

Hollywood in Hell –

SIN CITY, religiöse Motive und die Darstellung des Bösen

Masterarbeit

zur Erlangung des Grades Master of Arts (M.A.)
an der Philosophisch-Sozialwissenschaftlichen Fakultät der
Universität Augsburg

Betreuer:

Prof. Dr. Thomas Hausmanning

Michaela Strasser

An der Brühlbrücke 1

86152 Augsburg

Matr. Nr. 801231

Augsburg, 26. Juli 2007

Für die Filmanalyse wurde auf die amerikanische Originalversion zurückgegriffen.

FRANK MILLER'S SIN CITY. Recut – Extreme XXL-Edition (USA 2005) 119 min
136 min *extended*-Version

Produktion: Dimension Film, Troublemaker Studios
Produzenten: Elizabeth Avellan, Robert Rodriguez, Frank Miller, Harvey und Bob Weinstein
Regie: Robert Rodriguez, Frank Miller
Drehbuch: Frank Miller (Comics)
Kamera: Robert Rodriguez
Musik: John Debney, Graeme Revell, Robert Rodriguez
Schnitt: Robert Rodriguez
Darsteller: Mickey Rourke (Marv), Jaime King (Goldie/Wendy), Elijah Wood (Kevin), Rutger Hauer (Cardinal Roark), Clive Owen (Dwight), Benicio Del Toro (Jackie Boy), Rosario Dawson (Gail), Michael Clarke Duncan (Manute), Alexis Bledel (Becky), Devon Aoki (Miho), Brittany Murphy (Shellie), Bruce Willis (Hartigan), Jessica Alba (Nancy Callahan), Nick Stahl (Roark Junior/Yellow Bastard), Michael Madsen (Bob), Powers Boothe (Senator Roark), Nicky Katt (Stuka), Carla Gugino (Lucille), Josh Hartnett (The Salesman), Marley Shelton (The Customer)

FSK: Keine Jugendfreigabe
Start: 1. April 2005 (USA), 11. August 2003 (Deutschland)
Budget: 40 Mio US \$
Einspielergebnis: 159.098.862 US \$ (weltweit)

Für die Comics wurde die amerikanische Version von Millers Sin City Reihe verwendet (2. Auflage).

Frank Miller's Sin City Volume 1 (2005):
The Hard Goodbye. Dark Horse Books. Oregon.

Frank Miller's Sin City Volume 3 (2005):
The Big Fat Kill. Dark Horse Books. Oregon.

Frank Miller's Sin City Volume 4 (2005):
That Yellow Bastard. Dark Horse Books. Oregon.

INHALTSVERZEICHNIS

Abbildungsverzeichnis	4
I. Einleitung	5
1. Problem- und Fragestellung	6
2. Vorgehensweise und Aufbau der Arbeit	7
II. Die Hölle im Film – Darstellung des Bösen	8
1. Was ist das Böse?	8
1.1 Sünde, Satan und die Bibel	9
1.2 Jenseits von Gut und Böse oder der Preis der Freiheit	11
2. Darstellung des Bösen im Film	13
2.1 Dualismus: Das fremde Böse	14
2.2 Der Doppelgänger: Das eigene Böse	17
2.3 Das Systemböse	18
III. Die Hölle auf Erden – Sin City	20
1. Hartgesottene Helden und Femmes Fatales	20
1.1 Hard-boiled Fiction	20
1.1.1 Geschichte	20
1.1.2 Inhalt und Stil	21
1.2 Film Noir	22
1.2.1 Inhalt	24
1.2.2 Helden und Schauplätze	26
1.2.3 Bildsprache	27
1.2.4 Narration und Montage	28
1.2.5 Mise-en-Scène	29
1.2.6 Codes	30
2. Directors – Brüder im Geiste	31
2.1 Biographie: Frank Miller	31
2.2 Biographie: Robert Rodriguez	33
2.3 Entstehungsgeschichte	34
3. Der Film: Filmästhetik	35
3.1 SIN CITY als getreue Comic-Adaption	35
3.2 Film Noir digital reloaded	36
3.3 Kino der Bilder – Stilisierung und Abstraktion	37
3.4 Making of SIN CITY	38

4.	Die Welt von SIN CITY und religiöse Motive	39
4.1	The Hard Goodbye	40
4.1.1	Marv – Conan in a trench-coat	41
4.1.2	Transzendente Erfahrung, Engel und Erlösung	43
4.1.3	Religionsbild und religiöse Träger	47
4.2	The Big Fat Kill	49
4.2.1	Dwight, Old Town und Film Noir	50
4.2.2	Verräter, religiöse Symbole und die Apokalypse	55
4.2	That Yellow Bastard	59
4.2.1	Hartigan - Mr. Law and Order	60
4.2.2	Das Opfer	65
4.4	Gemeinsamkeiten und Unterschiede: Krise und Opfer	68
5.	Darstellung des Bösen	70
5.1	The Hard Goodbye: Der Kardinal und seine Kreatur	73
5.2	Big Fat Kill: Das Böse ist überall	77
5.3	That Yellow Bastard: Der Teufel in Menschengestalt	80
5.4	Zusammenfassung	83
IV.	Zusammenfassung und Schlussbetrachtung	84
V.	Quellenangaben	90
VI.	Anhang	100
1.	Filmographie	100
2.	Sequenzprotokoll	109
3.	Einstellungsprotokolle	112

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

- Abbildung 1:* Die Darstellung des Bösen im Film (eigene Darstellung)_____ S. 12
- Abbildung 2:* FORT APACHE, Bis zum letzten Mann, USA 1948, R: John Ford, P: Argosy Pictures. KISS ME DEADLY, Das Rattennest, USA 1955, R: Robert Aldrich, P: Parklane Pictures_____ S. 26
- Abbildung 3:* SIN CITY. The Customer is always right, USA 2005, R: Robert Rodriguez, Frank Miller, P: Dimension Films, Troublemaker Studios_____ S. 33
- Abbildung 4:* SIN CITY. The Hard Goodbye, USA 2005, R: Robert Rodriguez, Frank Miller, P: Dimension Films, Troublemaker Studios_____ S. 35
- Abbildung 5:* SIN CITY. The Hard Goodbye, USA 2005, R: Robert Rodriguez, Frank Miller, P: Dimension Films, Troublemaker Studios_____ S. 39
- Abbildung 6:* SIN CITY. The Hard Goodbye, USA 2005, R: Robert Rodriguez, Frank Miller, P: Dimension Films, Troublemaker Studios_____ S. 41
- Abbildung 7:* Frank Millers Sin City. Volume 1: The Hard Goodbye (2005), C: Frank Miller, Dark Horse Verlag_____ S. 44
- Abbildung 8:* SIN CITY. The Hard Goodbye, USA 2005, R: Robert Rodriguez, Frank Miller, P: Dimension Films, Troublemaker Studios. Frank Millers Sin City. Volume 1: The Hard Goodbye (2005), C: Frank Miller, Dark Horse Verlag_____ S. 46
- Abbildung 9:* SIN CITY. The Big Fat Kill, USA 2005, R: Robert Rodriguez, Frank Miller, P: Dimension Films, Troublemaker Studios_____ S. 48
- Abbildung 10:* SIN CITY. The Big Fat Kill, USA 2005, R: Robert Rodriguez, Frank Miller, P: Dimension Films, Troublemaker Studios_____ S. 50
- Abbildung 11:* SIN CITY. The Big Fat Kill, USA 2005, R: Robert Rodriguez, Frank Miller, P: Dimension Films, Troublemaker Studios_____ S. 51
- Abbildung 12:* Ausschnitte aus Abbildung 5: SIN CITY. The Big Fat Kill, USA 2005, R: Robert Rodriguez, Frank Miller, P: Dimension Films, Troublemaker Studio_____ S. 54
- Abbildung 13:* Blade of the Immortal. #100, C: Hiroaiki Samura, Kodansha Verlag____ S. 55
- Abbildung 14:* SIN CITY. The Big Fat Kill, USA 2005, R: Robert Rodriguez, Frank Miller, P: Dimension Films, Troublemaker Studios_____ S. 56
- Abbildung 15:* SIN CITY. That Yellow Bastard, USA 2005, R: Robert Rodriguez, Frank Miller, P: Dimension Films, Troublemaker Studios_____ S. 58
- Abbildung 16:* Frank Millers Sin City. Volume 4: That Yellow Bastard (2005), C: Frank Miller, Dark Horse Verlag_____ S. 60
- Abbildung 17:* SIN CITY. That Yellow Bastard Kill, USA 2005, R: Robert Rodriguez, Frank Miller, P: Dimension Films, Troublemaker Studios_____ S. 61
- Abbildung 18:* SIN CITY. That Yellow Bastard Kill, USA 2005, R: Robert Rodriguez, Frank Miller, P: Dimension Films, Troublemaker Studios_____ S. 62
- Abbildung 19:* SIN CITY. The Hard Goodbye, USA 2005, R: Robert Rodriguez, Frank Miller, P: Dimension Films, Troublemaker Studios_____ S. 69

I. EINLEITUNG

Kino bewegt die Menschen seit dem ersten Film. Angeblich rannten die Zuschauer bei einem der ersten Filme „L'arrivé d'un train à La Ciotat“ (1895) der Brüder Lumière schreiend aus dem Kino, weil sich ein Zug auf sie zu bewegte (Endraß 2001).

Das Kino habe traditionelle religiöse Institutionen verändert (Deacy 2005, S.12). Dies wird bedeutend in einer Zeit, in der die „Säkularisierungsthese“ (ebd., Skarics 2005, S.60f) eine Bewusstseinskrise der westlichen Welt verkündet. Diese „Entkirchlichung“ wird mit einem Sinn- und Orientierungsverlust verbunden. Der Einfluss der traditionellen Kirchen geht zurück (Deacy 2005; Hermann 2001, S.31). Dies wird nicht mit einem Glaubensverlust gleichgesetzt, vielmehr wird eine Veränderung des religiösen Bewusstseins festgestellt, bei der Religiosität zur Privatsache wird und in die Populärkultur eindringt (Skarics 2004, S.72; Hermann 2001). Das Kino wird als die neue Kirche proklamiert: „Popularkino als Ersatzkirche?“ (Skarics 2004) oder „Kino statt Kirche?“ (Brinkmann-Schaeffer 2000) lauten zwei provokante Titel der zu diesem Thema aus dem Boden schießenden Publikationen.

Inzwischen richtet sich der Fokus des wissenschaftlichen Diskurses auf *Mainstream-Filme*¹, da diese die meisten Menschen erreichen (vgl. Bohrmann/Veith/Höller 2007; Laube 2002). Dem Film werden wichtige Funktionen der Kirche wie Sinnstiftung zugesprochen (Deacy S.12f; Skarics 2004; Kirsner 2004, Hermann 2001). Die Literatur lässt beinahe den Schluss zu, die Kirche habe versagt und könne durch die Populärkultur ersetzt werden.

Dem gegenüber lässt sich die Tendenz erkennen, dass die Gewaltdarstellungen in Filmen zunehmend drastischer werden. Mit Filmen wie *SAW* (USA 2004, R: James Wan) und *HOTEL* (USA 2005, R: Eli Roth) wurde eine neue Eskalationsstufe erreicht (Stiglegger 2007). Während die einen das Kino als Medium der Neuzeit ansehen, das die Kirche quasi ersetzt, indem es Orientierungsmodelle anbietet, wird das Kino auf der anderen Seite beschuldigt, Gewalttaten wie den Amoklauf von Erfurt zu begünstigen (vgl. Kirsner 2004, S.7f).

Ist das Kino nun ein Segen oder ein Fluch?

Eine reine Verdammung von gewalthaltigen Filmen scheint weder angebracht noch nützlich. Der Film ist immer auch ein Spiegel der menschlichen Gesellschaft. Es ist daher nicht verwunderlich, dass auch im Film wie im menschlichen Alltag die Gewalt eine wichtige Rolle spielt. Auffallend ist, dass der Film, vor allem der amerikanische *Mainstream-Film*, überraschend viele christlich besetzte Motive verwendet. Ob der Film eine intendiertermäßig religiöse Botschaft vermittelt, ist damit nicht bewiesen. Oft werden diese Motive lediglich als Chiffren benutzt, die dem Publikum vertraut sind.

Die Frage ist daher: Wozu dienen gewalthaltige Filme und welche Botschaft vermitteln sie? Kann ein gewalthaltiger Film ethische Werte vermitteln? Schließlich verstärkt die Gewalt auch den Gegensatz von Gut und Böse: Je gewalttätiger die Welt, desto größere Opfer müssen gebracht werden und desto klarer wird die Entscheidung für das Gute herausgestellt. Gewalthaltige Filme könnten daher mehr als andere dazu dienen, ethische Werte zu betonen, indem sie den Gegensatz zwischen Gut und Böse verstärken.

Diese These soll in der Arbeit anhand des Filmes *SIN CITY* (USA 2005, R: Miller/Rodriguez) untersucht werden. Dabei werden christlich-mythologische Motive und ihre Funktion, als auch die Darstellung des Bösen beschrieben.

¹ Als *Mainstream-Film* gilt ein Film, der intendiertermäßig auf ein möglichst breites, disperses Publikum ausgerichtet ist (Skarics 2004, S.95), populärer Film oder *Populärfilm* gelten als Synonyme.

1. Problem- und Fragestellung

Den Hintergrund der Arbeit bildet die These, dass der Kinofilm grundlegende Fragen der menschlichen Existenz behandelt und damit auf die Bedürfnisse der Rezipienten eingeht, die nach Sinn und Orientierung suchen. An dem spezifischen Beispiel SIN CITY wird untersucht, welche Orientierungsmodelle der Film aufzeigt und welche religiösen Motive er dazu verwendet. Dabei werden insbesondere die Wertesysteme der Bösen in Kontrast zu denen der Guten gestellt. Abschließend sollen die dargebotenen Handlungsmuster und das Wertesystem des Films anhand der Grundnormen der Ethik kritisch hinterfragt werden.

Mit SIN CITY wurde ein Film gewählt, der den Mainstream bedient und der auch bei den Filmfestspielen von Cannes mit dem *Technical Grand Prize* für die visuelle Umsetzung ausgezeichnet wurde. Von Cineasten als auch vom Mainstream wurde der Film zwiespältig aufgenommen. Die Reaktionen reichten von völliger Begeisterung bis zu totaler Ablehnung. Regisseur Robert Rodriguez entwickelte sich von einem *Independent* Künstler zum gefeierten Hollywood- und Kult-Regisseur. Er ist eine Art „Mini-Mogul“ (Miller zit. nach Kniebe 2005), der sein eigenes Studio in Hollywood betreibt. Der Film ist eine Adaption einer Comic-Reihe von Frank Miller, der als einflussreichster Comic-Zeichner in Amerika gilt. SIN CITY hielt sich dabei streng an die Comic-Vorlage, weshalb diese bei inhaltlicher Relevanz in der Analyse berücksichtigt wird.

SIN CITY ist ein „Schlag ins Gesicht des Hollywood-Kinos, in das Kino des Friede-Freude-Eierkuchens“ (Behrens 2007) – und doch erreicht er eben dieses Publikum. Zugleich wird SIN CITY nachgesagt, der Film zu sein, der die drastischsten Gewaltdarstellungen des Jahres (2005) in die regulären deutschen Kinos gebracht habe (Platthaus 2005).

Anhand der Filmanalyse soll die These untersucht werden, dass gerade die gewalthaltige Welt von SIN CITY die Wertesysteme der Protagonisten herausstellt. Oder, wie sich Miller (zit. nach Murphy o.A.) ausdrückt:

„You can't have virtue without sin. What I'm after is having my characters' virtues defined by how they operate in a very sinful environment. That's how you test people.”

Die Frage ist also, ob und inwiefern der Film SIN CITY ethische Werte vermittelt. Es wird vermutet, dass auch ein kontrovers aufgenommener Film wie SIN CITY seine Botschaft mittels christlich-mythischer Symbolik transportiert. Um diese These zu belegen, werden in der Filmanalyse folgende Fragen geklärt:

- 1.) Wie werden die Protagonisten gezeichnet? Nach welchem Wertesystem handeln sie?
- 2.) Welche religiösen Motive benutzt der Film und welche Bedeutung transportiert er damit?
- 3.) Wie wird das Böse dargestellt? Inwiefern unterscheidet sich das Wertesystem der Antagonisten von dem der Protagonisten?

2. Vorgehensweise und Aufbau der Arbeit

Der Film beinhaltet einen polysemen Text (Mikos 2006). Er erlaubt verschiedene Lesarten. Der Rezipient ist kein passiver Zuschauer, sondern ein aktiver Produzent von Bedeutungen. Es ist daher legitim, den Film mittels einer religiösen ‚Brille‘ zu betrachten, auch wenn es sich nicht um einen explizit religiösen Film handelt. Der Filmanalyse wird das Wertesystem des Films zugrunde gelegt, das nicht direkt auf die Realwelt übertragen werden kann. Dem Zuschauer ist die Fiktionalität bewusst. So kommt es vor, dass der Zuschauer den Helden eines Films und seine Handlung als positiv und gut bewertet, obwohl er dessen Verhalten im realen Leben nicht akzeptieren würde. Bei der Filmanalyse stehen die Kategorien Gut und Böse für das filmimmanente Wertesystem. Nach Seeßlen (1996) gilt:

„Nicht über den Film denken, um vom Film zu sprechen, sondern mit dem Film denken, um durch ihn zu sprechen.“

Zur Untersuchung wird die normale DVD-Fassung herangezogen, da sich an ihr die Unterschiede zur Comic-Vorlage deutlicher herausstellen lassen. Trotzdem wird nicht auf die *extended*-Version verzichtet: Bei allen drei Geschichten werden zusätzliche Szenen kurz erwähnt, wenn diese für die Fragestellung relevant erscheinen.

Der Aufbau der Arbeit erfolgt in drei Teilen. Im theoretischen Teil wird das Böse in der Gesellschaft und im Film beleuchtet. Der praktische Teil beinhaltet die Filmanalyse. In der Schlussbetrachtung sollen die eingangs gestellten Fragen beantwortet werden.

Im *ersten Teil* erfolgt zunächst eine kurze Definition des Bösen. Danach wird im *ersten Kapitel* aufgezeigt, welche Symbole und Sinnbilder die Bibel für das Böse geschaffen hat. Hier werden Parallelen zu Hollywood-Filmen gezogen, um aufzuzeigen, inwiefern das Kino aus dem biblischen Fundus schöpft. Anschließend wird ein kurzer Abriss über das Phänomen des Bösen in der Gesellschaft und in den Wissenschaften gegeben.

Im *zweiten Kapitel* wird untersucht, wie das Böse im Kino dargestellt wird. Zur Verdeutlichung werden Mainstream-Filme herangezogen.

Im *zweiten Teil* wird zunächst der Bezugsrahmen zu SIN CITY dargestellt. Der Film greift inhaltlich die amerikanische Kriminaltradition der *hard-boiled Fiction* auf. Diese wiederum wurde in der filmischen Bewegung des *Film Noir* umgesetzt. Sowohl die Comics von Frank Miller als auch der Film übernahmen die Ästhetik des *Film Noir*. Für das bessere Verständnis des Films werden sowohl die *hard-boiled Fiction* als auch der *Film Noir* im *ersten Kapitel* dargestellt. Der *Film Noir* dient in der Analyse als Bezugspunkt.

Das *zweite Kapitel* liefert kurze Biographien zu dem Regisseur Robert Rodriguez und dem Comic-Zeichner Frank Miller, der bei SIN CITY die Co-Regie übernahm.

Im *dritten Kapitel* wird die Ästhetik des Films behandelt. Diese unterscheidet sich rigoros von anderen Filmen, da sie die Comics nachbildet. Die Ästhetik ist bei der Darstellung der Gewalthandlungen wichtig, da sie dem Zuschauer Distanzierungsmöglichkeit bietet.

Das *vierte Kapitel* bildet den Hauptteil der Arbeit. Für eine bessere Übersicht werden die Protagonisten nach den drei Geschichten geordnet charakterisiert. Herausragende religiöse Motive und deren Bedeutung werden anschließend dargestellt.

Im *fünften Kapitel* schließlich erfolgt die Darstellung des Bösen im Film.

Im *dritten Teil* folgt eine Zusammenfassung und eine ethische Reflexion der im Film dargebotenen Handlungs- und Orientierungsmuster, um die Forschungsfrage zu beantworten.

II. DIE HÖLLE IM FILM – DARSTELLUNG DES BÖSEN

Was ist das Böse? Das Böse ist Teil des menschlichen Lebens und stellt den Menschen immer vor die Herausforderung, das Böse zu erkennen. Das Böse wird in Kontrast gesetzt zum Guten und kann nur im Vergleich mit dem Guten erkannt werden.

Im Folgenden soll die Frage geklärt werden, was das Böse ist. Dabei liegt der Anspruch nicht auf Vollständigkeit, ich gebe vielmehr einen kurzen Überblick, was mit dem Begriff Böse umfasst werden kann. Da sich die Arbeit vor allem mit der Theologie und dem Film beschäftigt, liegt der Schwerpunkt in diesen Bereichen.

Es ist auffallend, welche enge Verbindung zwischen Theologie und Film besteht.

Die christliche Kosmologie und christliche Symbolik wird in zahlreichen Filmen aufgegriffen.² Vor allem die Teufelssymbolik wird in der Populärkultur verarbeitet (vgl. Seeblen, 2006). Dabei können religiöse Inhalte direkt (PASSION OF CHRIST, USA 2004, R: Mel Gibson), als auch indirekt (TERMINATOR, USA 1984, R: James Cameron) vermittelt werden. Oft werden religiöse Symbole nur als Chiffren verwendet oder aus der Religion bekannte Themen aufgegriffen und umgedeutet (Die Apokalypse als Horrorfilm: THE REAPING, USA 2007, R: Steven Hopkins).

Im Kapitel „Sünde, Satan, Bibel“ werden, um dies zu belegen, Querverweise zu Filmen gegeben, ehe explizit auf die Darstellung des Bösen eingegangen wird.

1. Was ist das Böse?

Das Böse ist ein immer wiederkehrendes Motiv, das zu allen Zeiten Konjunktur hat (vgl. Hermann 2003; Fetscher 2005; Bucher 2003): in der Politik (*Achse des Bösen*), in der Literatur, im Film und auch im menschlichen Alltag.

Es ist deshalb erstaunlich, wie schwierig es ist, das Böse näher zu bestimmen. Automatisch fallen Begriffe wie Sünde, Teufel, Unmenschlichkeit und Leid. Eine sehr schlüssige und detaillierte Definition findet sich bei dem Philosophen Rüdiger Safranski (2004, S.14), die ich im Folgenden mit der Position von Gottfried Wilhelm Leibniz belegen will.

„Das Böse ist kein Begriff, sondern ein Name für das Bedrohliche, das dem freien Bewusstsein begegnen und von ihm getan werden kann: es begegnet ihm in der Natur, dort, wo sie sich dem Sinnverlangen verschließt, (...) in der Kontingenz, (...) im Fressen und Gefressenwerden. In der Leere draußen im Weltraum ebenso wie im eigenen Selbst, im schwarzen Loch der Existenz.“

Bei Leibniz fällt der Begriff des Bösen im Kontext der Theodizee, der Frage, warum es Leiden in der Welt gibt, wenn Gott allmächtig und allgütig ist (vgl. Knoche 2002).

Das Böse ist bei Leibniz das Übel, das in der Welt herrscht. Leibniz unterscheidet dabei zwischen drei Übeln.

Mit dem *malum metaphysicum*, dem metaphysischen Leiden ist das Übel an sich angesprochen. Das Übel gehört zur Welt, weil diese unvollkommen ist (Breuninger 2003). Gott selbst ist zwar nach Leibniz vollkommen, die Welt sei jedoch endlich und daher weniger gut. Dies schafft nach Leibniz die Voraussetzung für die anderen Übel (Welsen 2003).

Safranski greift dieses Übel auf, indem er behauptet, das Böse sei lediglich ein Name, das, was die Substantivierung von böse andeutet: Gemeint sind damit nicht die bösen Einzel-

² Vgl. Bohrmann/Veith/Zöller 2007; Hasenberg 1995; Decey 2005; Brinkmann-Schaeffer 2000; Kirsner 1996; Kirsner 2000; Laube 2002; Warneke 2001

handlungen, sondern „das Prinzip aller Übel des Lebens, als Verdichtung der Erfahrungen von Schuld, Vergänglichkeit und Tod zu einer bedrohlichen Macht“ (Hemminger 2003, S.85). Das Böse ist nicht konkret fassbar oder eindeutig, sondern eine Bezeichnung für Phänomene, die uns bedrohen oder die uns bedrohlich erscheinen. Damit wird angedeutet, dass wir diese Ereignisse nicht verstehen und keinen Sinn darin entdecken (vgl. Kick/Hemminger 2003, S.8f). Um diese „überpersönliche, globale und sogar kosmische Macht“ (ebd., S.9) dingfest zu machen und erklären zu können gibt es einen Namen: Das Böse.

Als zweites Übel nennt Leibniz das *malum morale*, das moralische Leiden. Die Sünde ist damit gemeint, das bewusste Schädigen von anderen.

Dies greift Safranski auf, wenn er sagt, dass das Bedrohliche vom Menschen begangen werden kann. Voraussetzung dafür ist, dass der Mensch frei ist. Nur, wenn der Mensch frei in seinen Entscheidungen ist, kann und muss er diese verantworten. Freiheit ist deshalb eine notwendige Bedingung für gutes oder böses Handeln (vgl. Schmidt-Biggemann 2003, S.250f; Safranski 2003, 2004; Welsen 2003). Darüberhinaus betont Safranski das „freie Bewusstsein.“ Nicht nur die Freiheit ist eine Voraussetzung für das Böse, sondern auch das Bewusstsein über Gut und Böse. Nur wenn beide Voraussetzungen gegeben sind, trägt der Mensch Verantwortung für die Tat. Diese Meinung spiegelt sich im Strafrecht wider.³

Das dritte Übel greift Leibniz von Augustinus von Hippo auf und übernimmt dessen Begriff *malum physicum*, das physische Leiden (Breuninger 2003, Werbick 2003, S.23; Welsen 2003). Dies sind die Übel, die in der Welt herrschen, d.h. Krankheiten, Naturkatastrophen und Tod. Für sie ist der Mensch nicht verantwortlich, er ist lediglich das Opfer des Bösen. Safranski nimmt die Folgen des Bösen in den Blick, wenn er davon spricht, dass uns das Böse in der Natur begegnet. Das Prinzip des Lebens ist ein „Kampf“ – gegen die Endlichkeit des Lebens, welche durch Krankheiten und Tod gegeben ist. Das Böse kann völlig unvorhergesehen über uns hereinbrechen. Deshalb erkennen wir das Böse in der Kontingenz⁴, der Ungewissheit und prinzipiellen Offenheit des menschlichen Lebens, in dem wir einen Sinn suchen.

1.1 Sünde, Satan und die Bibel

Das Böse in der Theologie kann man gleichsetzen mit der Sünde. Die Bibel beginnt deshalb mit einer Sünde: Adam und Eva, die gegen Gottes Willen einen Apfel vom Baum der Erkenntnis essen (Gen 1,3-25). Durch diesen, so wurde ihnen gesagt, würden sie sein wie Gott und den Unterschied zwischen Gut und Böse erkennen. Vor dem Auftauchen der Schlange leben Adam und Eva voller Unschuld im Garten Eden. Erst die Versuchung *zu sein wie Gott* brachte die Sünde und das Böse hervor – damit entfernten sie sich von Gott. Dabei steht das Misstrauen im Vordergrund, welches das erste Menschenpaar Gott entgegenbrachte. Es war „der destruktive Wunsch, ein Du anzuerkennen, das keine eigene Sphäre hat“ (Schwarz 2003, S.96). Durch den Wunsch alles zu wissen erhoben sich Adam und Eva über Gott. Ihre Sünde war, dass sie sich selber mehr geliebt haben als Gott.

Nach der Erbsündenlehre von Augustinus wird durch den Sündenfall das Böse in der Welt begründet. Durch diesen liege in jedem Menschen eine Neigung zum Bösen inne, weshalb

³ Dieses sieht eine Bestrafung von Tätern vor, sofern diese zurechnungsfähig und somit bei vollem Bewusstsein sind – auch nach dem Weltkatechismus (Nr. 1875) ist dies Voraussetzung für die Bestrafung der Todsünde.

⁴ Fritsch (2007, S.55) bezeichnet mit dem Begriff Kontingenz die „Zufälle des Lebens.“

weitere Sünden begangen würden. Diese Lehre ist zwar umstritten, wurde jedoch ausdrücklich im Katechismus der Katholischen Kirche aufgenommen (Weltkatechismus 398, 390). Die Sünde zieht sich von der Erbsünde an durch die Bibel, Brudermord (Gen 4,8), Engelen (Henoch 7, 1-2; Gen 6,2; 2 Petr 2,4), Sintflut (Gen 7) und Babel (Gen 11).

„Die eine Sünde schafft eine soziale Atmosphäre, in der neue Sünden entstehen kann“ (Hilpert 2003b, S.5).

Mensching interpretiert die Erbsünde als das menschliche Getrenntsein von Gott (Bargatzky 2003, S.31). Er nennt diese Sünde Seinssünde, *peccatum essentiale*. Es ist das „existentielle Unheil der menschlichen Natur“, welche aus dem Paradiesverlust resultiert (Früchtel 2003, S.57). Aus dieser heraus entstehen die Tatsünden, *peccatum actuale*, also die Sittenwidrigkeit, der Verstoß gegen Werte.

Auch Feldmeier (2003b, S.69) ist der Überzeugung, dass die Trennung des Menschen von Gott die Ursache der menschlichen Verfehlungen ist.

Theologisch gedeutet wird in der Sünde ein Bruch mit Gott vollzogen. Dabei muss man jedoch bei der Sündenschwere unterscheiden. Die schlimmsten Sünden sind dem Katechismus der Katholischen Kirche zufolge die sieben Todsünden. Diese haben nach dem Weltkatechismus (Nr.1861) den Ausschluss aus dem Reich Gottes zur Folge und führen den „ewigen Tod in der Hölle“ herbei – sofern dem Sünder nicht Vergebung durch Gott gewährt wird. Die Todsünden entwickelten die ersten Mönche. Der bekannteste von ihnen ist Evagrius Ponticus.⁵ Die Todsünden sind benannt nach den Ursachen, den Lastern: Stolz, Habsucht, Neid, Zorn, Unkeuschheit, Unmäßigkeit, Trägheit und Überdruß.⁶ Lässliche Sünden verstoßen zwar auch gegen die Sitten, jedoch bedeuten sie nicht den Bruch mit Gott (Bsp. Für den filmischen Umgang mit Todsünden: *Seven*, USA 1995, R: David Fincher)

Eng verbunden mit der Sünde sind der Teufel, die Engel und Dämonen. Die Bibel berichtet vom Sturz einiger Engel (Gen 6,2; 2 Petr 2,4; Früchtel 2003, S.52; Koch 1951). Satan habe sich gegen Gott aufgelehnt und sei deshalb vom Himmel auf die Erde gefallen:

„Wie bist du vom Himmel gefallen, du schöner Morgenstern! Wie wurdest du zu Boden geschlagen, der du alle Völker niederschlugst!“ (Jes 14, 12).

Engel dienen in der Bibel als Boten Gottes und verkünden Gottes Wort und sind zudem Kämpfer wider die Feinde Gottes (Koch 1951). Ihnen wird *nous*, der Geist zugeordnet (Grün 1979, S.10). Dämonen werden Grün (1979) zufolge beschrieben als böse Geister, die den Menschen in Versuchung führen. Die Dämonen und der Satan werden jedoch lediglich als Allegorien für die Versuchungen des Lebens gedeutet (Grün 1979). Während der Teufel den Selbstbezug des Menschen intensiviert, zerstören Dämonen das Selbstverhältnis: „Der vom Teufel beherrschte Mensch ist nur noch bei sich, während der Dämonen bestimmte sich verloren hat, außer sich ist“ (Feldmeier 2003b, S.62).

Dem Volksglauben zufolge sind die Dämonen Engel, die sich von Gott abgewandt haben und die seitdem versuchen, den Menschen zu sich zu ziehen. Es gibt einen Kampf um die Seele der Menschen: Die Engel kämpfen gegen die Dämonen mit dem Teufel an der Spitze, um die Seele Gott zuzuführen. Der Teufel ist das Oberhaupt dieser Dämonen, das

⁵ Der wohl bedeutendste Mönchsschriftsteller gab Anweisungen, wie man die Dämonen, also die Laster, bekämpfen kann. Er starb 399 n. Chr. (Grün 1979)

⁶ Reihenfolge nach der Sündenschwere. Ursprünglich 8 Todsünden, Papst Gregor I. reduzierte sie auf sieben, die Todsünde Traurigkeit entfiel (Grün 1979).

Haupt allen Bösen, der Gegenspieler Gottes, der die Hölle regiert (Bsp. CONSTANTINE, USA/D 2005, R: Francis Lawrence). Der Film DOGMA (USA 1999, R: Kevin Smith) spielt mit diesen biblischen Versatzstücken, ironisch wird das Konzept Engel und Gott gegen Teufel und Dämonen aufgenommen.

In der Bibel ist die Rolle des Teufels jedoch nicht eindeutig bestimmbar. Im Alten Testament wird der Name Satan in der wörtlichen Übersetzung verwendet, der Widersacher. Die Feinde Israels werden so genannt. Satan ist der „Fürst dieser Welt“ (Joh 14,30), eine alles durchdringende Macht, die ohne selbst böse zu sein, das verborgene Böse hervorbringen kann. Jedoch betont das Alte Testament, dass Satan kein Gegenspieler Gottes ist, sondern vielmehr der von Gott zugelassene Versucher und Ankläger (Hiob, 1 Chr 21,1; 1 Sam 16,14-15; 2 Sam 19,22; Feldmeier 2003b, S.65; Kick/Hemming 2003, S.10ff). Dies kann eine Strafe für begangene Sünden sein (vgl. Turmbau zu Babel, Gen 11, 1-9) oder eine Prüfung des Glaubens (vgl. Buch Hiob, 11-12).

Erst im Neuen Testament⁷ tritt der Teufel als eigenständige Macht und als ausschließlicher Feind Gottes in Erscheinung. Der Weltkatechismus von 1992 spricht ausdrücklich von Satan als Person (Ebner 2003, S.213).

Georg Seeßlen (2006, S.25) zufolge greift der Teufel (im Film) den Menschen auf drei Weisen an: Er verdrängt die Seele wie in EXORZIST (USA 1973, R: William Friedkin), er zerstört die Geschlossenheit der Familie wie in OMEN (USA 2006, R: John Moore) oder bricht die Einheit der Gesellschaft wie in THE PROPHECY (USA 2000, R: Gregory Widen).

1.2 Jenseits von Gut und Böse oder der Preis der Freiheit

Das Problem des Bösen ist nicht nur in der Theologie prägend, sondern beschäftigt beinahe alle Wissenschaften (vgl. Breuninger 2003, Fetscher 2005). Im Vordergrund steht meist die Frage: Was ist die Ursache des Bösen?

Es soll im Folgenden nicht der Versuch gemacht werden, eine ausführliche Beschreibung des Bösen in sämtlichen Wissenschaften zu geben. Stattdessen werden einzelne Wissenschaftler aus verschiedenen Disziplinen herausgegriffen, um die zentralen Problemstellungen aufzuzeigen.

Der Psychologe Sigmund Freud attestierte dem Menschen eine „angeborene Neigung (...) zum Bösen, zur Aggression, Destruktion und damit auch zur Grausamkeit“ (Bucher 2003, S.34) und nannte diese Neigung „Thanatos“, Todestrieb. Der Verhaltensforscher Konrad Lorenz nimmt diesen Trieb in seinem Werk⁸ „Das sogenannte Böse“ als Instinkt auf und wollte in Experimenten⁹ die Natürlichkeit des Bösen beweisen (Hemming 2003, S87f). 1976 erschien „The selfish gene“ von Richard Dawkins, welchem zufolge das menschliche Verhalten der Fitness der genetischen Information dienen muss (ebd., S.89).

Die Suche nach biologischen Ursachen reicht bis in die heutige Zeit, in der Adrian Raine feststellte, möglicherweise könnten Hirnschäden die Ursache von extrem bösem Verhalten

⁷ Bsp: Versuchung Jesu in der Wüste (MK 1,13; MT 4,1-11; LK 4,1-13), Satan ist eine eigenständige Figur, wie sie im AT einmal auftritt (1 Chr 21) (Schwarz 2003, Haag 2000; Kick/Hemming 2003)

⁸ Lorenz, Konrad (1963): Das sogenannte Böse. Zur Naturgeschichte der Aggression. Borotha-Schoeler Verlag, Wien

⁹ Das bekannteste ist das Gefängnis-Experiment von Philip Zimbardo an der Universität Stanford, welches basierend auf dem Roman „Blackbox“ von Mario Giordano später unter dem Titel DAS EXPERIMENT verfilmt wurde (D 2001, R: Oliver Hirschbiegel).

sein. Dann allerdings stellt sich die Frage: „Wenn man davon ausgeht, dass diese Menschen nicht für ihre Gehirnschädigung verantwortlich sind, sollten wir sie dann für ihre Verbrechen voll verantwortlich machen?“ (Raines, S.4, zit. nach Steinberger 2005).

Daraus wird ersichtlich, dass die Kategorien Gut und Böse in Frage gestellt werden können. Schon Nietzsche hatte die Moral angezweifelt. In „Jenseits von Gut und Böse“ behauptet er, jede Moral sei gegen die Natur und gegen die Vernunft (Nietzsche 1986, S.188). Es sei zu einer Umkehrung der Werte gekommen, bei der *arm* automatisch mit *heilig* gleichgesetzt wurde (ebd., S.195). In seiner Ursprünglichkeit sei jedoch der Mensch frei gewesen von Moral. Moral ist ihm zufolge ein Verlust der Natürlichkeit. In unserer Gesellschaft sei es zu einer Umkehrung der natürlichen Herrschaftsordnung gekommen, indem die Schwachen geistige Überlegenheit – nämlich aufgrund dessen, dass sie die Unterwerfung als böse kategorisieren – über die Starken ausüben (vgl. Schmidt-Biggemann 2003, S.247f). Er proklamierte daraufhin die „Umwertung der Werte.“

Die Soziologie kennt ebenso keine feststehenden Kategorien Gut und Böse. Es gibt keine explizite Soziologie des Bösen (Bonß 2003, S.45f). Vielmehr steht die Frage im Mittelpunkt, welches Verhalten in welcher Gesellschaft als böse bewertet wird. Demnach sind Gut und Böse lediglich vom Menschen geschaffene Konstruktionen. Gerhard Roth, Professor für Verhaltenspsychologie in Bremen und Anhänger des Konstruktivismus zeigt die Konsequenz auf: „Das Prinzip der moralischen Schuld muss aufgegeben werden“ (zit. nach Steinberger 2005, S.4). Der Täter handelt in seinem Sinne durchaus gerecht und ist sich oft keiner Schuld bewusst (vgl. hierzu Steinberger 2005). Gewalt als Akt der Gerechtigkeit, der Befreiung, Gewalt im Namen Gottes und der Nation sind bekannt. Auch wenn diese uns als böse erscheinen, betrachten die Täter ihre Taten als angemessen, gut und teilweise geradezu heilig (Hilgers 2003, S.32). Viele Selbstmordattentäter sind etwa der Überzeugung, durch ihr Selbstopfer ins Paradies zu gelangen.

Diese Überlegungen veranlassen den Ethiker McGinn (2001) zu der These, dass sowohl gute Taten als auch böse Taten dem Prinzip des Hedonismus folgen. Gute Menschen empfinden demnach Freude an den Freuden anderer, ein böser Mensch dagegen erfreut sich an ihren Leiden (ebd., S.102ff). Das Ziel eines Sadisten ist demnach nicht der Tod des Opfers, sondern das Leiden. McGinn vermutet, dass die Lust darin liegt, dass das Opfer den höchsten Wert, das Leben, die Bindung an das Leben, aufgibt. Der Täter hat Macht über die Wertsetzung des Opfers. Eine Annahme, welche auch im Horrorfilm regelmäßig aufgegriffen wird.¹⁰ Somit kann Sadismus als Gegenmittel gegen existentiellen Neid gesehen werden, weshalb die Opfer meist schön und tugendhaft sind.

Marquis de Sade, Namensgeber des Sadismus, ist davon überzeugt, auf die Moral könne verzichtet werden. Alles, was die Natur erlaube, sei auch moralisch erlaubt. Dies führt zu einem Naturalismus auf der Ebene der Moral (Safranski 2003, S.270). Während dies bei de Sade jedoch hauptsächlich Gedankenexperimente waren, zog Adolf Hitler praktische Konsequenzen aus der naturalistischen Moral und wurde zu einem Sinnbild für das Böse. Die Naturalisierung der Moral ist, wie die Geschichte gezeigt hat, sehr kritisch und gefährlich. Mit der Natur lässt sich die Moral nicht begründen.

¹⁰ Vgl. THE HITCHER (USA 2007, R: Dave Meyers, 2007): Das Ziel des Sadisten ist: “I want you to say four little words: “I want to die” (s. Trailer); SAW III (USA 2007, R: Darren Lynn Bousman, 2007): hier verlangt der Täter nicht die Aufgabe des Lebens, sondern will sein Opfer dazu bringen, zu vergeben.

Ohne den Glauben an Gott entfällt auch diese Instanz. Demnach entscheidet allein der Mensch über Gut und Böse. Wir müssen uns, so Safranski (2003, S.273) darüber bewusst sein, dass die Moral ein vom Menschen geschaffenes Instrument der Selbstbindung darstellt, das letztendlich nicht begründet werden kann. Das Problem, welches sich daraus ergibt, ist, dass wir das Böse nicht eindeutig beschreiben können, das Böse ist abhängig vom soziokulturellen Umfeld und ist damit auch historischen Wandlungen unterworfen (Frink 1998, S.1). Das Böse ist ein Zuwiderhandeln gegen die jeweilige Gesellschaftsordnung.

Safranski bezeichnet die Moral deshalb als ein „Werk der Künstlichkeit“ (2003, S.273), Bucher als „persönliche Konstrukte“ (2003, S.33), weshalb die Begründung der Moral letztendlich der Wille zu ihr darstellt. Der Mensch muss sich die Moral einbilden wollen, um sie leben zu können. Oder, wie McGinn (2001, S.141) sich ausdrückt: „Der beste Grund dafür, moralisch zu sein, liegt darin, dass es eben moralisch ist.“

Dennoch gibt es einen Konsens in der *erfundenen* Moral, auch wenn die Grenzen zwischen Gut und Böse verschwimmen. Gewisse Handlungen werden zu allen Zeiten in allen Kulturen als böse angesehen. Nach Hausmanning (2002b) besteht das auf Vernunft begründete Moralprinzip darin, den Subjektcharakter des Menschen anzuerkennen. Der Mensch wird gesehen als leibgebundenes Vernunft- und Freiheitswesen. Gewalttätige Handlungen gegen einen Menschen greifen den Subjektstatus an. Deshalb gilt Mord, als die gewalttätigste Tat, als eindeutig böse. Dies gilt insbesondere für den motivlosen Mord, dessen einziges Ziel die Lust an der Qual des Opfers ist. Safranski kommt zu folgendem Schluss:

„Der Mensch kann in seinem Handeln und Denken sich in einen Bereich jenseits von Gut und Böse versetzen, aber er bleibt trotz allem ein moralisches Wesen. (...) Das Böse gehört zum Drama der menschlichen Freiheit. Es ist der Preis der Freiheit.“

(Safranski 2003, S.282)

2. Darstellung des Bösen im Film

Das Kino thematisiert das Böse oft in der Sprache des Mythos, das Kino „bewahrt und aktualisiert (...) den Vorrat an Strukturen, Symbolen und Bildern des mythischen Denkens“ (Zwick 1994, S.16).

Joseph Campbell hatte in seiner Studie „The Hero with a Thousand Faces“ eine Grundstruktur erkannt, den Urmythos von einem Helden. Die Heldenreise und die Archetypen sind C.G. Jung zufolge Bestandteil des kollektiven Unbewussten und dem Menschen daher vertraut. Nach diese Grundstruktur begibt sich der Held auf eine gefährliche Reise, um ein Problem zu lösen und gegen Widerstände kämpfen. Dabei begegnet er verschiedenen Archetypen¹¹, wiederkehrenden Figuren, die in der Erzählung eine bestimmte Funktion inne haben – sowohl eine dramaturgische für den Fortgang der Handlung, als auch eine psychologische für die Entwicklung des Helden. Am Ende ist der Held an der Aufgabe gewachsen und reifer geworden (Vogler 1998).

Die Grundstruktur besteht aus drei Akten (Bohrmann 2007a, S.15ff; Seeblen 1992, S.541): Exposition, Konfrontation und Auflösung. Es ist das „Drama unserer Lebenserfahrung“ (Seeblen 1992, S.541): Am Anfang steht der Verlust, die Entzweigung oder die Schuld.

¹¹ Die Archetypen leitet Vogler von denen von C.G. Jung ab, etwa der Schatten als die unterdrückten, verdrängten Persönlichkeitsaspekte – der dunkle Doppelgänger – oder der alte Weise.

Darauf folgt das Abenteuer oder der Kampf, bei dem ein Opfer gefordert wird. Das Ziel ist die Erlösung.

Auch das Kino funktioniert Vogler (1998) zufolge nach diesem *Monomythos* mit mythischen Gestalten. Entscheidend ist beim Mythos der Kampf zwischen Gut und Böse, weshalb es nicht erstaunt, dass auch der Film davon geprägt ist. Dass das Böse im Film Konjunktur hat, zeigt die Vielzahl von Horrorfilm-Remakes (Höltgen 2006) und Fortsetzungen von Horror- und Splatterfilmen.¹²

Dabei dreht sich der Film immer wieder um die Fragen: Sind wir dem Bösen verfallen, weil es uns wie der Teufel von außen beherrscht oder produzieren wir selbst das Böse, weil wir das Gute einfach nicht tun? (Gottwald 2003)

Hermann (2003) zufolge kann das Böse auch Teil des Systems sein. Das System an sich trägt das Böse in sich und wird dadurch Teil des Menschen.¹³

Die Grenzen zwischen dem eigenen Bösen, dem fremden Bösen und dem Systembösen sind jedoch nicht immer eindeutig, was im Folgenden aufgezeigt wird.

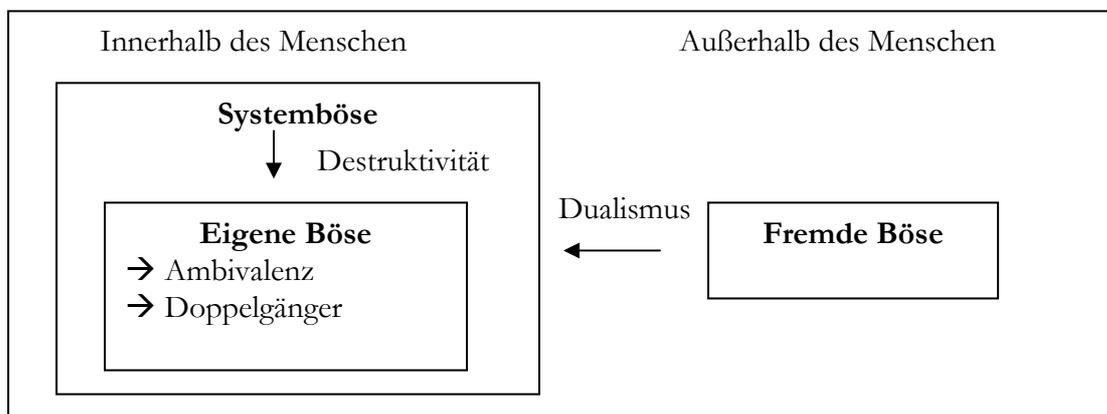


Abbildung 1: Arten der Darstellung des Bösen im Film (eigene Darstellung)

2.1 Dualismus: Das fremde Böse

Das fremde Böse überfällt den Menschen, es ist etwas Außenstehendes, eine Kraft, die der Mensch nicht kontrollieren kann. Diese Kraft bricht und zerstört die Ordnung (Gundlach 1998). Es wird ein dualistischer Kosmos dargestellt, in dem das Gute gegen das Böse kämpft und es einen Konkurrenzkampf zwischen zwei Weltbildern gibt (Hermann 2003). Das Gute steht für das Leben, für das Positive und die Erhaltung des Lebens. Das Böse ist das destruktive Prinzip, der Widersacher des Lebens und die Zerstörung. Gerade im Mainstream-Kino wird verstärkt auf diesen simplen Manichäismus¹⁴ gesetzt, der die „externalisierten Mächte des Bösen gegen die Heroen des Guten antreten“ lässt (Zwick 1994, S.19).

Das Böse wird in diesen Filmen ausgegrenzt, die Schuld wird abgeladen und externalisiert. Auffällig ist, dass das Problem der Freiheit, sich für Gut oder Böse zu entscheiden, in

¹² CHAINSAW MASSACER, SAW I-III, HOSTEL I und II, HANNIBAL u.v.m.

¹³ Dies erinnert stark an das *malum metaphysicum* von Leibniz, nach dessen Annahme das metaphysische Leiden die Ursache für das Vorhandensein des physischen und moralischen Leiden ist.

¹⁴ Lehre von den zwei Prinzipien, Licht und Finsternis, die sich in einem dauernden Kampf befinden, der im Weltgericht beendet wird (vgl. Dannowski 2001, S.174f).

diesen Filmen oft entfällt. Wie oben erläutert, kann es jedoch das Böse nur geben, wenn die freie Entscheidung gewährt ist. Diese wird in den meisten dieser Filme nicht berücksichtigt – ebenso wenig spielt die Frage nach dem Ursprung des Bösen eine Rolle. Die Bösen werden als solche kategorisiert und auf eine Gruppe – etwa Aliens – beschränkt. Damit verliert das Böse an Schrecken, es kann bekämpft und besiegt werden. Dies ist eine Struktur, wie sie im Western, Science-Fiction und Fantasyfilm beliebt ist (Zwick 1994, S.18 Bohrmann et al. 2007). Das eindeutige Muster gibt Orientierung und erfüllt die Erlösungssehnsucht der Zuschauer – das Böse wird gebannt, die Guten siegen.

Als Personifizierung des Bösen dient oft der Teufel, der den Film seit Beginn an prägt – zum ersten Mal erscheint er in George Méliès dreiminütigen Film *LE MANIOR DU DIABLE* (Frankreich 1896). Der Teufel tritt leibhaftig auf in *NEEDFUL THINGS* (USA 1993, R: Fraser Clarke) oder *THE DEVIL'S ADVOCATE* (USA/D 1997, R: Taylor Hackford)¹⁵ – oder er agiert aus dem Hintergrund, ohne selbst auf der Bildfläche zu erscheinen, wie in *ROSEMARY'S BABY* (USA 1968, R: Roman Polanski) oder *THE EXORCIST* (USA 1973, R: William Friedkin). Die Darstellung des Teufels reicht von der klassischen Weise mit Schwanz und Pferdefuß, als Herrscher des Feuers und der Hölle, bis zu dem unscheinbaren ‚normalen‘ Menschen oder Clown. Der Teufel ist Verführer, Projektionsfläche, Gegenspieler und Kämpfer gegen die Ratio (Bach 2006) – und Sinnbild des Bösen.

Der Kampf gegen eine böse, unausweichliche Macht ist auch Thema vieler Fantasyfilme. Hier wird die Figur des Teufels ersetzt durch einen dunklen Herrscher (*LORD OF THE RINGS* 1-3) oder einen bösen Zauberer (*HARRY POTTER I-V*). Der Feind ist eine unbekannte, unheimliche Macht, er ist böse und hat Macht und Zerstörung zum Ziel. Dieses Böse kann zwar bekämpft werden, seine Vernichtung erweist sich jedoch als äußerst schwierig und ist mit großen Opfern verbunden.¹⁶ (vgl. Achilles 2007)

Aliens sind eine weitere Allegorie für das Böse. Ihr Ziel ist die Vernichtung und die Zerstörung der Grundlagen des Lebens wie in *INDEPENDENCE DAY* (USA 1996, R: Roland Emmerich). Die Handlung ist einfach: Die Aliens bedrohen die Erde, die Menschen müssen sich wehren und sie töten. Gut und Böse schließen sich aus, das Freund-Feind-Schema wird auf die Spitze getrieben, es gibt einen „gerechten Krieg“, in dem die *bösen Aliens* vernichtet werden müssen (Gottwald 2003, S.74).

Das eindeutig Böse in menschlicher Form findet man in zwei weiteren typisch amerikanischen Genres: dem Western (zumindest beim klassischen Western und dem Rachewestern) und dem Actionfilm. Auch wenn hier das Böse nicht eigentlich *fremd* ist, also außerhalb des Menschen, zeichnen diese Gattungen dennoch eine klar dualistische Ordnung: Der gute Cowboy gegen den Bösewicht, der gute Actionheld gegen den bösen Verbrecher (Zwick 1994, S.22f).

Fragen über Gut und Böse, den Tod und das Leben danach stehen auch im Mittelpunkt des Horrorfilms – als der „radikalsten Negation einer heilen Welt“ (Vossen 2004, S.10, vgl. Hroß 2007). Twitchell (1985) greift in seinem Werk *DREADFUL PLEASURES* drei Wesen des Horrorfilms auf, die Desilet (2006, S.7) als die drei Archetypen des Horrorfilms bezeichnet:

¹⁵ Zur Darstellung des Teufels im Film seit 1980 vgl. Bach (2006).

¹⁶ Lord Voldemort aus Harry Potter wird mehrmals vernichtet, kehrt jedoch immer wieder zurück, ebenso wird vom Dunklen Herrscher berichtet, dass er bereits einmal vernichtet wurde.

Dracula, Frankenstein und Dr. Jekyll & Mr. Hide. Zombis, Monster, Alien und Figuren wie Norman Bates lassen sich Twitchell zufolge aus diesen drei Archetypen herleiten. Dabei fällt auf, dass alle drei Archetypen das Doppelgänger-Motiv beinhalten – ganz explizit in Dr. Jekyll¹⁷ nach dem Roman von Robert Louise Stevenson (1886).

Der Doppelgänger spiegelt die duale Natur des Menschen wider: Leib und Seele, das normale Selbst und das andere Selbst (Desilet 2006). Der Doppelgänger ist ein Symbol für die Angst des Menschen, die Kontrolle und die Selbstidentität zu verlieren. Der Doppelgänger zeigt den Kampf zwischen Gut und Böse auf: Sowohl das Gute als auch das Böse sind Teil des Menschen.

FRANKENSTEIN¹⁸ als moderner Prometheus und die Erschaffung von Leben ist eine Doppelgänger-Variante (Desilet 2006). In der ersten Verfilmung (USA 1910, R: J. Searle Dawley, 1910) kommt die Ambivalenz des Menschen zum Ausdruck: Frankenstein will einen perfekten Menschen erschaffen, jedoch erschafft das Böse in ihm ein Monster. Am Ende erblickt Frankenstein im Spiegel nicht sein Ebenbild, sondern das Monster. Er ist beides, seine Erschaffung ist Teil von ihm. Der Konflikt zwischen Frankenstein, dem Helden und seiner Erschaffung, dem Monster, symbolisiert einen inneren Kampf, das Monster ist das dunkle Selbst von Frankenstein (Desilet 2006).

Der Doppelgänger ist gerade im deutschen Kulturraum prägend¹⁹, vor allem im deutschen Existentialismus²⁰ – von dem der *Film Noir* dieses Motiv übernahm. So ist es kein Wunder, dass der erste abendfüllende Vampirfilm²¹ aus Deutschland stammt: Robert Wienes' NOSFERATU (1922). Der Vampir in seiner inneren Gegensätzlichkeit ist ebenfalls ein Doppelgänger: Auf der einen Seite ist er ein Graf, auf der anderen Seite ein blutsaugendes Monster, furchterregend und faszinierend zugleich, ein Dämon und Heiliger (Keppler 2006). Auch die Untoten spiegeln diese Ambivalenz wider, sie sind wie das Monster „a walking contradiction“ (Desilet 2006, S.98). Sie sind weder tot, noch lebendig, aus den menschlichen Ängsten erwachsene Allegorien für die Ambivalenz des Menschen.

Der Horrorfilm besitzt deshalb ein reflexives Moment, welches den Zuschauer mit dem Bösen in sich konfrontiert (Vossen 2004). Das Monster repräsentiert das archetypisch Böse. Es ist damit eine Vergegenständlichung unserer eigenen Ängste und Wünsche (Faulstich 2002, S.42). Der Horrorfilm zerstört unser Weltbild und konkretisiert diffuse Ängste. Dadurch, dass das Böse aus dem Menschen ausgegrenzt wird, kann es zum fremden Bösen gezählt werden. Der Hauptunterschied besteht darin, dass das fremde Böse bekämpft werden kann – ein Sieg somit möglich ist. Diese Ausgrenzung des Bösen in etwas Fremdes zeigt sich in fremd klingenden, ausländischen Namen wie Nosferatu oder Caligari.

¹⁷ mehrere Verfilmungen, erste Kurzfilme 1912 (Lucius Henderson) und 1913 (Herbert Brenon), erster abendfüllender Spielfilm 1920 (John S. Robertson)

¹⁸ Roman von Mary Shelley, dessen ersten Entwurf sie bei der Dichterkonferenz bei Lord Byron 1816 am Genfer See vorstellte.

¹⁹ Im Englischen wird sogar öfters das deutsche Wort „Doppelgänger“ bzw. „doppelgänger“ statt des englischen Begriffs „double“ verwendet.

²⁰ Als erster Film ist DER STUDENT VON PRAG (R: Wegener/Rye, 1913) zu nennen, weitere Filme sind GOLEM (R: Wegener/Galeen, 1915) und HOMUNCULUS (R: Rippert, 1916) als Frankenstein-Varianten

²¹ Zuvor gab es in Frankreich eine 10teilige Vampirserie und Kurzfilme wie Vampyren (R: M. Stiller, 1913) und DRACULA von George Méliès (1896).

2.2 Der Doppelgänger: Das eigene Böse

Während im Horrorfilm der Doppelgänger nur versteckt erkannt werden kann, ist das Böse in anderen Filmen eindeutig Teil des Menschen:

„Er ist die Quelle und Ursache, sein Verstand, seine Moralität, sein Gerechtigkeits-sinn, gerade vermeintlich gute Eigenschaften sind die Wurzeln des Bösen“ (Gundlach 1998, S.426).

Im Doppelcharakter des Menschen vermengen sich Schuld und Unschuld, der Protagonist wird ambivalent gezeichnet. Die „Grenzziehung zwischen Gut und Böse [wird] immer brüchiger“ (Zwick 1994, S.21) und der Sieg des Guten folgenloser. Dem Zuschauer wird in diesen Filmen nicht mehr das Gefühl der Sicherheit gegeben, sondern die Gewissheit, „dass die eigentliche Bedrohung durch das Böse aus dem Innern des Menschen, und zwar letztlich eines jeden Menschen kommt“ (Zwick 1994, S.27). In diesen Filmen hat der Protagonist zumeist die Freiheit, sich für oder gegen das Böse zu entscheiden. Oft wird das Böse personifiziert als die dunkle Seite des Menschen in Gestalt einer bösen Gegenspieler- oder Doppelgänger-Figur.

Die Struktur und Handlung dieser Filme sind meist komplexer, weshalb im Folgenden einzelne Filme herausgegriffen und näher erläutert werden.

Ein Film, der den Doppelcharakter des Menschen deutlich aufzeigt, ist David Lynchs *BLUE VELVET* (USA 1986). In den ersten Bildern werden dem Zuschauer die kitschigen Bilder einer ‚perfekten‘ Kleinstadt gezeigt, ein idyllischer Ort, an dem es scheinbar nichts Böses gibt. In diese harmonische Welt kehrt der junge Jeffrey zurück, nachdem sein Vater einen Unfall erlitt. Als er auf einer Wiese ein abgeschnittenes Ohr entdeckt, beginnt die Reise in die Schattenseite dieser Welt. In einem Nachtclub lernt er Dorothy Vallens kennen, die der Polizei zufolge mit dem Ohr in Verbindung gebracht wird. Sie ist eine gebrochene Frau, deren Mann entführt wurde. Der Psychopath Frank, einer der „bösesten, ekelhaftesten, krankhaftesten und furchterregendsten Charaktere der Filmgeschichte“ (Behrens 2003), will sich Dorothy durch diese Entführung gefügig machen – und vergewaltigt sie vor den Augen Jeffreys. Jeffrey erfährt mehr und mehr seine Abgründe und wird sich seines eigenen Bösen bewusst. Zwei Frauen verkörpern die beiden Seiten in ihm: Die aggressiv erotische Dorothy, die ihm seine eigenen Abgründe zeigt und ihn in einen Alptraum aus Mord, Gewalt und Sexualität zieht – und die blonde, naive Sandy, die er liebt, als Sinnbild für die Unschuld.²²

Charakteristisch ist in Filmen, die das eigene Böse aufzeigen, dass das Böse nicht vernichtet wird. Es ist und bleibt Teil des Menschen. Dies wird auch in *BLUE VELVET* deutlich. Lynch zeigt dem Zuschauer am Ende dieselben Bilder wie am Anfang. Das Erlösungsbedürfnis wird nur scheinbar gestillt: Auch wenn die Welt auf der Oberfläche wieder in Ordnung scheint, lauert unter der Oberfläche immer noch der Abgrund und das Böse.

Ganz anders wird das Bild des Bösen in *SILENCE OF THE LAMBS* (USA 1991, R: Jonathan Demme) gezeichnet. Der kultivierte Kannibale Hannibal Lecter als Sinnbild des Bösen ist „übermenschlich, überkultiviert, übergebildet“ (Ritter 2006). Er ist kein irre kichernder Psychopath, sondern intelligent und war ein angesehener Psychiater. Im Verlauf des Films wird er für die FBI Agentin Clarice beinahe zu einer „dunklen Vaterfigur“ (Häger 2007). Diese irritierende Doppelnatur – Raubtier und kultivierter Mensch – übt eine Faszination auf uns aus, auch weil das Böse, das Anthony Hopkins als Hannibal Lecter verströmt, „unerklärbar“ (Gerle 2007, S.34) bleibt.

²² Für eine ausführliche Besprechung vgl. Behrens 2003.

APOCALYPSE NOW (USA 1979, R: Francis Ford Coppola) ist ein Film über die „geistige Vorstellung von Vietnam“ (Coppola, zit. nach Fründt 1985, S.136). Der Film stellt eine Reise dar in die Abgründe der Gesellschaft und der Seele (Weyand 2000). Es geht um die „totale Zerstörung jeglicher traditioneller Ordnung, um den umfassenden Verlust von Idealen und Werten, um das Chaos und Grauen in der eigenen Seele“ (Faulstich 2002, S.180) – kurz, um die Konfrontation des Menschen mit seinem eigenen Bösen.

Colonel Kurtz, ein intelligenter und angesehener Mann, wird in der Wildnis zum Barbaren. Der Protagonist Willard soll ihn liquidieren und folgt ihm auf seiner Reise in das *Herz der Finsternis*, in die dunkle Seite des Menschen. Zunächst ist Willard fasziniert von Kurtz, dann wird er mehr und mehr ein Double von ihm. Am Ende erscheint Willard als ambivalenter, gebrochener Mann, der sein eigenes Böses erkannt hat. Das Böse ist der Abgrund, der in jedem lauert.²³

Gundlach (1998) nennt als Beispiel für das eigene Böse David Finchers SE7EN (USA 1994). Der Film zeigt eine brutale, grausame Großstadt, in der sinnlos und willkürlich gemordet wird. In dieser ‚Unordnung‘ will ein Serienmörder Ordnung schaffen. Er will auf die vielen Sünden aufmerksam machen, die hier begangen werden. Sieben Todsünden bestraft er – und zwar kehrt er die Sünden gegen den Sünder selbst, er inszeniert die Morde und verfolgt einen Plan, den er konsequent durchführt. Die letzte Todsünde ist der Zorn – dabei ist nicht der Serienmörder der Täter, sondern der eigentlich gute Polizist. Auch der vermeintlich Gute vollbringt Böses, keiner ist vor dem Bösen sicher, das wird damit dargestellt.

Selbst Superhelden – das zeigt die dritte Verfilmung der beliebten Marvel Comic-Reihe SPIDERMAN (USA 2007, R: Sam Raimi) – sind vor dem Bösen nicht gewappnet:

Blinde Hass macht Spiderman für eine teerartige Materie außerirdischen Ursprungs zum idealen Wirt. Je mehr sich seine Seele verdunkelt, desto mehr Alienmasse überzieht seinen Körper und potenziert Spidermans negative Energie. Regisseur Raimi fasst den Film zusammen: „Im Kern geht es darum, das Peter Parker erkennt: Wir sind alle Sünder, und keiner von uns ist eindeutig gut oder böse“ (zit. nach Attimonelli 2007, S.17).

2.3 Das Systemböse

Während bei Filmen, die das eigene Böse thematisieren, die Grenzen zwischen Gut und Böse verschwimmen, wird bei dem Systembösen die Frage danach gar nicht mehr gestellt. Da es zum System gehört wird es entindividualisiert und nicht länger als böse charakterisiert.

Nach Hermann (2003) kann man das Böse in diesen Filmen durch Destruktivität ersetzen. Als Beispiel hierfür nennt er den Film NATURAL BORN KILLERS (USA 1994, R: Oliver Stone). Mickey und Mallory morden ohne Gewissen, ohne Motive und scheinbar wahllos. Gewalt ist ein Mittel, um der Leere zu entkommen und um Aufmerksamkeit zu erhalten (Hermann 2003, Kirsner 2004): Einen lassen die beiden immer am Leben, damit er über sie berichten kann. Da Mickey und Mallory im Leben keinen Erfolg haben, müssen sie wenigstens in den Medien Erfolg haben, ja sie existieren nicht, so lange nicht über sie berichtet wird (Seeblen 1994). Durch ihre Waffen und durch die angewendete Gewalt treten sie aus dem gesellschaftlichen Nichtsein (Kirsner 2004).

²³ Eine ausführliche Besprechung des Films findet sich bei Hurka (2004, S.11-38).

Gewalt ist eng verknüpft mit der Identitätsfrage (Hermann 2003, Kirsner 2004). Das Böse ist Teil des Systems und damit Teil des Menschen und es entlädt sich in bestimmten Personen. Prägend für diese Filme ist die Motivlosigkeit der Morde. Während uns in Psychothrillern wie PSYCHO (USA 1960, R: Alfred Hitchcock) wenigstens vordergründig ein Motiv für Norman Bates' Verhalten geliefert wird – seine Schizophrenie – geschehen die Morde in Filmen wie 71 FRAGMENTE EINER CHRONOLOGIE DES ZUFALLS (Ö/D 1994, R: Michael Haneke) zufällig und sinnlos.

Kirsner (2004) spricht von einer Intensivierung der Gewalt, vom Gewaltfilm der 90er Jahre, bei dem die Motivlosigkeit beherrschend ist. Der Aspekt der freiheitlichen Entscheidung für Gut oder Böse wird nicht gestellt – es passiert einfach.

In BUTTERFLY EFFECT (USA 2004, R: Eric Bress/J.Mackye Gruber) beabsichtigt der Held der Handlung sogar das ‚Gute‘ – und verschlimmert die Situation durch sein Handeln.

Hermann (2003) spricht von einem „Entgleisen des Systems“ – das Systemböse ist irritierend, da die Täter verschwinden und wir sie nicht als böse ansehen können, oder, wie Rötzer (zit. nach Hermann 2003) sich ausdrückt:

„Das absichtslose, systemische Böse ist nicht böse genug, um es als Gegner identifizieren, ausgrenzen und bekämpfen zu können: Es geht mitten durch uns hindurch.“

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass das Böse im Film vor allem auf zwei Arten präsentiert werden kann.

Das Böse kann außerhalb des Menschen in fremden Kreaturen stecken – dann kann das Böse bekämpft werden und die Filme geben eine gewisse Sicherheit.

Das Böse kann jedoch auch aus dem Menschen kommen, dann ist eine völlige Auslöschung nicht möglich und das Böse bleibt als Möglichkeit präsent. Ist das Böse Teil des Systems ist es auch Teil des Menschen. Das Systemböse lässt sich jedoch nur schwer einordnen, da die Frage nach gut und böse entfällt. Soviel ist jedoch klar, dass das Böse

„obwohl offiziell verpönt und insgeheim von niemanden im Ernst für sich selbst als persönliche Erfahrung gewünscht, dennoch in der Lage ist, in unseren Augen eine Anziehungskraft und düstere Schönheit zu entwickeln.“

(Kiesel/Rabius 1987, S.1)

III. DIE HÖLLE AUF ERDEN – SIN CITY

Das Böse kann, wie gezeigt, im Film auf vielseitige Weise dargestellt werden. Innerhalb bestimmter Genres lassen sich Parallelen ziehen. Inhalt und Gestaltung eines Filmes können deshalb nicht getrennt voneinander betrachtet werden. Es ist sinnvoll, andere Filme zum Vergleich heranzuziehen. Auch SIN CITY hat filmische Vorläufer. Es ist natürlich zunächst eine Comic-Adaption. Doch sowohl der Comic als auch der Film stützen sich auf eine literarische und eine filmische Periode: Die *hard-boiled Fiction* und deren filmischer Nachfolger, der *Film Noir*. Der *Film Noir* ist gerade in Bezug auf die Frage nach dem Bösen interessant. Um die Darstellung der Protagonisten und der Antagonisten (und insbesondere auch die Filmästhetik) in SIN CITY zu verstehen, wird deshalb zuerst der Bezugsrahmen, sozusagen der Ursprung von SIN CITY, erläutert.

1. Hartgesottene Helden und Femmes Fatales

1.1 Hard-boiled Fiction

1.1.1 Geschichte

Die *hard-boiled detective stories* entstanden Anfang des 19. Jahrhunderts. Es waren Geschichten, die sich thematisch und erzähltechnisch von der bisherigen Tradition der Trivilliteratur abgrenzten (Werner 2005, S.68). Waren die bisherigen Helden in den Detektivromanen eher von den Geschichten Edgar Allan Poes²⁴ geprägt, ist es das wirkliche Leben und das einfache Volk, das in den Romanen der *hard-boiled writers* die Hauptrolle spielt (Sellmann 2001, S.29ff). In den Worten Chandlers (1975, S.337):

„Hammett brachte den Mord zu der Sorte von Menschen zurück, die mit wirklichen Gründen morden, nicht nur, um dem Autor eine Leiche zu liefern (...) und er ließ sie in einer Sprache reden und denken, für die ihnen unter solchen Umständen der Schnabel gewachsen war.“

Wie kam es zu diesem Traditionsbruch?

William Marling (2002) sieht den Ursprung der *hard-boiled stories* in den sogenannten *Dime Novels*. Der Name *Dime Novels* wurde zum ersten Mal von den Verlegern Beadle& Adams verwendet für ihre „Beadle’s Dime Novel series.“ Dies waren dünne, billig produzierte Romane in einem standardisierten Format. Während des amerikanischen Bürgerkrieges erlangten diese Romane große Beliebtheit (Marling 2001). Später wurden die *Dime Novels* auch *Yellowbacks* genannt – Beadle&Adams gingen schließlich dazu über, bunte Covers zu gestalten, um sich von Nachahmern abzusetzen.

Der Held der *Dime Novels* ist meist ein Westerner, der die Grenze zur Zivilisation, der so genannten Frontier, überquert und sich in der Prärie zurechtfinden muss. Der Held ist mutig, aufrecht und besitzt meistens einen Sinn für *Manifest Destiny*.²⁵ Das moralische Ende war obligatorisch. Erst später wurde in Nick Carter, dem bekanntesten *private eye*, der Privatdetektiv als Held entdeckt. Das Abenteuer verlagerte sich von der Prärie in die Großstadt, in der die *frontier*, die moralische und kulturelle Grenze zu Wildnis und Barbarei,

²⁴ 1841 erschien Poes Kurzgeschichte „The Murders in the Rue Morgue“ mit seinem Detektiv Auguste C. Dupin, die als eine der ersten Detektivgeschichten gilt (vgl. Werner 2005, S.68f)

²⁵ wörtlich übersetzt „offenkundige Bestimmung“, amerikanischer Glaube, die USA hätten einen göttlichen Auftrag zur Expansion und bezeichnet somit den Stolz des amerikanischen Nationalismus als auch die ideologischen Vision einer gerechten Welt mit Hilfe Gottes. Der Begriff wurde 1845 von John L. O’Sullivan geprägt (vgl. Lubragge 2003).

„im Herzen der Stadt“ lag (Seeßlen 1998, S.26). Das Ende der *Dime Novel* wurde bedingt durch eine neue Produktionsweise, bei der billigeres Papier verwendet wurde.

Die *Pulp Magazines* waren magazinähnliche Billigheftchen mit Kurzgeschichten, Rätseln, Kurzromanen und diversen Illustrationen (Werner 2005; Seeßlen 1998). Der Name Pulp stammt von dem holzhaltigen Papier und wird inzwischen auch mit *Schundroman* übersetzt. Nach Ansicht Werners darf man diese Heftchen jedoch keinesfalls mit Schund gleichsetzen, da die Magazine offen waren für neue literarische Formen und eine wichtige Voraussetzung für die Entwicklung der amerikanischen Kurzgeschichten darstellen. Zielgruppe der Pulps waren die Mittel- und Unterschicht, Inhalt war die Furcht vor der Kehrseite des American Dream. Die Magazine waren in unterschiedliche Genres aufgeteilt, es gab Science-Fiction- und Abenteuer-Magazine und natürlich Krimis mit Privatdetektiven.

Jedoch entwickelten die Pulps ein anderes Bild des Privatdetektivs als in der bisherigen Literatur. Die Helden in den Geschichten der Pulps lösten die Fälle nicht länger durch Nachdenken, sondern erhoben sich erstmals auch aus ihrem Kaminsessel, um zu einem „Held[en] einer Wildnis, die Großstadt heißt“, zu werden (Werner 2005, S.68).

Sam Spade, Privatdetektiv der Romane Hammetts (1992, S.217), ist sich dessen bewusst:

„Ich bin nicht, was man einen exzellenten Denker nennen würde – Ergebnisse, wie ich sie erziele, sind meistens die Früchte von Geduld, Fleiß und einfallloser Plackerei, denen ab und zu womöglich auch ein bisschen Glück zur Seite steht (...)“

Um 1920 entstand eines der bekanntesten dieser Magazine, das „Black Mask“, das unter dem Herausgeber Joseph T. Shaw zu einem Hort der *hard-boiled* Autoren wurde (Marling 2002; Werner 2005).

Bereits 1923 wurde die Kurzgeschichte „Arson Plus“ von dem damaligen Anfänger Peter Collin veröffentlicht. Dieser hatte zunächst vier Jahre bei der Privatdetektei Pinkerton, die erste Privatdetektei²⁶ in den Vereinigten Staaten, gearbeitet. Die Erfahrungen, die er dort machte, brachte er später in literarische Form. Erst später veröffentlichte Collin seine Werke unter seinem wahren Namen, Samuel Dashiell Hammett. Hammett gilt als der Begründer der *hard-boiled Fiction* (Werner 2005, S.69; Sellmann 2001, S.30; Spicer 2002, S.6).

1.1.2 Inhalt und Stil

Die *hard-boiled* Autoren rückten die Kehrseite der amerikanischen Gesellschaft, also die unteren sozialen Schichten, in den Mittelpunkt. Inhaltlich bewegen sich die Geschichten zwischen der Hoffnung des *American Dream*²⁷ und der drohenden Proletarisierung (Werner 2005, S.68) und spiegelten somit die damalige Realität wider. Seeßlen (1998, S.53) zufolge gab es keine anderen Detektivromane, „die das Entsetzen über den Zustand der Welt in Amerika so direkt wiedergaben.“

Im Vordergrund steht nicht allein die Handlung, sondern vor allem die genaue und wirklichkeitsgetreue Beobachtung von Menschen und Schauplätzen (Werner 2005; Sellmann 2001). Dies spiegelt J.T. Shaws Ansicht wider, dass der Plot dazu da ist, um zu einer guten Szene zu führen, der Plot selbst ist nicht das Entscheidende (Seeßlen 1998, S.30).

²⁶ Die Firma wurde 1859 von dem Schotten Allan Pinkerton gegründet, bis heute ist es wohl die bekannteste Privatdetektei.

²⁷Motiv „Vom Tellerwäscher zum Millionär“, Hoffnung und Vorstellung, Amerika sei das gelobte Land, in mythischer, religiöser und politischer Hinsicht. Damit einher geht die Vorstellung, dass jeder, der sich bemüht, die soziale Leiter aufsteigen kann.

Der Held ist meist ein Privatdetektiv, der sich für die Gerechtigkeit einsetzt, „einer, der sündigt, damit die anderen es nicht tun müssen“ (Seeblen 1998, S.46). Dabei muss er Gefahren, Verführungen und Herausforderungen überwinden. Der Held macht sich seine eigenen Regeln, was zählt, ist das Ergebnis, nicht der Weg dorthin. Doch auch wenn der Held Gewalt anwendet, folgt er doch gewissen moralischen Werten, die man unter dem Namen *The Code* zusammenfassen kann (Layman 2005).

Der Held muss, „um einen ziemlich abgedroschenen Ausdruck zu gebrauchen, ein Mann von Ehre sein – aus Instinkt, aus innerster Notwendigkeit, ohne Gedanken daran, und gewiss ohne Worte darüber“ (Chandler 1975, S.341). Er beschützt die Guten vor den Bösen, die nicht nach den Regeln leben. Eben weil sich diese nicht an die Regeln halten, muss sich auch der Held nicht daran halten. Er ignoriert Regeln und Verhaltenskonventionen – weil die Kunden genau dafür zahlen. Somit kann der Privatdetektiv als Aufrechterhalter des zivilisatorischen Ideals angesehen werden, auch wenn er hierfür Gewalt anwenden muss. Seeblen (1998, S.47) drückt dies folgendermaßen aus:

„Nur dem Privatdetektiv, der sich aus den gesellschaftlichen Zwängen befreien kann, selbst aus dem Zwang zu Legalität, ist zuzutrauen, dass er einen Status der Unschuld herstellen kann. Die eigene Unschuld hat er indes zu verlieren, unwiederbringlich.“

Deshalb ist er wohl auch so schweigsam und meidet die Öffentlichkeit. Die bekanntesten Figuren sind Sam Spade von Dashiell Hammett, der seinen moralischen Kodex versteckt, und der offene Moralist Philip Marlow von Adam Chandler.

Gegenpart zum männlichen Protagonisten bildet zumeist die *femme fatale*, eine unbekannte Schönheit, die den Protagonisten verführt und die am Ende oft als Täterin entlarvt wird.

Archetypus für die *femme fatale* sind nach Marling (2002) die griechischen Sirenen²⁸ oder die Zauberin Kirke.²⁹

Viele der Geschichten wurden in späteren Jahren verfilmt³⁰ und bildeten die Grundlage für die filmische Stilrichtung des *Film Noir* (vgl. Seeblen 1980; Wagner 2005; Werner 2005; Stankowski 1986, Schrader 1972).

1.2 Film Noir

Die Ursprünge des *Film Noir* liegen in der *hard-boiled Fiction*, von denen die der *Film Noir* die komplexe Erzählstruktur und die „pessimistisch-gebrochene Stimmung“ (Sellmann 2001, S.30) übernahm. Die filmischen Bezugspunkte sind die deutschen Expressionismusfilme aus den Jahren 1910-1920 und der französische Poetische Realismus, der als Brücke zwischen Expressionismus und *Film Noir* gesehen wird (Werner 2005; Stankowski 1986; Sellmann 2001, Schrader 1972).

Ziel der expressionistischen Filme war es, das Filmbild graphisch werden zu lassen. Die Filmemacher strebten keine naturalistische Darstellung an und lehnten sich gegen die rationale Ordnung und Logik auf. Als stilprägender Film kann Robert Wiene's DAS CABINET DES DR. CALIGARI (1920) genannt werden (Sellmann 2001). Die Machtergreifung Hitlers und der Reichstagsbrand führten dazu, dass viele Filmemacher Deutschland und Österreich verließen, um in Frankreich oder in den USA ein neues Leben aufzubauen.

²⁸ Sirenen sind in der griechischen Mythologie Mischwesen, halb Vogel, halb Mensch, die mit ihrem Gesang Fischer verführen, um sie dann zu töten.

²⁹ Kirke verwandelt Odysseus Mannschaft in Tiere, als diese auf ihre Insel kamen, Odysseus konnte sie jedoch zwingen, den Bann zu lösen.

³⁰ Spicer zufolge waren fast 20 Prozent aller Films Noirs, die während 1941 und 1948 produziert wurden, Adaptionen von *hard-boiled* Romanen (Spicer 2002, S.5)

Im *Film Noir* fanden sich die Flüchtlinge wieder. Die Ästhetik ähnelte der des expressionistischen Films, auch konnten die Heimatlosen ihre Gefühle der Verlorenheit, Entfremdung, Verlust der Heimat, Ängste und Hoffnung in diesen Filmen ausdrücken. Das ist wohl der Grund, weshalb der *Film Noir* – eigentlich ein „uramerikanisches Phänomen (Werner 2005, S.9) – dennoch erstaunlich viele europäische und darunter viele deutsche Regisseure aufweist.³¹ Werner (2005) zufolge ist nur ein amerikanischer Regisseur ebenso bedeutsam wie die europäischen: Orson Welles, der mit seinem Erstlingswerk *CITIZEN KANE* (USA 1941) Filmgeschichte schrieb (vgl. auch Porfirio 1976).

Der *Film Noir* wurde lange von den eigentlichen Machern, den Amerikanern, nicht als eigene Stilrichtung anerkannt (Sellmann 2001, S.12f). Die erste englische Veröffentlichung³², die den Namen *Film Noir* aufgriff, wurde 1970 verfasst, während in Frankreich bereits 15 Jahre vorher eine Monographie³³ zu diesem Thema veröffentlicht wurde³⁴ (Stankowski 1986).

1972 veröffentlichte Drehbuchautor, Filmregisseur und Kritiker Paul Schrader im „Film Comment“ einen Aufsatz, in dem er Atmosphäre und Stil des *Film Noir* analysiert (vgl. Sellmann 2001, S.13). Seinen Namen erhielt der *Film Noir* von dem französischen Kritiker Nino Frank (Werner 2005; Sellmann 2001). Zu diesem Namen inspirieren ließ er sich von der „Série noire“, einer französischen Buchreihe mit Kriminalromanen, unter der auch Horace McCoy's Roman „No Pockets in a Shroud“ (1937) erschien.

Auch Übersetzungen von den *hard-boiled* Autoren James M. Cain und Raymond Chandler wurden in dieser beliebten Reihe Duhamel's veröffentlicht (Stankowski 1986). Es waren die Franzosen, allen voran Existentialisten wie Sartre und Beauvoir, die von dem neuen ‚Genre‘ des *Film Noir* angetan waren.

Lange Zeit bestand keine Einigkeit, ob der *Film Noir* als ein eigenständiges Genre bezeichnet werden kann. Charles Higham und Joel Greenberg bezeichneten *Film Noir* in ihrem Buch „Hollywood in the Forties“ als Genre (1968, S.19f). Wiederkehrende Elemente seien die besondere Stimmung, die *Femme Fatale* und verzweifelte Männer. Demgegenüber steht die Bezeichnung „Serie“ von Étienne Chaumeton und Raymond Borde.

Stankowski (1986) erkennt in den *Films Noirs* keine immer wiederkehrenden Elemente und ist der Meinung, die Nichtkategorisierbarkeit führe dazu, dass jeder Kritiker sich seine eigene, persönliche Definition von *Film Noir* machen könne.

Der Entdecker Nino Frank sah als Gemeinsamkeit der *Films Noirs*, dass es in den Filmen des *Film Noir* mehr um die Charakterisierung der Personen geht, also um die Frage: „Wie verhält sich der Held?“, als um die Handlung selbst (Werner 2005).

Einige, wie Marc Vernet, sind sogar der Auffassung, es gebe weder ein Genre noch eine Stilrichtung namens *Film Noir*, bei dem Term handle es sich um eine Erfindung von französischen Filmkritikern und Cinephilen. Andere Bestrebungen gehen dahin, den *Film Noir* als ein Subgenre des Kriminalfilms anzusehen (Sellmann 2001). Geht man jedoch davon aus, dass der *Film Noir* in unterschiedlichen Genres, also etwa auch dem Melodram angesiedelt ist, ist diese Aussage nicht haltbar (vgl. zur Genrediskussion Sellmann 2001, 14ff).

³¹ u.a. Billy Wilder, Fritz Lang, Otto Preminger, Henry Koster, Peter Lorre, William Dieterle, Robert Siodmak

³² Karimi, Amir Assoud (1976): *Toward a Definition of the American Film Noir*. New York, Arno Pr. Doktorarbeit von 1970

³³ Chaumeton, Etienne/Borde, Raymond (1955): *Panorama du film noir américain*. Paris, Ed. de Minuit

³⁴ Higham und Greenberg verwendeten den englischen Ausdruck „Black Cinema“ (S.19-36).

Inzwischen scheint ein Konsens zu bestehen, den *Film Noir* als eine Bewegung oder Stilrichtung anzusehen, wie es Schrader (1972, S.8) vorgeschlagen hatte. Dafür sprechen viele Gründe.

Der *Film Noir* ist nicht auf ein Genre begrenzt. Wie Schrader anführt, wird der *Film Noir* auch nicht durch die Konventionen des Schauplatzes und des Konfliktes definiert (wie im Western), sondern von den subtileren Qualitäten des Tones und der Atmosphäre (Schrader 1972, S.8).

Gegen die Einordnung der *Films Noirs* als eigenständiges Genre spricht auch die Kontroverse, welche Filme als ‚*Noir*‘ bezeichnet werden (Stankowski 1986, vgl. Auflistung von Borde-Chaumeton und Kaminsky, Sellmann 2001, S.21ff).

Die Mehrzahl der Autoren sieht den *Film Noir* als eine eher enge Schaffensperiode an, deren Höhepunkt in den 40ern und 50ern lag. Als erster Film wird meist THE MALTESE FALCON (USA 1941, R: John Huston) als letzter Film Orson Welles TOUCH OF EVIL (USA 1958) genannt (Werner 2005, S.26; Stankowski 1986; Sellmann 2001, S.14), wobei Werner (2005) STRANGER ON THE THIRD FLOOR (USA 1940, R: Boris Ingster) als den ersten *Film Noir* anerkennt. Neue Filme im *Noir*-Look werden nicht unter dieser Bezeichnung geführt, sondern erhalten den Namen *Neo Noir*³⁵ (Werner 2005; Sellmann 2001, Spicer 2002).

1.2.1 Inhalt

Die Vielzahl der unterschiedlichen *Films Noirs* wird durch die düstere Stimmung geeint. Die Filme zeigen

„a world of darkness and violence, with a central figure whose motives are usually greed, lust, and ambition, whose world is filled with fear“ (Higham/Greenberg 1968, S.19).

Ottoson (Stankowski 1986) zufolge leidet der Hauptcharakter meist unter einer existenziellen Angst. Die Welt wird bestimmt von Verzweiflung, Entfremdung, Desillusionierung, moralischer Ambiguität, Pessimismus, Korruption und Psychosen. Robert Porfirio stimmt ihm zu, wenn er behauptet, die visuelle Gestaltung der *Films Noirs* und deren pessimistische Weltsicht seien „nothing less than an existential attitude toward life“ (Porfirio 1976, S.80). Der *Film Noir* bildet somit eine Antithese zum American Dream:

Soziales Bemühen und sozialer Erfolg sind bedeutungslos, die Helden sind gescheiterte Existenzen und eine Lösung ist nicht in Sicht (Werner 2005; Leisen o.A., Sellmann 2001). Anhand weniger Personen wird der Verfall bürgerlich moralischer Werte und sozialer Beziehungen – und dadurch die demokratische Basis der amerikanischen Gesellschaft – in Frage gestellt. Gewaltszenen nehmen in der Entwicklung des *Film Noir* in einer Brutalität zu, wie es für die damaligen Filme keinesfalls üblich war (Sellmann 2001, S.38).

Die Entwicklung des *Film Noir* wird nach Schrader (1972, S.11f) in drei Phasen aufgeteilt³⁶ (vgl. auch Werner 2005, S.23ff; Sellmann 2001, S.48ff), wobei sich die Phasen überschneiden können.

Die erste Phase, von 1940-1945, nennt Werner (2005) *Romantik*. Die Filme entstanden während des Zweiten Weltkrieges, in den die USA 1942 eintraten. Die Männer sind im Krieg und die Frauen nehmen deren Platz ein. Gesellschaftskritik war nicht angebracht,

³⁵ Sellmann (2001) zufolge hat sich der Begriff mittlerweile in der Filmkritik etabliert.

³⁶ Eine inhaltliche Aufteilung findet sich bei Duncan (2000, S.8-10).

dementsprechend entstanden nur wenige *Films Noirs* (vgl. Stankowski 1986). Zumeist ist der Held ein romantischer Einzelgänger, eine aufrichtige Figur, die sich in die ‚schlechte‘ Welt hineinbegibt, um sie zu bekämpfen – und dem das am Ende auch gelingt. Zynismus und kaltblütige Professionalität sind lediglich „ein Schutzschild, hinter dem er [der Protagonist] seine seelische Verletzlichkeit verbirgt“ (Werner 2005, S.27). Ganz im Sinne der klassischen Filme besteht jedoch das Vertrauen in den Einzelkämpfer. Es gibt, wie Paul Schrader sagt, „more talk than action“ (1972, S.11).

Weiblicher Gegenpart ist das *bad good girl*, eine Frau, die böse scheint, sich jedoch als gut herausstellt. Zu nennen sind die Filme über die Privatdetektive Sam Spade oder Philip Marlow. Diese Phase ist die „gemäßigste Variante des *Film Noir*“ (Sellmann 2001, S.48), in der die Konventionen erst entwickelt werden mussten.

Die zweite Phase beginnt nach Kriegsende und dauerte Werner zufolge vier Jahre. Es ist die Phase der *Entfremdung*: Die GIs können sich nur schwer in den Alltag eingliedern, die Frauen, die während des Krieges die Positionen der Männer übernahmen, wollen diese nicht wieder hergeben. Die männlichen Protagonisten werden in dieser Phase oft als die Opfer dargestellt. Sie werden zu Unrecht verfolgt und müssen sich verteidigen. Die Frau hat sie verlassen oder wurde ermordet. Charakteristisch für diese Phase ist der „realistic urban look“ (Schrader 1972, S.12).

Sellmann (2001, S.49) zufolge läutete der Billy Wilder Film *DOUBLE INDEMNITY*³⁷ (USA 1944) die zweite Phase ein. Diese Phase gilt als die Blütezeit des *Film Noir*.

In der dritten Phase *Obsession* sind die USA geprägt von einer Stimmung voller Furcht und Misstrauen. Das Atomwaffenmonopol der USA war gebrochen, der Kalte Krieg mit der Sowjetunion hatte begonnen, und es herrschte eine hysterische Furcht vor dem Kommunismus. Ab 1949 zeichnete sich die Regression ab, die Arbeitslosigkeit stieg, während sich außenpolitisch eine Krise anbahnte – bedingt durch den Koreakrieg.³⁸

Dementsprechend werden die Filme düsterer, der Held ist ein besessener Täter, in dem sich die unheimliche Bedrohung der Gesellschaft von innen wie auch von außen widerspiegelt. Die Filme waren geprägt durch „psychotic action and suicidal impulse“ (Schrader 1972, S.12). Sellmann (2001) nennt als Beispiel für diese Phase den Film *KISS ME DEADLY* (USA, R: Robert Aldrich), der eine von einer fiebrig-neurotischen Atmosphäre gekennzeichnete, todessüchtige Gesellschaft zeige (2001, S.49).

Für Schrader bildet diese Phase die „cream of the *Film Noir* (...): the loss of public honor, heroic conventions, personal integrity, and, finally, psychic stability“ (1972, S.12).

Mit dem Aufkommen von Technicolor, dem Siegeszug des Fernsehens und dem Breitbandformat in den 50ern kam das langsame Ende des *Film Noir* (Sellmann 2001; Werner 2005, Kerr 1979, Schrader 1972). Hinzu kam der Amtsantritt von Eisenhower, der ein positiveres Klima schuf, in dem kein Platz mehr war für den Pessimismus des *Film Noir*. Der Strukturwandel in der Filmindustrie brachte dann schließlich das B-Movie zu Fall – und damit auch den klassischen *Film Noir*.

³⁷ Paramount, das Hays Office und der MacMurray, Star aus *DOUBLE INDEMNITY*, wollten den Film zunächst sperren (Schrader 1972, S.12)

³⁸ Geoffry O'Brien dementiert den geschichtlichen Einfluss und der Alltagserfahrungen, während Paul Kerr die Entstehung und Entwicklung des *Film Noir* auf produktionstechnische bzw. ökonomische Entwicklungen zurückführt.

1.2.2 Helden und Schauplätze

Obwohl der *Film Noir* vielseitige Figuren hervorbrachte, ist die wohl bekannteste Figur der (männliche) ‚hartgesottene‘ private eye. Den Prototyp für den Privatdetektiv schuf MALTESE FALCON mit Humphrey Bogart als Sam Spade und seinen Wahrzeichen: Trenchcoat, Hut und Knarre – und die Zigarette im Mund.³⁹

Der Protagonist ist nicht länger der höfliche, zurückhaltende Mensch, sondern ein Einzelgänger, ein Outlaw, der weder in der Welt des Verbrechens, noch in der Gesellschaft angesehen ist. Diese Ambiguität kommt dadurch zum Ausdruck, dass er zwar eine gewisse Distanz zum Verbrechen bewahrt, dennoch in die Welt des Verbrechens eintaucht und im „Niemandland zwischen Gesetz und Verbrechen“ agiert (Werner 2005, S.27).

Der Privatdetektiv wendet, wenn es nötig ist, Gewalt an und geht auch mit Frauen nicht zimperlich um. Der Held lebt anonym und einsam. Die im Film dargestellte Handlung führt oft zur völligen Orientierungslosigkeit des Helden, der sich selbst fremd wird.

Eine weitere Figur, die vor allem in der zweiten Phase auftrat, ist nach Spicer (2002) das *male victim*. Gegenspieler des männlichen Opfers ist meistens eine Frau, die ihn verführt und benutzt. Einigen Autoren zufolge (vgl. Werner 2005; Sellmann 2001) spiegelt das die damalige (männliche) Angst vor dem neuen Selbstbewusstsein der Frauen wider, die während des Krieges ‚männliche‘ Pflichten übernahmen und mehr Rechte forderten.

Als dritte männliche Figur wird der Verbrecher oder Psychopath genannt, wie er in WHITE HEAT (USA 1949, R: Raoul Walsh) erscheint. Diese Figur tritt vor allem in der dritten Phase auf, als sich der Geschlechterkampf beruhigt hatte und der Mann im Film wieder an erster Stelle steht. Die Frau ist „an den heimischen Herd zurückgekehrt“ (Werner 2005, S.53) und spielt bis auf wenige Ausnahmen im Film keine überragende Rolle mehr.

Obwohl die Frau im Gegensatz zu den bisherigen Filmen mehr Bildschirmpräsenz zeigt – Sellmann (2001, S.98) zufolge zwischen 30 und 40 Prozent – spielen Frauen immer noch eine untergeordnete Rolle. Die typische Frauenfigur ist die *Femme Fatale*, eine äußerlich sehr attraktive Frau, die sich nimmt, was sie will. Das ist meistens Geld und Macht. Sie benutzt ihre äußere Schönheit, um die Männer zu verführen und ihre Ziele zu erreichen (Wagner 2005; Werner 2005) – und treibt den Mann dabei ins Verderben. Sie ist attraktiv, erotisch aufreizend, verführerisch und mysteriös und „verkörpert die dunklen sexuellen Sehnsüchte der Männerwelt“ (Sellmann 2001, S.34). Damit repräsentiert sie die männlichen Ängste und Träume zugleich. Mit den Worten von James Place (zit. nach Sellmann 2001, S.101): „the sexual, dangerous woman (...) ist the psychological expression of [the man’s] internal fears of sexuality, and his need to control and repress it.“

Somit entwickelt der *Film Noir* ein neues und ambivalentes Frauenbild. Es findet eine Demontage des klassischen amerikanischen Frauenideals statt (Werner 2005). Die Frau ist dem Mann ebenbürtig und strebt nach Unabhängigkeit.

Eine weitere Rolle ist das *good bad girl*, also eine Frau, von der man zunächst ausgeht, dass sie zu den Gegnern des Helden, und damit zu den Bösen, gehört. Am Ende stellt sich heraus, dass sie ein Opfer war und auf der Seite der Guten ist.

³⁹ Vgl. Jean Luc Godards *À BOUT DE SOUFFLE* (F 1960): Protagonist Michel (Belmondo) ahmt während des gesamten Films seinen Helden Humphrey Bogart nach.

Als drittes Frauenbild im *Film Noir* nennt Spicer (2002) das *girl next door*. Sie bildet die Antithese zur *femme fatal*, sie ist immer auf der Seite des Guten, harmlos und asexuell.

Sämtliche Gestalten sind Antihelden, die im Dunkeln leben und das Licht meiden. Es sind die Randzonen der Gesellschaft, die hier in den Mittelpunkt gestellt werden. Die moralischen Kategorien haben versagt – aufgrund politischer, ökonomischer und ideologischer Krisen. Bürgerlich-familiäre Werte werden untergraben und die Familie spielt keine Rolle mehr oder ist ein Symbol für die Unzufriedenheit des Protagonisten. Im amerikanischen Selbstverständnis des *social-Seins* bedeutet dies Werner (2005, S.13) zufolge immer auch ein persönliches Versagen.

Auch die Liebe ist damit zum Scheitern verurteilt, weshalb Hossein Amini (1996, S.61) von einer „black love story“ spricht.⁴⁰ Die Motive der Helden sind existentieller und freudscher Art: sexuelle Begierde, Angst und Paranoia. Die Helden sind isoliert und oft psychisch gestört (Spicer 2002, S.4). Die Welt ist düster, oder, wie Chandler sich ausdrückt: „the streets were dark with something more than night“ (zit. nach Sellmann 2001, S.37).

Dieser moralische Sumpf spiegelt sich in den Schauplätzen des *Film Noir* wider. Als Metapher für die Hoffnungslosigkeit, die Verzweiflung und das Verbrechen dient die Stadt mit ihren Slums, schäbigen Mietskasernen, leeren Fabrikhallen, Hafenkais und verfallenen Lagerschuppen. Die *Films Noirs* spielen fast ausschließlich in Großstädten wie New York oder LA, von denen nur die schäbigsten Seiten gezeigt werden. Die Stadt ist dabei Schutz und Verderben, „Mutter und Hure“ (Werner 2005, S.12) zugleich. Sie ist schmutzig, verdorben und dekadent, fast alle Bewohner sind korrupt oder zum Verbrechen bereit (Sellmann 2001). Die Straßen sind menschenleer, der Regen prasselt auf die Straße und Nebelschwaden ziehen durch die Gassen.

1.2.3 Bildsprache

Eindeutigstes Kennzeichen eines *Film Noir* ist seine visuelle Gestaltung (Werner 2005; Sellmann 2001). Entscheidend ist, wie der Name andeutet, die Beleuchtung – die sogenannte *low-key* Beleuchtung. Die Geschichten sind in der Nacht⁴¹ angesiedelt, doch auch bei Tag ist das Szenario düster und spielt in einem Zimmer, in dem die Jalousien heruntergezogen sind und in dem es fast ebenso dunkel ist wie nachts. Ganz im Gegensatz zum *Classic Hollywood*, bei dem viel Wert auf die harmonische, ebene Ausleuchtung gelegt wurde, ist es das Spiel von Licht und Schatten, das die Stimmung der *Films Noirs* ausmacht (Schrader 1972; Werner 2005).

Der *Film Noir* bricht mit der naturalistischen Beleuchtungsweise. Es gibt extremes Unterlicht, welches oft nur Gesichtspartien zeigt, während der Rest des Gesichts im Dunkeln bleibt. Das Minimum an Licht, das durch die Jalousien dringt oder von einer Lampe ausgestrahlt wird, liefert atmosphärische Schatten. Oft sind nur die Silhouetten zu sehen. Dann wieder ist ein Gesicht extrem im Spotlight, wodurch es hart aussieht und teilweise sogar ein dämonisches Aussehen gewinnt. Schatten steht sowohl für Gefahr, als auch für Schutz. Werner (2005, S.87) sieht in Licht und Dunkelheit ein dialektisches Ausdrucksmittel zweier besonderer Spannungsverhältnisse: Zum einen der Spannung zwischen der Lust des Ver-

⁴⁰ Die Unfähigkeit zu Vertrauen zerstöre die Liebe: “The *noir* was in the characters’ hearts and in their relationships” (ebd.).

⁴¹ Die *Films Noirs* wurden im Gegensatz zu den Filmen des *Classic Hollywood* auch wirklich bei Nacht gedreht und nicht bei Dämmerung (Werner 2005; Sellmann 2001).

bergens und der Furcht vor dem Verborgenen, zum anderen der Spannung zwischen der Erkenntnisangst und dem Wissensdrang.

Meistens haben die Schatten dann auch eine bestimmte Bedeutung und sind nicht wahllos. Licht und Dunkel können das zukünftige Schicksal erahnen lassen, wenn zum Beispiel die Schatten aussehen wie ein (Gefängnis-) Gitter. Oder sie lassen Rückschlüsse zu auf den Charakter einer bestimmten Person. Das Spiel mit Licht und Schatten deutet auch oft auf den ambivalenten Charakter der Figur. Diese Art der stark kontrastierenden Beleuchtung, des Spiels mit Schatten und Licht, wurde vom Expressionismus übernommen und wird *Chiaroscuro* genannt (Schrader 1972; Spicer 2002).

Beim Bildaufbau wird beim *Film Noir* die vertikale Linie vorgezogen – im Gegensatz zum Western, bei dem die Horizontale bedeutsam ist (Schrader 1972; Werner 2005).

Im Western vermittelt die Horizontale mit den riesigen Landschaften die Freiheit des Protagonisten, der durch keinerlei Schranken begrenzt wird (s. Abbildung 2).

Die Vertikale (oder schräge Linie) des *Film Noir* ist ein Zeichen für die Großstadt, die Hochhäuser und Türme, aber auch für die Beengtheit und Eingeschlossenheit. Der Held ist gebunden an seine Auftragsgeber (als Detektiv), er wird verfolgt und ist gefangen in seiner Welt. Die Hilflosigkeit der Protagonisten und die Unmöglichkeit, ihre Lage zu verbessern, wird so auch auf der Bildebene deutlich.

Western und *Film Noir* können als die zwei Seiten einer Medaille angesehen werden – der Western als die Verkörperung amerikanischer Werte und einem positiven Individualismus, der *Film Noir* als seine Antithese. Der Individualismus führt hier ins Verderben (Sellmann 2001; Werner 2005).

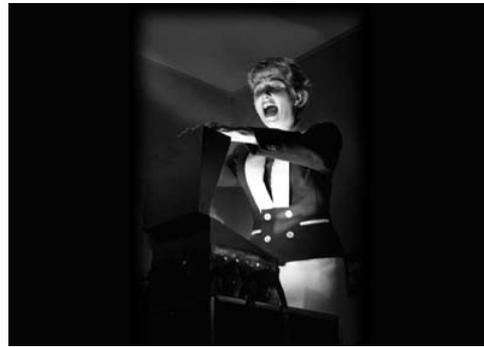


Abbildung 2: Links vertikale Linie: FORT APACHE (1948, R: J. Ford)
rechts die horizontale: KISS ME DEADLY (1955, R: Robert Aldrich)

1.2.4 Narration und Montage

Die Erzählweise ist komplex und spiegelt die Orientierungslosigkeit des Protagonisten wider. Dieser ist der Situation, in der er sich befindet, nicht gewachsen und gerät in ein Labyrinth, in dem sich Held und Zuschauer gleichermaßen verlieren.

Eine Anekdote (Werner 2005, S.58) besagt, dass bei den Dreharbeiten zu THE BIG SLEEP (USA 1946) selbst Regisseur Howard Hawk nicht mehr genau sagen konnte, wer nun der Mörder in der Geschichte war. Selbst Drehbuchautor Chandler konnte nach einigem Blättern im Buch nicht helfen: „verdammtnochmal, ich wußte’s selber nicht.“ (Chandler 1975, S.279). Dies zeigt, dass die Handlung im *Film Noir* sehr verzwickelt ist. Es steht nicht im Mittelpunkt, wer der Mörder war. Das Ziel ist es vielmehr, die Verwirrung aufzuzeigen und eine interessante Szene nach der anderen zu zeigen. Die Neugier des Zuschauers spielt

eine große Rolle, dieser wird durch ständig neue Verwicklungen bei der Stange gehalten. Ein Happy-End wird ihm jedoch in der Regel verweigert (Sellmann 2002).

Um die Unausweichlichkeit des Schicksals und die Unmöglichkeit der Protagonisten auf Einwirkung narrativ darzustellen, werden im *Film Noir* Rückblenden verwendet (Werner 2005; Sellmann 2001). So wird zum Beispiel in Billy Wilders *SUNSET BOULEVARD* (USA 1950) das Ende⁴² vorweggenommen:

Der Protagonist der Handlung liegt tot im Pool. Wie es dazu kam, wird in einer Rückblende erzählt. Während des ganzen Films ist dem Zuschauer jedoch bewusst, welches Schicksal den Helden ereilen wird und jegliche Hoffnung, die Geschichte könne ein Happy End nehmen, wird bereits in den ersten Minuten zerstört.

Die Rückblenden zeigen, dass die Protagonisten in der Vergangenheit leben, weil die Zukunft keine Hoffnung birgt (vgl. Schrader 1972).

Charakteristisch ist für den *Film Noir* eine Kommentierung durch einen Erzähler in Form eines *voice-overs* oder *Off*-Kommentars (Wagner 2005; Werner 2005). Diese Technik wird eingesetzt, um die Beweggründe der Charaktere aufzuzeigen und oft auch der Handlung vorzugreifen. Auch hier dient die Vorwegnahme der Handlung dazu, die Fatalität aufzuzeigen, der die Protagonisten unterworfen sind.

Die Montage unterstreicht diese Erzählweise. Es wird nicht länger versucht, den Schnitt unsichtbar werden zu lassen. Der *invisible Style* weicht einem harten Schnitt. Dieser wechselt zwischen Großaufnahme und Halbtotalen (Werner 2005). Dabei entfällt oft der einleitende *establishing shot*. Jedoch ist der Schnitt eher verhalten, es gibt in der Regel weniger Einstellungen als in anderen zeitgenössischen Filmen, um dem Betrachter die Möglichkeit einer ruhigen Beobachtung des Helden zu geben. Sellmann (2001) zufolge entspricht dies dem Eindruck des „cinema of suffering“ (2001, S.44).

1.2.5 Mise-en-Scène

Mise-en-scène heißt wörtlich übersetzt ‚in Szene setzen‘ und bezeichnet die Anordnung, Ausstattung und Inszenierung einer Szene. Wie *CITIZEN KANE* schon im Bereich der Lichtführung als Vorläufer des *Film Noir* angesehen werden kann, ist sein Einfluss auch in Hinsicht auf die Mise-en-scène entscheidend (Sellmann 2001, S.28):

Zusammen mit seinem Kameramann Gregg Toland machte Welles einen entscheidenden Fortschritt im Bereich der Tiefenschärfe (auch Schärfentiefe oder *deep focus*). Damit wird der Stil bezeichnet, der einen großen Bereich der Handlung scharf abbildet, obwohl die Handlung in einem langgezogenen Raum stattfindet (Monaco 2004, S. 83-85). Diese Technik wird im *Film Noir* in extremer Weise genutzt (Werner 2005).

Die Schärfe stellt Bezüge zwischen Personen und Objekten her. Es gibt einen deutlich gestalteten Vordergrund, verzerrte Proportionen und ungewöhnliche Kameraperspektiven.

Extreme Ober- oder Untersicht demonstrieren Hilflosigkeit auf der einen, Bedrohlichkeit auf der anderen Seite. Die gekippte Kamera deutet darauf hin, dass die Welt förmlich „aus den Angeln gekippt“ ist (Werner 2005, S.89). „Strangulierend enge Nahaufnahmen“ (ebd.,

⁴² Diese Erzählweise hatte bereits Orson Welles in seinem berühmten Erstlingswerk *CITIZEN KANE* angewendet – und damit den Film revolutioniert. *Citizen Kane* kann auch in Hinsicht auf die Lichtführung als Vorbild des *Film Noir* gesehen werden.

S.89) zeigen Gesichter in Panik, Furcht, Entsetzen und Hass. Symmetrien und harmonische Arrangements werden gescheut. Somit wird auch durch die Bildanordnung die Einsamkeit und die Ausweglosigkeit der Protagonisten visuell vermittelt.

Oft zeigt das Bild eine Art visuelle Falle, dadurch, dass der Bildaufbau eine „hermetisch geschlossene Form“ hat (ebd. S.87). Der Raum ist also an den Rändern nicht offen, sondern bildet Wände, Möbel oder Geländer ab. Die Protagonisten haben keine Fluchtmöglichkeit und sind gefangen im Raum.

1.2.6 Codes

Filmische Codes sind Zeichensysteme, die nach kulturell verankerten Regeln funktionieren. Sie erschließen sich über das Verständnis und das Wissen des Zuschauers. Innerhalb eines Genres lassen sich immer wiederkehrende Codes erkennen, so zum Beispiel das obligatorische Duell im Western. Auch der *Film Noir* bedient sich gewisser Codes.⁴³

In vielen Filmen wird ein gemaltes Porträt einer Frau gezeigt (Werner 2005), das häufig den Bildaufbau dominiert.⁴⁴ Dadurch wird die Frau idealisiert. Sie ist begehrenswert, ohne gefährlich zu sein und bleibt förmlich „im Rahmen“ (S.94).

Die Filmrealität sieht jedoch meist anders aus: Die Frau widerspricht diesem Idealbild und ist durchtrieben und niederträchtig. Der Spiegel zeigt diesen Doppelcharakter der Frau auf, die äußerlich schön, innerlich jedoch hässlich ist. Der Spiegel kann auch als Symbol für eine verwirrende Realität gedeutet werden – Schein und Sein können nicht länger unterschieden werden. Ein zersplitterter Spiegel ist oft eine Metapher für den Tod.

Düstere Treppenhäuser, Korridore, Innenhöfe und ‚labyrinthische‘ Räume sind ebenfalls charakteristisch für den *Film Noir* (Sellmann 2001).

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass der *Film Noir* mit den Konventionen des klassischen Hollywood bricht – sowohl vom Inhalt als auch von der Gestaltung der Filme. Einstellung, Schnitt, Lichtführung und Bildführung sollen die Verstricktheit, Entfremdung und Obsession der Protagonisten aufzeigen. Der Zuschauer soll sich mit den Figuren identifizieren, ins Bild „hineingezogen werden“ (Werner 2004, S.90). Dies steht in Kontrast zum Plotaufbau, da Figuren gezeigt werden, mit denen man sich nicht identifizieren will: Verbrecher und Antihelden. Man kann die These aufstellen, dass der *Film Noir* mit seinem Pessimismus die damalige amerikanische Realität widerspiegelt, die von innen- und außenpolitischen Krisen geprägt war.

Bis heute übt der *Film Noir* eine Faszination auf die Menschen aus. Viele Regisseure scheinen ausschließlich *Noir*-Filme zu drehen, wie etwa David Lynch. Auch Frank Miller und Robert Rodriguez sind bekennende Anhänger des *Film Noir*. Dies ist jedoch nicht die einzige Gemeinsamkeit der beiden. Miller und Rodriguez sind echte *auteurs*, bei denen man die persönliche Handschrift in den Werken erkennen kann. Beide zeichnet außerdem eine große Unabhängigkeit aus, die in ihrem künstlerischen Werdegang deutlich wird.

⁴³ Im Sinne eines kinematographischen Codes gelten auch die Lichtführung, der Schnitt und die Kameratechnik als Code, der allen Films Noirs gemein ist.

⁴⁴ Vgl. VERTIGO (USA 1958; R: Alfred Hitchcock): das Bild deutet auf das doppelte Spiel von Madelaine.

2. Directors – Brüder im Geiste

2.1 Biographie: Frank Miller

‘I’m a comic book artist. So I think to myself, what do I like to draw? I like to draw hot chicks, fast cars and cool guys in trench coat. So that’s what I write about.’

(Frank Miller, zit. nach Sean Murphy o.A.)

Frank Miller wurde am 27. Januar 1957 in Olney, Maryland, geboren. Aufgewachsen ist er in Montpelier, Vermont. Nach eigenen Angaben (im Interview mit Renner 2005) war er kein „normales Kind“, sondern ein Außenseiter, der allein durch die Wälder streunerte, um sich Geschichten auszudenken. In seinem Zimmer wurden die Figuren auf Papier gebannt. Mit sechs Jahren stand sein Berufswunsch fest: „(.) doing comic books for the rest of my life“ (Miller in Miller/ Rodriguez 2005, S.15). Die ersten Figuren und die Geschichten zu SIN CITY seien ihm bereits im Alter von 12 durch den Kopf geschwebt. Geprägt von den Romanen von Mickey Spillane und den Filmen des *Film Noir*, zeichnete er „guys in trench coats and beautiful women in vintage cars“ (ebd., S.15). Seine Comic-Vorbilder waren Will Eisner, Wallace Wood und Johnny Craig, die beide für EC zeichneten.⁴⁵

EC zeichnete sich nach dem Ende des 2. Weltkrieges durch Horror- und Detektivgeschichten aus, die vor allem ein erwachsenes Publikum bedienten. Die Goldene Ära der Comics mit seinen Superhelden erlitt zu dieser Zeit eine Krise (Knigge 1996). Während des Krieges hatten die Superhelden-Comics nationale Stärke vermittelt, nach dem Krieg hatten sie diese Funktion verloren. Die Comics wandten sich dem Beispiel ECs folgend den Themen Crime und Horror zu. Die gewalthaltigen Comics stießen bei den Comic-Gegner auf harsche Kritik, weshalb 1948 die *Association of Comic Magazine Publishers* gegründet wurde, die jedoch scheiterte. 1954 schuf die *Comic Magazine Association of America* im Zeichen des Jugendschutzes den *Comic Code*, ein Regelwerk zur Darstellung der Comics. Dieser löste eine Krise im Comic-Wesen aus. Jedes Comic-Heft musste geprüft werden und durfte nur mit einem Siegel verkauft werden. Die Zahl der verschiedenen Hefte sank daraufhin von 650 auf 300, 24 Verlage gingen in Konkurs, die beiden größten Verlage Marvel Comics⁴⁶ und DC⁴⁷ kämpften um die Leserschaft (ebd., S.141ff). In den 60ern belebten Marvel und DC deshalb die alten Superhelden wieder. Mit der „Justice League of America“ begann das *Silver Age* der Comic-Geschichte, in der Helden mit Selbstzweifeln geschaffen wurden, die dem *Comic Code* gerecht wurden und den Verlagen kurzfristig Auftrieb gaben. Doch nur wenige Jahre später ließ auch das Interesse an diesen Helden wieder nach.

Dieser Situation stellte sich Frank Miller, als er mit 19 Jahren nach New York zog, um seine Zeichenkarriere zu starten. Millers Karriere begann mit semiprofessionellen Arbeiten bei „APA-5“, Amateur Press Association, einer Keimzelle des Dark Horse Verlags. Die erste Arbeit war eine Kriminalgeschichte, in der Miller die Grundlagen für Figuren aus „Daredevil“ schuf (Karpas 2007, Hellstein/Mergenthaler o.A.): ein Polizeidetektiv namens Nick Manolis und die weibliche Hauptfigur Elektra. 1979 holte Stan Lee, Comic-Autor und früherer Chefredakteur und Verleger von Marvel, Miller zu Marvel (Hellstein/Mergenthaler o.A., Knigge 1996). Als Zeichner übernahm er die inzwischen marode gewordene Serie „Daredevil.“ Mit „Daredevil“ etablierte sich Miller als visionärer Künstler, der vor kontroversen Storylines nicht zurückschreckt (Wheeler 2007). Miller krepelte die Serie total um

⁴⁵ EC: gegründet 1945 von Max C. Gaines, ehemals Educational Comics, nach Übernahme seines Sohnes William Gaines wurde der Verlag umbenannt in Entertaining Comics.

⁴⁶ Marvel: 1959 hervorgegangen aus Timely Publication

⁴⁷ DC (Detective Crime): gegründet 1937

und verlieh den Superhelden-Comics literarische Qualität. Neben einer realistischen Darstellung der Action rückte Miller auch die menschliche, emotionale Seite ins Bild. Dabei, so Kronsbein (2000, S.408), sei ihm keine Perspektive zu gewagt, kein Seitenlayout zu extravagant erschienen. Mit der 1982 erschienenen Miniserie „Wolverine“ sorgte Miller für Furore: Der Held raucht, trinkt und hat cholerische Anfälle (Knigge 1996, S.153).

Schließlich lockte DC Comics mit einem verführerischen Angebot: Miller erhielt den bis dahin höchstdatierten Arbeitsvertrag und uneingeschränkte Freiheit. Diese war bis dato in der Comic-Branche eher ein Fremdwort⁴⁸ (Kronsbein 2000; Knigge 1996). Ermöglicht wurde dieser Vertrag durch das neue Vertriebsnetz über die rund 3000 Comicshops, denen die Serien exklusiv angeboten wurden. Die Direct Sales ermöglichten genaue Kalkulationen (Knigge 1996, S.154f). Den Stars der Comic-Szene wurden eigene Hefte zugestanden. Bei DC schuf Miller die sechsbändige Serie „Ronin“, die von Comic-Giganten Moebius und den japanischen Mangas inspiriert worden war. Damit gehörte Miller zu den Pionieren in der amerikanischen Comic-Branche: Er war einer der ersten, der den Manga-Stil aufgriff. 1986 erfuhr die von Miller erfundene Figur Elektra nach der „Elektra-Saga“ wieder Beachtung: Bei „Elektra: Assassine“, schuf Miller die komplexe und vielschichtige Story.

Mit „The Dark Knight Returns“, der im selben Jahr erschien, katapultierte sich Miller endgültig in die oberste Liga der Comic-Künstler (Kronsbein 2000). Er ging völlig neue Wege, sowohl in der Handlungsführung als auch in der Gestaltung (Seeblen 1996, S.174) und veränderte die Comic-Kunst. Millers Batman ist gealtert, desillusioniert und gewalttätig. Die Welt um ihn nimmt apokalyptische Formen an. Hollywood-Erfahrung machte Miller, als er die Drehbücher zu *ROBOCOP 2* (USA 1990, R: Irving Kershner) und *3* (USA 1992, R: Martin Kenwright) verfasste. Beiden war ein eher mäßiger Erfolg beschieden, woraufhin Miller eine Abneigung gegen Hollywood entwickelte (Prescher 2005, Wheeler 2007).

Im Frühjahr 1991 wurde bei dem *Independent* Verlag Dark Horse⁴⁹ über mehr als ein Jahr Millers *SIN CITY* veröffentlicht. Damit „schuf und etablierte [Miller] eine kleine Nische in der US-Comic Landschaft, die jahrzehntelang [nach dem Ende von EC] beinahe inexistent war“ (Kronsbein 2000, S.404). Die Elemente der *hard-boiled Fiction* werden zum Klischee verdichtet, die Welt ist reine Künstlichkeit, in der die Gewalt stilisiert und abstrahiert wird. Es gibt keine Grauabstufungen mehr, „nur noch krasses, eiskaltes Schwarzweiß“ (ebd. S.413). *SIN CITY* wurde Ausdruck für Millers Feldzug gegen die US-Comic-Szene, der er Zensur vorwarf und dass sie seine Kreativität verachte (Kreitling 2005). Diese Abneigung stützt sich wohl darauf, dass er seine Rechte an Figuren wie Elektra an die Verlage verlor. 1998 schließlich veröffentlichte Miller beim Dark Horse Verlag „300“. 300 wurde zu einem großen Erfolg innerhalb der Comicszene und beim breiten Publikum und gewann drei der renommierten Eisner-Awards (Hellstein/Mergenthaler o.A.).⁵⁰

Prägend für den eigenwilligen Stil von Frank Miller ist nicht nur seine besondere Optik, „sondern auch die Ausgestaltung ihrer zugrundeliegenden Helden und Heldinnen über Jahre. Sie wurden – ganz in seinem Sinn – zu schwermütigen zynischen Figuren, die eine Last von Problemen auf ihren Schultern trugen.“ (Wheeler 2007)

⁴⁸ Mit dem Aufkommen des Verlagswesens verloren die Zeichner sämtliche Rechte an ihrer Arbeit.

⁴⁹ Dark Horse gibt „creator-owned“ Serien heraus, bei denen die Rechte an den Figuren und den Geschichten in den Händen des Zeichners beziehungsweise des Autors liegt und nicht beim Verlag.

⁵⁰ Der Comic wurde von Zack Snyder verfilmt und lief im April diesen Jahres in den deutschen Kinos an.

2.2 Biographie: Robert Rodriguez

*“You don’t want to be a filmmaker, you are a filmmaker.
You learn to tell stories by telling stories.”*

(Robert Rodriguez 1996, S.197 und xiv)

Robert Rodriguez wurde am 20. Juni 1968 in San Antonio, Texas, als Drittältester unter zehn Kindern geboren (Rodriguez 1996). Die Mutter konfrontiert ihn früh mit dem Medium Film, bereits seine frühesten Erinnerungen verbindet Rodriguez heute noch mit dem Kino: Einmal die Woche ging es zum „Olmos Theater“, um klassische Filme zu sehen: MGM Musicals, Marx Brothers Komödien, Hitchcock Filme.

Schon als Kind drehte Rodriguez mit der Kamera des Vaters und den Geschwistern in den Hauptrollen kleine Action-Komödien. Als ihm zwei Kameras zur Verfügung standen, erkannte er rasch den Vorteil: Indem er die Aufnahmen von einer Kamera auf die andere spielte und bei unerwünschten Szenen auf Pause drückte, konnte er seine Filme schneiden – und später mit Musik hinterlegen. Allerdings musste der gesamte Film dann in einer Sitzung geschnitten werden und konnte währenddessen nicht überprüft werden. Das half ihm, den geschnittenen Film bereits vor dem Schnitt zu sehen. Auch musste das Filmen „ökonomisch“ gestaltet werden: Je weniger Takes, desto leichter der Schnitt.

Nach der Highschool bekam er ein Stipendium an der Universität von Texas in Austin, wo er Film studieren wollte. Dazu musste er zunächst zwei Jahre Mathematik, Geschichte, Naturwissenschaften und Englisch studieren, weshalb Rodriguez aufgrund seiner Noten erst abgelehnt wurde. Um diese zu verbessern, belegte er Kunst und malte den täglichen Comic-Strip „Los Hooligans“ für die Schulzeitung „The Daily Texan.“ Daneben filmte Rodriguez mit minimalen Budget weiter und schickte seine Kurzfilme zu diversen Filmfesten. AUSTIN STORIES (1990) gewann den ersten Preis bei dem National Third Coast Film and Video Festival und sicherte ihm einen Platz in der Filmklasse. Endlich bekam er die Chance, 16 mm Filme zu drehen, was bei Festivals ein großer Vorteil war, da die meisten keine Videofilme akzeptierten. BEDHEAD (USA 1991), sein erster Kurzfilm auf 16 mm, gewann vierzehn Auszeichnungen auf verschiedenen Festivals. Nach diesem Erfolg beschloss Rodriguez, einen Langfilm zu drehen, um auch auf diesem Feld Erfahrungen zu sammeln.

Rodriguez plante drei Filme: Diese sollten möglichst billig produziert und auf dem spanischen Videomarkt verkauft werden, damit niemand im Filmgeschehen sie sehen konnte, denn: „I mean, I think everyone has a few bad movies in them, the sooner you get them out the better off you are“ (Rodriguez 1996, xiv). Mit dem dritten Film wollte er die Öffentlichkeit beeindrucken. Doch bereits mit dem ersten Film EL MARIACHI (Mexiko/USA 1992) eroberte Rodriguez Hollywood. Es war der Film mit dem niedrigsten Budget⁵¹, der jemals von einem Studio verliehen wurde, zudem der erste US-Film, der in spanischer Sprache in die Kinos kam. Das nötige Geld hatte er sich beschafft, indem er drei Monate lang in einer Klinik für ein neues Medikament „Versuchskaninchen“ spielte. Während dieser Zeit schrieb er das Drehbuch zum Film, danach drehte er den Film innerhalb von zwei Wochen ab.⁵² Aufgrund des Erfolgs des Filmes, er gewann unter anderem den begehr-

⁵¹ Er hatte das Unmögliche geschafft: Mit einer Ein-Mann-Crew, einem Budget von 7000 Dollar und einer 250 Watt Glühbirne einen Spielfilm zu drehen (Levy 1999).

⁵² Die ganze Geschichte, von der Vorbereitung des Films bis zu seinem Erfolg, lässt sich in „Rebel without a crew“ (Rodriguez 1996) nachlesen.

ten Zuschauerpreis des Sundance Film Festival, wurde Rodriguez von der Agentur ICM unter Vertrag genommen und erhielt einen Vertrag bei Columbia Pictures über zwei Jahre.

1995 drehte er sowohl das zweite Sequel der Mariachi-Serie, DESPERADO, als auch das dritte Segment MISBEHAVERS von FOUR ROOMS. Nach dem Drehbuch von Quentin Tarantino, den er auf dem Sundance Film Festival kennen gelernt hatte, entstand FROM DUSK TILL DAWN (USA 1996). Die Filme SPY KIDS 1 und 2 (USA 2001, 2002) drehte Rodriguez auf dem HDCAM-System und zählt damit zu den Pionieren des Einsatzes von digitalen Kinokameras. Auch das dritte Sequel der Mariachi Reihe ONCE UPON A TIME IN MEXICO (USA 2003) nahm er digital auf. Selbst Quentin Tarantino wollte er vom digitalen Film überzeugen, weshalb dieser in SIN CITY als Gast-Regisseur gewonnen wurde. Gezahlt wurde ein Dollar – ebensoviel hatte Rodriguez für die Originalmusik in KILL BILL II (USA 2004, R: Quentin Tarantino) erhalten.

Bei SIN CITY fungiert Rodriguez als Regisseur, Kameramann und Cutter. Sein Doppel-Feature GRINDHOUSE⁵³ lief am 6. April in den USA an.

2.3 Entstehungsgeschichte

“I didn’t want to put my little baby in the river and say goodbye and leave her vulnerable”

Frank Miller (2005, S.21)

Robert Rodriguez war schon lange vor dem Dreh Fan der Comics von Frank Miller, besonders von der SIN CITY Reihe (Miller/Rodriguez 2005, S.19ff). Die Idee, die Comics auf der Leinwand zum Leben zu erwecken, kam ihm erstmals 2003 bei den Dreharbeiten zu SPY KIDS. Miller jedoch wimmelte zunächst alle Anrufe von Rodriguez ab, „weil er mir mächtig auf den Zeiger ging“ (Miller im Interview mit Renner 2005). Schließlich ließ sich Miller doch zu einem Treffen überreden. Bei diesem präsentierte Rodriguez seine ersten Ideen, filmisch umgesetzt mit ihm selbst und seiner Schwester Patricia Vonne. Die Aufnahmen hatte Rodriguez auf eigenes Risiko gedreht und aus eigener Kasse bezahlt. Doch noch immer ließ sich Miller nicht überreden. Er befürchtete eine Zensur von SIN CITY. Rodriguez ließ sich jedoch nicht von seinem Vorhaben abbringen und plante ein Shooting, zu dem er Miller einlud. Geplant waren drei Seiten aus THE CUSTOMER IS ALWAYS RIGHT. Miller stimmte zu und der Dreh wurde mit Josh Hartnett und Marley Shelton in zehn Stunden abgewickelt. Der „Test“ wurde die erste Szene von SIN CITY (Sequenz 1).

Um Miller als Co-Regisseur am Set zu haben, trat Rodriguez aus der DGA (Directors Guild of America) aus. Die Gewerkschaft für Regisseure hatte nicht zugelassen, dass ein erfahrener Regisseur mit einem Regiedebütanten zusammen arbeitet. Als Drehbuch dienten die Comics. Innerhalb von 50 Tagen wurde der Film unterhalb des angesetzten Budgets (knapp 40 Millionen Dollar nach Angaben der Online Filmdatenbank) abgedreht.

Mehrere Fortsetzungen von SIN CITY sind geplant beziehungsweise in der Pre-Production. Miller und Rodriguez legen Wert auf den Rebellenstatus und so ist SIN CITY nach Kreitling eine Kampfansage, bei der die Regisseure mit den üblichen Filmindustrie-Standards nichts zu tun haben wollen.

⁵³ Von Rodriguez stammt der Film PLANET TERROR, von Tarantino DEATH PROOF. Die Filme werden nach einander gezeigt und durch Trailer zu fiktiven Filmen verbunden. Grindhouse wurden Lichtspielhäuser in den USA der 60er und 70er Jahre genannt, die zwei Filme eines Genres zusammen zeigten.

3. Der Film: Filmästhetik

3.1 SIN CITY als getreue Comic-Adaption

Rodriguez zielte darauf ab, eine absolut werkgetreue Adaption der Comics zu verfilmen: „I don't want to make Rodriguez's SIN CITY, I want to make Frank Miller's SIN CITY“ (Rodriguez in Miller/Rodriguez 2005, S.21). Dass er dies ernst meint, bewies Rodriguez: Im Filmtitel steht nicht sein Name, sondern der von Frank Miller. Miller wurde Co-Regisseur. Und letztendlich zeigt es sich in der Filmästhetik. Handke (2005) ist sogar der Meinung, SIN CITY sei keine Comicverfilmung, sondern eine „Fortsetzung des Comics mit anderen Mitteln.“ Tableau für Tableau wurde umgesetzt und „in die Dreidimensionalität katapultiert“ (Merschmann 2005).

Die Reihe von Frank Miller ist geprägt durch ein extremes Schwarz-weiß. Ein Schatten kann Weiß in Schwarz und Schwarz in Weiß verwandeln – wie das Negativ und das Positiv eines Fotos (Abbildung 3). Manchmal verschwindet der Hintergrund vollständig in dem alles verschlingenden Schwarz, nur der Protagonist ist dann noch zu sehen.



Abbildung 3: Das Bild wird zum Negativ (THE CUSTOMER IS ALWAYS RIGHT)

Getreu der Vorlage ist SIN CITY fast ausschließlich in Schwarz-weiß gehalten. Doch Rodriguez benutzt schwarz und weiß als Farben, wie Rüdiger Suchsland (2005a) betont.

Das Blut wird z.B. teilweise in einem regelrecht leuchtenden Weiß dargestellt – was dazu führte, dass aufgrund dieser Künstlichkeit extremere Gewaltdarstellungen möglich wurden.⁵⁴ Ursprünglich enthielt SIN CITY nur die Farben schwarz und weiß, wodurch ein stark graphischer Look erzielt wurde (Olivia in Miller/Rodriguez 2005, S.24). Um diese extremen Kontraste zu mindern und dem Film eine 3D-Perspektive zu geben, wurden später Grautöne beigemischt. Auffällig ist, dass dies in unterschiedlich starkem Maß bei den drei in SIN CITY enthaltenen Geschichten geschieht. So sind HARD GOODBYE und BIG FAT KILL fotorealistischer als YELLOW BASTARD. Grund hierfür ist, dass die Effekte für die drei Geschichten von drei unterschiedlichen Effekthäusern entwickelt wurden, weshalb jede

⁵⁴ Laut Keefe Boerner, dem Post Supervisor, hätte dem MPAA zufolge der Film stark gekürzt werden müssen, wäre er in Farbe gedreht worden (Miller/Rodriguez 2005, S.28)

Geschichte ihren eigenen, persönlichen Look hat. Doch auch bei den ‚fotorealistischen‘ Geschichten ist der Kontrast zwischen schwarz und weiß bestimmend. Vereinzelt werden auch Farben eingesetzt, die das Bild durchbrechen.

Die Farben sind spärlich und gezielt eingesetzt und verstärken das krasse Schwarz-weiß des Films. Die Farben werden als Waffe eingesetzt, als Werkzeug, um Emotionen darzustellen. Das Rot des Blutes zum Beispiel verstärkt den Schmerz des Protagonisten. Rot steht auch für die sexuelle Lust, so wie Gelb „ekelerregende Abscheu“ symbolisiert (Mehring 2005).

Die Hintergründe, Kostüme, Maske und Requisiten wurden originalgetreu entwickelt. Der für die visuellen Effekte verantwortliche Rodney Brunet (Miller /Rodriguez 2005, S.27) drückt sich folgendermaßen aus: „Frank Miller’s comic book was our bible and our jumping off point for every shot.“

Auch übernommen wurde die spezielle Weise des Comic-Erzählens mit seinen speziellen Dialogen und Jump-Cuts von Motiv zu Motiv. „Comichaft zu erzählen, bedeutet, mittels einer Reihung von Einzelbildern zu erzählen, die so genau komponiert sind, dass jedes für sich über sich hinausweist“, was in SIN CITY Suchsland (2005a) zufolge gelingt. Darüber hinaus wird keine abgeschlossene Geschichte erzählt, sondern mehrere kleine, in sich verschachtelte Geschichten. In Referenz an Tarantinos PULP FICTION (1994) gibt es drei Handlungsstränge, die teilweise miteinander verwoben sind. Eingebettet sind diese in eine Rahmengeschichte. Somit stellt SIN CITY eine der werkgetreuesten Comic-Adaptionen dar, in der die „Essenz der Comics“ (Suchsland 2005a) enthalten ist.

3.2 Film Noir digital reloaded

„Es ist, als hätte man die Extreme des Film Noir noch einmal völlig neu ausgelotet.
So etwas hat man auf der Leinwand noch nicht gesehen.“

(Josh Hartnett, zit. nach Jasper 2005)

SIN CITY greift Elemente des *Film Noir* auf – sowohl inhaltlich als auch stilistisch. Die Themen sind Liebe und Verrat, Gier und Tod, der Schauplatz ist fast ausschließlich die Stadt. Die Verquickung der Geschichten macht aus dem Film ein „unüberschaubares, multiperspektivisches, durchaus achronologisches filminhärentes Zeichenuniversum“ (Heller 2005), das ganz in der Tradition des *Film Noir* steht. In jeder Geschichte gibt es ein Verbrechen und eine unglückliche Liebe, den einsamen Helden und die düstere Großstadt.

SIN CITY spielt mit Elementen aus dem *Film Noir*, überzeichnet sie oder ironisiert sie. Die Protagonisten sind „groteske Antihelden“ (Suchsland 2005b), die sich der Methoden ihrer durch Kriminalität, Bosheit und Skrupellosigkeit geprägten Umwelt bedienen. Trotzdem haben sie, ganz im Sinne des *detective code*, ehrbare Ziele und Wertvorstellungen. Sie entsprechen dem typischen Einzelgänger. Das Lebensgefühl ist „bitter, existentialistisch und melancholisch“ (Suchsland 2005b).

Äußerlich sind die Frauen eine Überzeichnung der *Femmes Fatale* des *Film Noir*. Jedoch gehören sie auf die Seite der Guten. Ein Glanz liegt auf ihren Gesichtern, ein Licht, das einst Frauen wie Barbara Stanwyk ausleuchtete und schöner „than life“ machte (Suchsland 2005a). Erzählt werden die Geschichten hauptsächlich aus der Perspektive des jeweiligen Protagonisten, welcher die Handlung kommentiert.

Diese Kommentierung durch den „*hard-boiled Loner*“ (Heller 2005) ist aus dem *Film Noir* in Filmen wie *SUNSET BOULEVARD* (USA 1950, R: Billy Wilder) bekannt und stammt aus den *hard-boiled* Romanen. Der Anteil an Off-Kommentaren in *SIN CITY* übersteigt bei weitem den der Dialoge. Der Rezipient erlebt die Handlung aus der Perspektive des Protagonisten.

Dazu kommt das Spiel mit filmischen Zitaten aus dem *Film Noir*: Der Mantel gehört zum Privatdetektiv, das ist aus Filmen wie *MALTESE FALCON* (USA 1941, R: John Huston), bekannt. In *HARD GOODBYE* trägt Marv einen solchen Mantel. Auf diesen wird auch immer wieder angespielt, so ‚tauscht‘ Marv seinen Mantel zwei Mal (Sequenz 6 und 7) aus – immer dann nämlich, wenn er einen Informanten tötet („Now that’s one damn fine-looking coat you’re wearing there“; Marv 0:19:41). Die Welt von *SIN CITY* ist jedoch grausamer als die des *Film Noir*. Es gibt fiesere Verbrechen, brutalere Methoden und dunklere Gassen. Wie im klassischen *Film Noir* regnet es oft in *SIN CITY* (Abbildung 4):



Abbildung 4: Der alles durchdringende Regen aus *A HARD GOODBYE*.

„Wie weiße Blitze schneidet er [der Regen] den tiefschwarzen Nachthimmel in Streifen, trifft mit kleinen Detonationen auf menschliche Körper, trennt die Figuren voneinander wie Gitterstäbe“ (von Törne, 2005).

Spielt der *Film Noir* hauptsächlich bei Nacht, scheint es in *SIN CITY* gar keinen Tag zu geben. Keine einzige Szene spielt am Tag, die Menschen scheinen nur in der Nacht zu leben.

In der Tradition der *Film Noir* Ästhetik wird das Spiel zwischen Licht und Schatten auch in *SIN CITY* kunstvoll stilisiert. Es gibt grelles Licht und tiefe Schlagschatten, die Jalousien sind immer unten und werfen Schatten auf die Gesichter. Ganz im *Noir*-Stil verwendet *SIN CITY* extreme Perspektiven. Vogelperspektive, Froschperspektive und eine schiefe Kamera zeigen Stärke und Schwäche – und dass die Welt aus den Fugen geraten ist.

3.3 Kino der Bilder – Stilisierung und Abstraktion

Doch nicht nur aus dem *Film Noir* schöpft *SIN CITY*, sondern auch, wie Suchsland (2005a) erkennt, aus einem der Ursprünge des *Film Noir*, dem deutschen Existentialismus:

„Sein [Rodriguez] Film ist eine Hommage an die dunklen Schattenwelten und Seelenlandschaften des Expressionismus, schwarze Depressionsphantasien, Nahaufnahmen des Schreckens.“

Es gibt starke Kontraste zwischen Licht und Schatten, die Darstellerleistung ist stilisiert, Mehring (2005) bezeichnet sie als „absurdes Overacting.“ Die Bilder sind „exaltiert und überdeutlich, überaus stilisiert und überaus deutlich“ (Suchsland 2005a). Die Gewalt wird stilisiert und oft durch Komik gebrochen.

Vorbild zu dieser Kunst zur Abstraktion und dem grotesken Humor ist Suchsland (2005a) zufolge der deutsche Expressionismus. Letztendlich lässt sich SIN CITY jedoch in keine Epoche einordnen, es ist ein „postmoderner Mix aus Straßenkreuzern der 1950er-Jahre und zeitgenössischen Mercedes oder Ferraris, aus *Femmes Fatales* der klassischen Tonfilm-Ära und fetischistischen Dominas der britischen Punkszene, aus Samurai-Schwertern⁵⁵ und hochmodernen Handfeuerwaffen“ und wird dadurch zu einem Film, bei dem Pulp, Pop und Pop Art verwischen (Mehring 2005). Gerade dadurch, dass sich SIN CITY nicht in eine Zeit einreihen will, wird er als zeitlos und als fiktionales Werk erkannt.

Der Film spielt mit Zitaten aus der Populärkultur und es ist deshalb kein Zufall, dass ausgerechnet Elijah Wood, der aus LORD OF THE RING (2002, R: Peter Jackson) bekannt gewordene Schauspieler, einen Kannibalen spielt: In Herr der Ringe hatte Wood die Rolle von Frodo übernommen, der kleine Hobbit, der Mittelerde vor dem Dunklen Herrscher retten muss. Bruce Willis dagegen als Hartigan spielt die Rolle, in der man ihn kennt: Den grundehrlichen Helden. Die Figuren sind künstlich, stereotyp und voller Klischees, „Pop-Archetypen“, nennt sie Behrens (2007).

3.4 Making of SIN CITY

Der Film wurde komplett digital gefilmt – 95 Prozent des Films entstanden vor Green Screen. Nur so war es möglich, die oben erwähnten Effekte zu erzielen und eine werkgetreue Adaption herzustellen. Die Hintergründe wurden im Schnitt dazugefügt, die einzige Kulisse waren Kadie's Bar, Shelley's Apartment und das Krankenhaus im Epilog. Diese Szenen sind fotorealistischer.

Oft waren nicht alle Schauspieler einer gemeinsamen Szene am Set, sondern wurden erst in der Nachbearbeitung zusammengefügt. Somit war ein schnelles und flexibleres Drehen möglich. Flexibilität wurde auch dadurch erzielt, dass in Farbe gedreht wurde, die erst in der Postproduction herausgenommen wurde. So konnten die Farben beliebig verändert werden. In der Green-Screen Version ist das Blut rot und der feige Bastard blau. In jeder der Geschichten wurden mehr als 600 Effekte verwendet (Jasper 2005). Viel Aufwand war es, die Schauspieler in die einzelnen Figuren zu verwandeln. Allein die Verwandlung von Mickey Rourke dauerte zweieinhalb Stunden, ihm wurden eine Perücke, eine Stirn- und Nasen Prothese und das Kinn angepasst (Miller/Rodriguez 2005).

Das Ziel war es, „das einzufangen, was die Bücher visuell so interessant macht“ (Rodriguez, zit. nach Jasper 2005). Visuelle Einzelheiten wurden deshalb bis zur Lichtsetzung getreu reproduziert.

⁵⁵ Im Übrigen handelt es sich bei den Samurai-Schwertern um dieselben, mit denen Uma Thurman als ‚die Braut‘ in Tarantinos KILL BILL kämpfte (Miller/Rodriguez 2005).

4. Die Welt von SIN CITY und religiöse Motive

„Turn the right corner in SIN CITY – and you can find anything“ (Marv 0:18:18)

SIN CITY – eigentlich Basin City – ist ein finsterner Ort, voller Wolkenkratzer und dunkler Gassen, eine Stadt, in der man wirklich *alles finden kann*: Korruption, Gewalt und Terror. Gleichzeitig findet man aber auch die wahre Liebe, Freundschaft und Aufopferung.

Es ist eine Welt voller Kontraste: Auf der einen Seite sind die Mächtigen, Männer aus der Politik und der Religion, die das Gesetz vertreten. Doch das Gesetz bietet keinen Schutz. Die Polizei ist bestenfalls zu schwach, um die Bürger zu schützen, fast alle sind dazu noch korrupt. Aus den Reihen der Mächtigen droht die Gefahr.

Auf der anderen Seite stehen die aus der Gesellschaft Ausgegrenzten: Verbrecher, Huren und Einzelgänger. Diese kämpfen für die wahre Liebe, für Treue und Freundschaft, sie suchen den Sinn des Lebens, sie kämpfen darum, den nächsten Tag zu erleben „oder sich wenigstens einen Teil ihrer Seele zu bewahren“ (Jasper 2005). Sie leben in der Nacht, da nur die Nacht einen gewissen Schutz bietet und versuchen, die Welt von SIN CITY ein wenig humaner zu machen.

SIN CITY ist eine Stadt voller ‚Sünde‘, ein imaginärer Ort, ein finsterner Ort, um das Böse einzufangen. „Wer SIN CITY besucht, wird Augenzeuge aller sieben Todsünden und weiterer 12, die er zuvor nicht kannte.“ (Suchsland 2005b). Hier findet sich der menschliche Abschaum und es geschehen die brutalsten Verbrechen. Es wird „geprügelt, gehackt, vergewaltigt, kastriert und vor allem gestorben“ (ebd.). Die Helden sind Verbrecher und Mörder. Dennoch stehen sie für das Gute. Sie setzen ihr Leben ein für Liebe und Freundschaft. Die Frauen sind Kämpferinnen und Opfer.

SIN CITY ist somit das auf die Spitze getriebene Bild der amerikanischen Großstadt, eine Mischung aus Los Angeles, Chicago und New Orleans, das gleichzeitig wie eine Variante von Batmans Gotham City erscheint (Suchsland 2005b). Herrscher über SIN CITY ist die Familie Roark. Sie ist die Inkarnation der Macht und des Bösen: Senator Roark, sein einziger Sohn Junior und der Bruder, der heilige Patrick Henry Roark. Zusammen sind sie die königliche Familie, die Gott ähnlich über die Stadt herrscht. Ein Vorfahre Roarks hatte Old Town ins Leben gerufen, den Teil der Stadt, der SIN CITY seinen Namen gab. Es handelt sich um das Viertel der Prostituierten. Er hatte Prostituierte aus Frankreich ‚importiert‘, weshalb SIN CITY bald zu einem der „hottest stop in the West“ (Marv, HARD GOODBYE S.139) wurde.

SIN CITY zeigt dem Zuschauer eine verkehrte Welt, in der die Machthaber – für gewöhnlich Träger des Guten (Politik, Religion) – die Bösen sind und die Verbrecher das Gute verkörpern. SIN CITY bietet eine Achterbahn der Gefühle und stellt einen Versuch dar, „das Panorama des Menschlichen in allen Facetten auszuleuchten“ (Suchsland 2005a).

„Willkommen in SIN CITY. Diese Stadt begrüßt die Harten, die Korrupten, die mit den gebrochenen Herzen. Manche nennen sie düster. Hartgesotten. Dann gibt es andere, die sie ihr Zuhause nennen. Korrupte Cops. Sexy Huren. Verzweifelte Wachleute. Einige suchen Rache. Andere dürstet es nach Erlösung. Und dann gibt es noch solche, die ein bisschen was von beidem haben wollen. Ein Universum voller unwahrscheinlicher und zögerlicher Helden, die immer noch das Richtige tun wollen, obwohl es der Stadt längst völlig egal ist.“

(Homepage SIN CITY, Kurzinhalt)

4.1 The Hard Goodbye

Marv trifft eines Nachts auf die schöne Goldie, der er zu gefallen scheint. In dieser Nacht mit Goldie erhält er mehr Liebe als während seines gesamten Lebens. Das Glück währt nicht lange, als er am Morgen neben Goldie erwacht ist diese tot – ermordet. Ein Komplott, soviel ist klar, denn schon wenige Sekunden später heulen die Polizeisirenen auf, um Marv festzunehmen. Er will nur eins: Rache für Goldie, deren Tod „den Verlust des einzigen Moments der Liebe, den er in seinem Leben fühlen durfte“ bedeutet (Jasper 2005).

In Kadie's Bar findet er den ersten Anhaltspunkt: Zwei Auftragsmörder wollen ihn töten. Marv dreht den Spieß um und tötet sie – aber erst, nachdem er den Namen des Auftraggebers erhalten hat. Schließlich stößt Marv auf den Namen eines Priesters. Im Beichtstuhl erfährt Marv, wer hinter der Ermordung von Goldie steckt: Kein geringerer als Kardinal Patrick Roark. Er könne sich selbst überzeugen, wenn er sich auf einer gewissen Farm umsehe: „It's all there“ (0:22:36), so der Priester. Auf der Farm wird Marv jedoch von einer schmalen Gestalt überwältigt. Marv hat versagt. Eingesperrt in seiner Gefängniszelle ist er nicht allein – der Unbekannte hat auch seine Bewährungshelferin Lucille eingesperrt. Diese erklärt ihm, dass der Unbekannte Frauen töte, deren Fleisch esse und nur die Köpfe als Trophäe behalte. Dank Marvs übermenschlicher Kräfte können die beiden fliehen, werden aber von der Polizei verfolgt. Bei diesem Konflikt wird Lucille erschossen.

Nichts kann Marv jetzt davon abhalten, Kardinal Roark zu bestrafen. Nichts, außer die Zweifel daran, Roark könnte unschuldig sein. Marv befürchtet, irre zu werden, ein Psychokiller, wie es ihm vorhergesagt wurde. Schließlich nimmt er regelmäßig Tabletten ein, um nicht den Verstand zu verlieren. In Old Town sucht Marv nach dem Zusammenhang zwischen Roark und Goldie. Dort geschieht das Unfassbare: Goldie schießt auf ihn und überwältigt ihn. Schließlich stellt sich heraus, dass es Wendy ist, die Zwillingsschwester von Goldie. Von ihr erfährt er, dass Goldie eine Prostituierte war, zu deren Kundenstamm der Klerus gehörte. Damit hat Marv seinen Beweis: Auf brutale und bestialische Weise tötet er zunächst den Kannibalen Kevin, danach Kardinal Roark. Er wird von der Polizei gefasst und von dutzenden Kugeln durchsiebt – und überlebt dennoch. Im Gefängnis wird er gezwungen, ein falsches Geständnis zu unterschreiben, anderenfalls würde seine Mutter getötet.

Kurz vor seiner Hinrichtung durch den elektrischen Stuhl erhält er Besuch von Wendy, die ihm dankt. Nach der Hinrichtung sind Marv und Goldie vereint auf einem herzförmigen Bett zu sehen.

extended Der Zuschauer lernt das ehemalige Zuhause von Marv kennen, wo dieser seine Waffe aufbewahrt. Es ist das Zimmer eines kleinen Jungen, spärlich eingerichtet mit einem Bett und einem Spielzeug-Flugzeug an der Decke. Seine blinde Mutter hat sich mit seinem Auszug immer noch nicht abgefunden, regelmäßig putzt sie sein Zimmer und verändert nichts. Marv zeigt Schwäche („the old smells make me cry“, Marv 0:06:08). Die Mutter entdeckt ihn und macht sich Sorgen („You are getting confused again, aren't you?“, Mom 0:06:48). Er belügt sie, um ihr nicht weh zu tun, er habe einen neuen Job und ein nettes Mädchen kennen gelernt. Von der Mutter erfährt er, dass die Mörder von Goldie ihn suchen („There were men here looking for you“, 0:05:38).

extended

4.1.1 Marv – Conan in a trench-coat

“Not a bad guy, (...) not a knight in a shining armor”

F. Miller über Marv (Miller/Rodriguez 2005, S.34)



Abbildung 5: Marv beeindruckt durch sein Äußeres

Marv ist die Verkörperung von SIN CITY, der „beste Bürger“, wie Dirk Jasper (2005) sagt. Er ist ebenso ambivalent wie die Stadt selbst, ein äußerst rabiater und grausamer Mensch – der sich jedoch für die Guten einsetzt und dessen Motive Liebe und Gerechtigkeit sind. Marv macht sich seine eigenen Gesetze und lebt nach eigenen Regeln („No reason to play it anyway but my way“, Marv 0:14:28).

Marv beeindruckt bereits durch sein Äußeres (Abbildung 5). Er ist ein Riese, ein Ungetüm, so hässlich, dass er sich nicht einmal eine Frau kaufen kann, wie er selbst sagt. Um ihn größer erscheinen zu lassen, ist Marv stets in leichter oder extremer Untersicht gefilmt: „I make him look big“ (Audiokommentar Rodriguez, 0:18:04). Oft ist er in Slow Motion gefilmt, wodurch er noch beeindruckender erscheint.

Fremde haben Angst vor ihm und denken er sei verrückt. Er ist ein Einzelgänger, der scheinbar weder Freunde noch Familie hat.

Er ist ein Schlägertyp, der auch nicht davor zurückschreckt, einen Menschen zu töten und dessen Leben aus einer Aneinanderreihung von Kneipenbesuchen und Schlägereien besteht. Gegen Feinde ist Marv äußerst brutal, Auftragsmörder etwa tötet er ohne mit der Wimper zu zucken („I love hitmen. No matter what you do to them, you don’t feel bad“, Marv 0:19:50). Diejenigen, die es seiner Meinung nach verdient haben, lässt er langsam und qualvoll sterben, was ihm Freude bereitet („I have my balls“, Marv 0:21:29).

Marv sagt selbst von sich, dass er nicht sehr clever ist (“I’m too dumb to put the whole picture together yet“, 0:33:29) und außerdem psychisch krank ist („I’ve got a condition. I get confused sometimes“, 0:30:03). Deshalb schluckt er regelmäßig Tabletten. Die Pillen stammen von der Freundin seiner Bewährungshelferin Lucille, einer Psychotherapeutin, die ihm offensichtlich helfen wollte, die aber die Therapie abbrach, weil sie Angst vor Marv bekam.

Marv ist sich jedoch bewusst, wie abschreckend er auf andere wirkt. Vielleicht wird er gerade deshalb zum Beschützer der Schwachen. Es scheint, als wolle er sein hässliches Äußeres durch die Schönheit des Inneren ausgleichen. Es ist gegen seine Regeln und gegen seinen Ehrenkodex, Unschuldigen etwas zu Leide zu tun. Die Parallele zum *detective code* eines Sam Spade tritt hier deutlich zu Tage. Seine Rolle als Beschützer ist in SIN CITY bekannt, die Auftragsmörder nennen ihn einen „Möchtegern-Samariter“ (0:19:49).

Marvs Aufgabe ist es, den Mörder von Goldie zu finden, wodurch er die klassische Aufgabe eines Privatdetektivs wahrnimmt. Er wirkt wie eine Überzeichnung des Privatdetektivs der *hard-boiled Fiction*. Wie dieser hat er einen Auftrag. Sein Kennzeichen ist der Mantel. Und er sucht Informationen, die er dann wie ein Puzzle zusammenfügt („Just like that, a whopper of a puzzle piece falls smack in my lap“, Marv 0:33:23). Die Metapher des Puzzles ist ein typisches Kennzeichen der klassischen Detektivgeschichte – ebenso wie der Mantel ein Charakteristikum für den Privatdetektiv aus der *hard-boiled Fiction* und dem *Film Noir* ist.

Marv ist außerdem die Überzeichnung des entfremdeten Einzelgängers, „er vegetiert in der Anonymität der Großstadt“ und leidet unter einer „existentialistischen Entwurzelung“ (Werner 1985, S.11). Die Welt von SIN CITY ist jedoch härter und grausamer als die Welt aus dem *Film Noir*. Deshalb ist es nur natürlich, dass Marvs Methoden ebenfalls grausamer werden: „I’ve been killing my way to the truth ever since“ (Marv 0:23:20). Dwight (0:19:21) behauptet, Marv habe lediglich das Pech gehabt, in der falschen Zeit geboren zu sein: „He’d be right at home on some ancient battlefield, swinging an axe into somebody’s face“. Trotz seiner Brutalität ist der Zuschauer auf Marvs Seite, was Marvs Humor zu verdanken ist. Vor seinem Tod auf dem elektrischen Stuhl will der Pfarrer zu seiner Predigt ansetzen. Marv unterbricht ihn jedoch: „Would you get a move on, I haven’t got all night“ (0:44:39). Wie dem Held aus dem *Film Noir* meist kein Happy End beschieden ist, kann Marv zwar seine Racheaktion ausführen, bezahlt dafür jedoch mit seinem Leben.

Marvs ‚weiche‘ Seite wird im Film mehrfach gezeigt, zur Veranschaulichung von Marv wird im Folgenden eine Szene herausgegriffen, anhand derer typische Eigenschaften von Marv aufgezeigt werden. Bei dieser Szene handelt es sich um eine der emotionalsten Szenen des Films.

Ausschnitt aus Sequenz 7: Der Rückschlag (Einstellungsprotokoll)

[0:25:08] Marv hat sein Ziel, die Farm und den Mörder Kevin, endlich gefunden. Im Zweikampf mit Kevin wird er jedoch von diesem überwältigt. Zunächst scheint es, als ob Marv versagt hätte. Er hat den Mörder zwar gefunden, konnte ihn jedoch nicht bezwingen. Sein Versagen und seine Verzweiflung werden durch eine lange Schwarzblende visuell dargestellt. Diese kann zunächst als Tod von Marv gedeutet werden. Tatsächlich ist es eine Art ‚Tod‘: Kann er den Mörder von Goldie nicht töten, hat sein Leben den Sinn verloren.

Der Blick von Marv fällt zuerst auf Frauenköpfe, die an der Wand hängen. Eine rote Rose ist auf der Wange einer der Köpfe tätowiert. Das flammende Rot, verbunden mit der blühenden Rose, Symbol für das Leben und die Liebe, passt nicht zu den toten Augen. Lucille (0:25:40) berichtet Marv, was sie weiß: „He keeps the heads. He eats the rest.“

Lucille scheint am Ende ihrer Kräfte zu sein, in die Ecke eingezwängt, sitzt sie nackt da, die Arme um die Beine geschlungen mit einem Blick, der eine Mischung aus Apathie und Entsetzen ist. Es ist ein Bild der totalen Hilflosigkeit und Verzweiflung. Selbst die Kleider wurden ihr genommen, nichts hat Kevin ihr gelassen. Für ihn sind die Frauen offensichtlich keine Menschen, sondern Objekte. Wie im Wahn schwingt Lucille ihren Oberkörper langsam vor und zurück, eine Bewegung, wie man sie von Geisteskranken kennt. Ihr Blick wirkt abwesend, als wäre nur noch der Körper da. Selbst die Kamera hat kein Mitleid mit ihr und nähert sich ihr unnachgiebig, um ihr Grauen darzustellen. Das Entsetzen scheint ihr den Verstand zu rauben.

Marv ist das Gegenteil. Er steht bei ihren Erklärungen zunächst aufrecht da, ist angezogen und hört ihr gelassen zu. Er versucht, sie zu beruhigen, fragt sie nach den relevanten Informationen und scheint bereits auf der Suche nach einer Lösung zu sein. In der scheinbar ausweglosen Situation macht er zunächst das Mögliche: Er bedeckt Lucille mit seinem Mantel mit der Begründung, ihr könne sonst kalt werden. Auch wenn diese Bemerkung unpassend klingt – schließlich sind die beiden in der Hand eines Kannibalen und schweben in Lebensgefahr – zeigt sich Marv sehr sensibel. Indem er Lucille mit seinem Mantel bedeckt, nimmt er ihre Nacktheit und ihr Hilflosigkeit und gibt ihr so Schutz und Würde.

Gleichzeitig schließt er sie tröstend in die Arme. Auch wenn ihm selbst dieses Entsetzen fremd ist – wahrscheinlich hat er schon zu viele Grausamkeiten gesehen – erscheint er einfühlsam, sanft und liebevoll. Ein Bild, das so gar nicht in das der mordenden und brutalen Bestie passt: Der empfindsame Kern des hartgesottenen Marv.

Die Kamera ist auf dem Boden positioniert. Der kleine Raum wirkt dadurch größer, die beiden in ihrer Umarmung verlorener (Abbildung 6). Der Raum dominiert das Bild, weder ein Fenster noch eine Tür sind zu sehen. Es gibt kein Entkommen. Die Mauerfugen am Boden und an der Wand scheinen die beiden förmlich zu durchbohren. Die Kamera ist weit entfernt, wie um die völlige Hoffnungslosigkeit zu demonstrieren. Marv, der Beschützer, hält Lucille umschlungen – und scheint trotzdem nichts ausrichten zu können.



Abbildung 6: Der gute Samariter Marv beschützt Lucille. Die beiden scheinen von dem Raum überwältigt zu werden, ein Bild der totalen Verzweiflung.

Dann erfährt der Zuschauer den Grund für das Entsetzen von Lucille. Sie erzählt, Kevin habe ihre Hand vor ihren Augen gegessen. Ihren Schmerz schreit sie hinaus: „He made me watch!!!“ (0:26:28). In ihrer Verzweiflung blickt Lucille nach oben, wie um Gott anzuflehen, ihr zu helfen. Dieser Effekt wird dadurch verstärkt, dass die Kamera ihrem Blick folgt und sich nach oben richtet. Dort findet sie jedoch nicht Gott, sondern Kevin. Dieser wird in leichter Untersicht gefilmt, um seine Macht und Stärke zu demonstrieren. Dann schwenkt die Kamera wieder zurück und die emotionale Szene wird gebrochen: „Christ, I could use a cigarette“ sagt Lucille (0:46:41) – nun wieder die starke Frau, die sie anfangs war, als sie mit der Waffe durch das Haus schlich, um sich gegen den vermeintlichen Einbrecher Marv zu wehren. Die dramatische Stimmung ist verfliegen. [0:27:28]

4.1.2 Transzendente Erfahrung, Engel und Erlösung

Marvs Begegnung mit Goldie wird zum zentralen Wendepunkt in Marvs Leben. Die Darstellung ihrer gemeinsamen Nacht zeigt dies deutlich auf. Marv und Goldie befinden sich in einem kleinen Raum. Ein rotes, herzförmiges Bett steht als überdeutliches Symbol dafür, dass Marv die Liebe erfahren wird. Marv ist, wie die spätere Entwicklung zeigen wird, auf

der Suche nach dem wahren Menschsein. Erst die Liebe macht ihn zu einem vollständigen Menschen. Dies ist ein beliebtes Thema in Science-Fiction Filmen, etwa *AI – ARTIFICIAL INTELLIGENCE* (USA 2001, R: Steven Spielberg). Roboter David sehnt sich danach, ein Mensch zu sein, das heißt: „zu lieben, zu träumen und zu vergehen“ (Daniel 2007, S.199). In Valentins (2000, S.55) Worten ist Liebe die „notwendige Bedingung der Subjektwerdung.“

Auf den ersten Blick erscheint Marvs Racheaktion für eine Frau, die er nicht kennt, absurd. Er ist sich bewusst, dass Goldie ihn nicht geliebt hat. Sie hatte Angst und wollte seinen Schutz. Das Entscheidende an der Begegnung mit Goldie ist jedoch, dass er selbst gelernt hat, zu lieben. Zuvor fühlte er sich fremd in der Welt und litt unter einer Entwurzelung. Die Liebe gibt seinem Leben Sinn und Halt und macht ihn dadurch zum wahren Menschen (vgl. Achilles 2007). Deshalb kann man von einer transzendentalen Begegnung sprechen.

Der Geschlechtsakt fungiert als Symbol für sein Erwachen als Mensch. Jetzt erst beginnt sein eigentliches Leben. Dies ist paradox, da der sexuelle Akt und die erotische Lust im Hollywood-Film üblicherweise mit der Trias Sexualität – Sünde – Satan (vgl. Kroll 2007, S.168) in Verbindung gebracht werden. Die ekstatische Lust kommt vom Teufel. Für Marv jedoch bedeutet der Geschlechtsakt das Erkennen der Liebe, weshalb er hier – und nicht beim Gebet – seine Berufung erfährt.

Die Szene wird deshalb in Slow Motion gefilmt: Die Zeit scheint stehen zu bleiben, die Szenerie wirkt traumartig. Kein Gespräch zerstört den ‚heiligen‘ Augenblick, nur zwei Sätze flüstert Goldie: „I want you. I need you“ (0:12:50; 0:13:14). Dazu erklingt eine surreal wirkende Musik, die den Traumcharakter des Geschehens verstärkt. Mehrere Jump Cuts auf Goldie unterstreichen ihre Wichtigkeit, sie ist das Einzige, was zählt.

Goldie ist eine Art Engel oder Projektionsfläche, sie erscheint unwirklich, da sie ebenso schnell verschwindet, wie sie aufgetaucht ist. Sie ist im Gegensatz zu Marv farbig und sticht so aus ihrer tristen schwarz-weißen Umgebung hervor. Marv nennt sie eine Heilige, eine Göttin, und in der Tat scheint von ihrem blonden Haar ein Licht auszugehen, das einem Heiligenschein ähnelt. Das Goldgelb der Haare unterstreicht ihre Rolle für Marv, es steht für das Licht, für die Sonne und das Leben (Riedel 1985, S.76). Goldie fungiert als ein Mittler zu etwas Transzendentalem. Engel sind sowohl in der Bibel als auch in vielen Filmen Mittler zwischen den Welten.⁵⁶ Goldie verkehrt jedoch das übliche Engelsbild, das Engel als asexuelle Wesen darstellt, ins Gegenteil: Sie ist eine Prostituierte und trägt ein rotes Kleid. Rot ist eine männliche Farbe, die Farbe der Aggressivität, der Lust und der Unmoral (Heller 2002, S.56ff).⁵⁷ Rot steht jedoch auch für die Sinnlichkeit, die Leidenschaft und die Lebenssteigerung (Riedel 1985, S.18ff). Beide Deutungen lassen sich auf die Begegnung von Goldie und Marv anwenden. Goldie wird gewaltsam aus dem Leben gerissen wie das rote Kleid – rot wie das Blut – andeutet. Marv streift sein altes Leben ab und beginnt sein Leben als Mensch. Wie zum Gebet sinkt Marv auf die Knie. Auf den Knien schwört er der toten Goldie, ihren Mörder zu finden und ihren Tod zu sühnen. Als er fliehen muss, stürzt er sich ins Wasser, dem Sinnbild für Tod und Leben (Heinz-Mohr 1971, S.299ff).

Die Einzigartigkeit Goldies wird im Film durch die unterschiedliche Darstellung der ansonsten eineiigen Zwillinge gezeigt. Der ‚Engels-Charakter‘ Goldies wird dadurch betont. Goldie hat blonde Haare und wird passiv dargestellt, während Wendy schwarz-weiß

⁵⁶ Engel als Mittler und Bote in der Bibel: Gen 16, 11f, Gen 19 1ff; Engel im Film vgl. Jaspers/Rother 2003.

⁵⁷ Auch die Hure Babylon der Bibel, die Verkörperung der Eitelkeit, trägt ein rotes Kleid (Off 17, 3-5).

dargestellt wird. Sie wird aktiv gezeigt und handelt selbstständig: Sie schießt auf Marv und prügelt ihn. Deshalb wechselt Marv mit Wendy mehr Worte als mit dem Engel Goldie. Den Menschen Goldie kannte Marv nicht: „Who were you [Goldie]“ (Marv 0:13:57).⁵⁸

Obwohl es scheint, als ob Marv sich vor der Begegnung mit Goldie nicht nach einer Veränderung gesehnt hatte, ist ihm die Dimension dieser Erfahrung bewusst. Er hat nun eine Aufgabe, die er erfüllen muss. Er kennt somit die Tragweite dieser Aufgabe, die zu seinem Lebensinhalt wird und der er am Ende sein Leben opfern wird. Dies drückt er Lucille gegenüber, wenn auch nicht sonderlich eloquent, aus: „This is big“ (0:17:14), „There are no choices left“ (0:17:27).

Er will eine alttestamentliche Rache: „blood for blood“ (0:17:18).⁵⁹

Diesen Plan führt er aus: Er tut Kevin das an, was dieser den Frauen angetan hat. Er amputiert ihm die Beine und die Arme und lässt den Wolf den noch lebenden Kevin essen. Auch Kevin hatte die Hand von Lucille amputiert und die Finger vor ihren Augen abgenagt. Die Köpfe behielt er als Trophäe – und aus diesem Grund sägt auch Marv den Kopf von Kevin ab, um ihn Kardinal Roark als seine ‚Trophäe‘ zu überreichen. Je weiter seine Racheaktion voranschreitet, desto ‚natürlicher‘ und archaischer werden dann entsprechend der ‚Old days‘ die Waffen. Während er anfangs noch eine Pistole benutzt, greift er bald zur Axt, dann zur Säge, bei Roark schließlich sind es nur noch die eigenen Hände.

Trotz seiner Grausamkeit erscheint Marv als moralischer Mensch mit einem festen Ehrenkodex. So ist es für ihn selbstverständlich, dass Frauen nicht geschlagen werden. Lieber lässt er sich mit dem Pistolenknopf verprügeln, als zu riskieren, Wendy eine Ohrfeige geben zu müssen: „I don’t hurt girls“ (Marv 0:26:54). Auch den Wolf, der ihn angreift, verschont er („No way I was going to use my gun on you, buddy“, Marv 0:24:26).

Bei Marv lässt sich ein deutlicher Bezug zu den Superhelden aus den Comics herstellen. Er ist der starke Mann mit außerordentlichen Fähigkeiten, der das Böse bekämpft und der unbezwingbar erscheint. Er scheint über übersinnliche Kräfte zu verfügen, der das Böse förmlich spüren kann („This is a bad place (...). People have died here“, Marv 0:24:01). Wie Superman einen *alter ego* in Person von Clark Kent hat, besitzt auch Marv einen Doppeltgänger, der in den Comics deutlicher zum Vorschein tritt.

Comic Einmal ist Marv das Raubtier, welches instinktiv handelt, jedoch grausam und angstfrei seine Mission erfüllt („the instincts take over“, S.70). Er spricht von dem Tier in sich. Er ist brutal, der Leser erfährt, dass er mehrere Personen für Kadie, den Besitzer der gleichnamigen Bar, getötet hat („(...) there’s nobody who knows where the bodies are buried. Nobody but me“, Marv, S.61). Die Freude am Töten tritt im Comic stärker zu Tage, er scheint durch das Töten Lebensenergie zu erhalten.⁶⁰

Der andere Marv hat eine Mutter, er hat eine Vergangenheit, reflektiert sein Verhalten und ist ein gebrochener Mensch. So erfährt der Leser im Comic, dass er als Kind aus-

⁵⁸ In den Comics von Miller steht zunächst nicht die Liebe Marvs zu Goldie im Mittelpunkt, sondern seine Beschützerfunktion: „You wanted me to keep you safe but when that bastard came to kill you I was stone drunk“ (S.130-132). Er hat einmal versagt, ein zweites Mal darf nicht vorkommen.

⁵⁹ Vgl. (..) so sollst du geben Leben um Leben, Auge um Auge, Zahn um Zahn, Hand um Hand, Fuß um Fuß, Brandmal um Brandmal, Beule um Beule, Wunde um Wunde.“ (Ex 20, 23-25)

⁶⁰ Nachdem er einige Leute getötet hat, sagt er: „Damn, it’s good to be alive“ (S.71).

gelacht wurde, weil er dumm war. Wenn er zu Besuch bei der Mutter ist, steigen ihm noch immer Tränen in die Augen – es scheint, als sei er selbst entsetzt, was aus ihm geworden ist.

Allein durch die Darstellung im Comic wirkt er geisteskrank, sein Blick ist irre, der Mund ist zu einem schiefen Lächeln verzogen (Abbildung 7). Diese Verwirrtheit wird im Comic auch angesprochen, er verwechselt Wendy öfter mit Goldie.



Abbildung 7: In den Comics wirkt Marv allein durch sein Aussehen verrückt

Seine andere Seite ist menschlicher als im Film, er hat Gefühle wie Angst und Schmerz. So hat er Angst vor Wäldern und Angst davor, zu sterben – zumindest mehr Angst vor dem Sterben als vor dem Leben. Im Gegensatz zur Darstellung im Film empfindet er Schmerzen. Er ist nicht der starke Held, wie er im Film dargestellt wird („No, I'm no hero“, Marv, S.130). In der Szene, als er zum ersten Mal auf dem Weg zu Kardinal Roark ist und er seinen emotionalsten Tiefpunkt erreicht, artikuliert er seine Angst:

„Every inch of me wants to turn tail. To sneak into the back of a truck or hop a freight car and haul out of town. I want to run, run like hell, to crawl into a cave somewhere and forget about Goldie and Lucille and silent, deadly Kevin: Roark.“ (S.131) **_Comic**

Den eigentlichen Tiefpunkt hat Marv, als er auf dem Weg ist zu Roark, um sein Werk zu vollenden. Marv steht auf einer Brücke welche zu einem Turm führt, der die Gesichtszüge von Roark trägt. Der Regen prasselt. Marv erscheint vor der riesigen Statue geradezu klein und schwach. Die Figur von Roark dominiert das Bild. Marvs Schwäche ist jedoch nicht die Angst vor dem übermächtigen Roark, es sind vielmehr Zweifel. Da er keine Beweise hat, dass Roark der Mörder von Goldie ist, befürchtet er, einen unschuldigen Menschen zu töten („Can't kill a man without knowing for sure you ought to“, Marv 0:30:21). Er befürchtet, ein Psychopath zu werden. Visuell wird diese Schwäche dadurch aufgezeigt, dass er in diesem Augenblick zu Boden sinkt – schwach und hilflos. Er sinkt auf die Knie und hält dort wie in Gebetspose starr inne. Mehrere Jump Cuts auf sein Gesicht zeigen seine Unsicherheit. Erst der Entschluss, nach weiteren Beweisen zu suchen, richtet ihn wieder auf. Die Wassersymbolik ist auffällig: Man kann in dieser Szene von einer Art Tod und Wiedergeburt Marvs sprechen. Das Wasser in Form des prasselnden Regens reinigt ihn von seinen Sünden und gibt ihm seine Kraft zurück.

Marv erscheint als eine Art gerechter Sünder, denn obwohl er brutal ist, handelt er „im Bewusstsein [seiner] unentrinnbaren Erlösung“ (Jansen 1986, S.39). Für Marv gilt dasselbe wie für Scorseses Held Travis, ‚God's lonely man‘, aus TAXI DRIVER (USA 1976): Er ist ein Außenseiter, der seine sich selbst gestellte Aufgabe bis zuletzt konsequent ausführt. Marvs Rache ist der Beweis, dass sein Leben einen Sinn hat, deshalb kann Marv sagen: „Hell I'll die laughing if I know I've done this one thing right“ (0:38:40). In der Rache hat er den Sinn seines Lebens gefunden, sie ist sein Beweis, dass sein Leben nicht vergebens war. Marv handelt aus und für die Liebe. Aufgrund dieser tief verwurzelten Grundhaltung der Liebe geht Marv ‚freiwillig‘ in den Tod, der, soviel ist ihm bewusst, am Ende seiner Rache auf ihn wartet. Sein Opfer ist „kein ethisches Gebot, sondern ein natürlicher Ausdruck der Liebe, Bereitschaft zu sterben, ohne irgendwelche Sicherheiten“ (Alves 1996, S.235).

Im Comic wird die Opferhaltung Marvs in einer Szene deutlich gezeigt:

Comic_ Marv befindet sich in Old Town und ist kurz davor, Kevin und Kardinal Roark zu töten. Er steht im Bad vor einem Spiegel, sein Spiegelbild und er sind zu sehen, wodurch seine Doppelgänger-Natur herausgestellt wird: „look at the monster in the mirror“ (Marv, S.151). Er malt sich seinen Tod aus: „Bullet through your brain and that’s if you’re lucky, getting it that quick. (..) Picture it. Feel it. Get used to it“ (Marv, S.151). Erst danach kann er seine Rache vollenden. **_Comic**

Seine ‘Erlösung’ findet Marv auf zwei Arten: Wendy besucht ihn vor seiner Hinrichtung ein letztes Mal. Zuerst phantasiert er und vermutet, es sei Goldie, was die blonden Haare zeigen. Dann erst wird die Gestalt grau und Marv erkennt, dass er sich getäuscht hat. Wendy flüstert ihm jedoch zu: „You can call me Goldie“ (0:43:54). Wendy schenkt ihm Erlösung, indem sie ihn als wahren Menschen erkennt. Der zweite Beweis seiner Erlösung erfolgt nach seinem Tod. Das letzte Bild, das der Zuschauer von Marv sieht, ist nicht das seiner Leiche. Die Kamera fährt in das tote Auge hinein.⁶¹ Es erscheint das rote, herzförmige Bett, auf dem Marv und Goldie eng umschlungen liegen.⁶² Dieses Bild stellt eine Legitimierung von Marvs Handeln dar und ist eine Art Kommentar des Regisseurs. Marvs Handeln war moralisch korrekt, weshalb er am Ende mit dem Engel Goldie vereint ist.

4.1.3 Religionsbild und religiöse Träger

Religiöse Symbole haben in SIN CITY ihre sinnstiftende Funktion verloren. Das Religionsbild ist verdreht. Vertreter der Religion sind Machthaber und fungieren als Sinnbilder für das Böse. In der folgenden Szene wird die Funktion der Religion in SIN CITY aufgezeigt.

Ausschnitt aus Sequenz 6: Marv sucht Informationen (Einstellungsprotokoll)

[0:21:50] Marv hat von den Profikillern den Namen eines Priesters erfahren, der angeblich weiß, wer der Mörder Goldies ist. Daraufhin besucht Marv die Kirche des Priesters.

In der Mitte des Bildes ist das Kreuz eines Kirchturms zu sehen. Die Kamera schwenkt nach unten und der Kirchturm wird aus der Froschperspektive gezeigt. Die Kirche erscheint übermächtig und bedrohlich. Ein Glockenschlag ertönt. Dies wirkt wie eine Mahnung, dass die göttlichen Gebote nicht eingehalten werden. Die Kirche dient für gewöhnlich als ein Ort der Ruhe und des Friedens, der Versöhnung, der Befreiung, der Liebe und Geborgenheit.⁶³ In der Welt, die dem Rezipienten bislang gezeigt wurde, scheint es jedoch nicht möglich zu sein, dass es einen solch friedlichen Ort gibt. Es ist paradox, dass gerade Marv, der kurz zuvor drei Menschen getötet hat, eine Kirche und sogar den Beichtstuhl betritt.

Marv ist jedoch nicht hier, um seine Sünden zu beichten, sondern seine Racheaktion zu beginnen. Anfangs wird der Priester in seiner klassischen Funktion gezeigt, als ein Spender des Sakraments der Buße: „What are your sins my son?“ (0:21:39). Diese Rolle währt jedoch nicht lange. Auch die sonstigen Funktionen, die Priester (auch im üblichen Hollywood Film) übernehmen, übernimmt er nicht. Im Gespräch wird deutlich, dass er Kardinal

⁶¹ Die Szene erinnert an Blue Velvet, hier fährt die Kamera in das leblose Ohr hinein, nicht aber, um eine Erlösung darzustellen, das Ohr wird vielmehr zu einem Symbol für die menschlichen Abgründe.

⁶² Diese Szene ist nicht in den Comics enthalten, diese enden mit dem Bild des toten Marv.

⁶³ Zur Funktion der Kirche im Werk von Steven Spielberg vgl. Roberto Daniel (2007).

Roark unterstützt und keineswegs eine christliche Moral vertritt. Er glaubt allein an die Macht – und zwar die weltliche Macht, weshalb er zwischen lebenswerten und lebensunwerten Menschen unterscheidet. Lebenswert sind nur die Mächtigen. Er ist kein Verkünder des Glaubens, kein Diener der Menschen, kein Gemeinschaftsstifter und kein Spiritual- und Motivationstrainer (vgl. Bohrmann 2007b, S.177). Die Rollen sind vertauscht. Marv ist derjenige, der die christliche Moral vertritt und dessen Motiv die Liebe ist.

Der Priester nennt Goldie: „corpse of a slut“ (0:22:43) und stellt in Frage, dass diese „Hure“ es wert sei, für sie zu sterben. Damit unterschreibt er sein Todesurteil. Für Marv ist Goldie ein Engel, der ihn zu einem Menschen gemacht hat. Mit drei Schüssen tötet Marv den Priester: „Worth dying for. Worth killing for. Worth go to hell for!“ (0:22:46). Das Erschießen des Priesters (Abbildung 8) wird überdeutlich und inszeniert dargestellt:



Beim **ersten Schuss** ist die Waffe zu sehen, hell erleuchtet von der Explosion im Lauf.



Beim **zweiten Schuss** ist zunächst die Waffe (näher) zu sehen, dann richtet sich die Kamera auf den Priester, dessen Oberkörper vom Schuss getroffen übertrieben comicartig nach hinten gebeugt ist.



Beim **dritten Schuss** wird das Kreuz des Kirchturms gezeigt.



Abbildung 8: Links: Inszenierte Darstellung der Tötungsszene, rechts im Vergleich der Comic.

Der Mord ist keine Sünde, sondern wird nahezu als ein heiliger Akt dargestellt. In Marvs Wertesystem sind alle Menschen gleichwertig, eine Prostituierte ist nicht weniger wert als ein Kardinal oder Priester. Er wird deshalb zum Vollstrecker des Urteils. Marv übernimmt damit die Rolle des Priesters: Ihm wird die Sünde gebeichtet. Die Sünde des Priesters ist es, dass er nicht jeden Menschen respektiert. Damit gehört er nach Marvs Weltbild zu den Bösen, für die es kein Erbarmen gibt. ‚Vergebung‘ gibt nur der Tod. Deshalb spricht Marv wie nach einem Gebet „Amen“ (0:22:54). Mit dieser Szene erreicht der Film den ersten Höhepunkt: Marv erfährt, dass der Kardinal der Drahtzieher am Mord von Goldie ist.

Comic In den Comics ist die Tötungsszene des Priesters weniger brutal, weil sie abstrakter dargestellt ist (Abbildung 8). Die Bilder sind in das Soundwort „BLAM“ gemalt, wodurch sie verfremdet werden. Die anschließende Szene zeigt, dass Marv die Kirche nicht sonderlich ernst nimmt: „There isn’t much better in life than a smoke when you haven’t had one in a while. Like after a movie. Or after church.“ (S.76). Er setzt damit die Kirche gleich mit dem Kino. Weder die eine noch die andere Institution hat für ihn einen höheren Stellenwert. Der letzte Funke Respekt („...I just murdered a priest...“, Marv, S.76) scheint mehr ein Festhalten an – durch die Gesellschaft vermittelte – Werte zu sein, als aus ihm selbst zu kommen. **_Comic**

4.2 The Big Fat Kill

Der Protagonist aus BIG FAT KILL ist Dwight, ein Mann, der immer wieder in Schwierigkeiten gerät, ohne dass er etwas dagegen tun kann.

Dwight ist offensichtlich auf der Flucht vor der Polizei, die ihn, einen Mörder, in die Gas-kammer bringen würde, sollte sie ihn finden. Wie es zu diesem Mord kam, erzählt der Film nicht. Der Zuschauer weiß nur, dass Dwight längere Zeit fort war und dass seine Freundin Shelley ihn mit einem anderen Mann – Jackie-Boy – betrogen hat. Und dieser steht vor der Tür, als Dwight bei Shelley ist. Jackie-Boy ist ein Rohling und zudem betrunken. Zusammen mit seinen nicht weniger brutalen Freunden steht er vor der Tür, um Ärger zu machen. Jackie-Boy bringt Shelley dazu, die Tür zu öffnen und nachdem Dwight sich von der Gewalttätigkeit Jacks überzeugt hat, erteilt er diesem eine Lektion. Gedemütigt verlässt Jack zusammen mit seinen Freunden die Wohnung Shelleys. Dwight befürchtet nun das Schlimmste: Jack steckt voller Wut, die er an jemandem auslassen will. Um einen möglichen Mord zu verhindern, folgt er Jack und seinen Freunden. Shelley will ihn daran hindern, ihren verzweifelten Schrei „Cop“ (0:52:41) hört er jedoch nicht mehr.

Jackie-Boy rast direkt nach Old Town, dem Prostituiertenviertel. In Old Town wird Dwight von Gail, dem Oberhaupt von Old Town, abgehalten, Jack weiter zu verfolgen. Die Ladys von Old Town können sich selbst beschützen. Und tatsächlich wird die Falle für Jack bereits vorbereitet. Dieser will seine Wut offensichtlich an Becky auslassen. Die junge Prostituierte erkennt dies und führt ihn schnurstracks in eine Sackgasse. Als Jackie-Boy seine Waffe zückt, ist sein Schicksal besiegelt. Er und seine Freunde werden von Miho, einer asiatischen Kämpferin, erbarmungslos niedergemetzelt. Dann entdeckt Dwight die „Atombombe“ (Dwight 1:00:17): Jackie-Boys Polizeimarke. Folgender Deal bestimmt Old Town: Die Frauen machen ihre eigenen Gesetze und dürfen sich mit ihren Methoden gegen die Mafia und Zuhälter wehren. Die Polizei mischt sich nicht ein und erhält im Gegenzug einen Teil des Gewinns und „Gratisunterhaltung“ (Dwight 1:00:54) bei einer Party. In Old Town hat ein Polizist nichts verloren. Sollte er sich dorthin verirren, wird er nicht getötet. Das ist das ungeschriebene Gesetz. Ein toter Polizist zerstört die Waffenruhe und bedeutet Krieg mit der Polizei. Die Mafia, die mit Old Town verfeindet ist, würde ebenfalls die Chance nutzen, um den Stadtteil zu überfallen und zu übernehmen.

Um einen Kampf um Old Town zu verhindern, will Dwight die Leichen beseitigen. Doch in Old Town gibt es einen Verräter, die junge Becky, wie sich später herausstellt, die dafür sorgt, dass der Plan misslingt. Die Mafia nimmt Gail gefangen und schafft es beinahe auch, Dwight zu töten. Dank Mihos Hilfe kann er jedoch entkommen – mit dem Kopf von Jackie-Boy, dem Beweisstück. Um Old Town zu retten und seinen Freunden zu Hilfe zu kommen, schmiedet er einen Plan. Er schlägt der Mafia einen Deal vor: Den Kopf von Jackie-Boy gegen Gail. Der Austausch soll in einer engen Gasse von Old Town stattfinden.

Klar, dass das eine Falle ist. Dwight hat in Jacks Mund eine Bombe versteckt – und auf den Häuserdächern warten die Frauen von Old Town voll bewaffnet auf ihren Einsatz. Der BIG FAT KILL zur Rettung von Old Town beginnt.

<p>extended. Die extended DVD-Fassung ist nur wenig länger, einige Dialoge kommen hinzu. Es wird aber keine andere Wirkung erzielt. extended</p>
--

4.2.1 Dwight, Old Town und Film Noir

“The world is a confusing place to him, and he kind of tries to muddle along”

F. Miller über Dwight (Miller/Rodriguez 2005, S.126)



Abbildung 9: Dwight in typischer Heldenpose (Untersicht)

Dwight ist einer der glaubwürdigsten Charaktere aus SIN CITY. Er hat keine Superhelden-Fähigkeiten wie Marv und ist nicht vollständig gut wie Hartigan.

Er ist ein Mörder und steckt schon mal Geld in die eigene Tasche, welches er mit seinen Freunden eigentlich teilen sollte, auch wenn er darauf nicht stolz ist. Er ist so einer der menschlichsten Charaktere aus SIN CITY: „So I guess, that’s the closest I’ve come to my hero” (Miller/Rodriguez 2005, S.26) – sagt Frank Miller über Dwight. Obwohl Dwight keine besonderen Kräfte hat, steckt in ihm dennoch ein enormer Beschützerinstinkt. Er ist kein Superheld, aber er versucht, wie einer zu handeln. Dies zeigt sich daran, dass er immer in leichter Untersicht gefilmt wird (Abbildung 9):

„Every shot has to be a hero shot“ (Audiokommentar Rodriguez, 0:51:09).

Ironisch wird er von den beiden Frauen in seinem Leben „Superman“ (Shelley 0:48:39) oder „Lancelot“ (Gail 0:56:23) genannt.

Dwight ist ein Mann mit Vergangenheit. In der Vergangenheit hat er einen Menschen getötet, weshalb er sich vor der Polizei verstecken muss. Was für den klassischen *Film Noir* Helden gilt, gilt somit für Dwight: Er zeichnet sich aus durch „a passion for the past and present, but a fear for the future“ (Schrader 1972, S.11). Die Zukunft hat Dwight wenig zu bieten, stattdessen versucht er sich von der Bürde der Vergangenheit zu befreien (vgl. Werner 2005, S.15). Deshalb wird in *BIG FAT KILL* eine Vorgeschichte aufgebaut, der Mord ist Dwights „*backstorywound*“ (vgl. Bohrmann 2007a, S.16). Diese Wunde spiegelt sich bei Dwight darin, dass er zwischen zwei Lebensweisen schwankt. Die eine ist sündig und leidenschaftlich, ganz wie sie die dunkelhäutige Amazone Gail verkörpert. Dieses Leben will Dwight hinter sich lassen. In der Gegenwart will er ein anständiges und ruhiges Leben führen. Dieser „clean lifestyle“ (Rosario Dawson in Miller/Rodriguez 2005, S.137) wird durch die blonde Shelley im weißen Hemd repräsentiert, dem ‚*girl next door*‘ des *Film Noir*. Doch Dwight kann sich seiner Vergangenheit nicht entziehen, die Umstände führen ihn wieder nach Old Town.

Dwight ist derjenige, der immer wieder in die größten Schwierigkeiten stolpert. Miller (Miller/Rodriguez 2005, S.132) bezeichnet ihn als „man in a maze.“ Er ist nicht wie Marv ein Mann der Aktion, er kann nur auf die Ereignisse, die ihm geschehen, reagieren.

Ständig kommen neue Probleme hinzu, die er beseitigen muss. Darin gleicht er *Film Noir* Helden wie aus *SUNSET BOULEVARD* (USA 1950, R: Billy Wilder): Auch Jo Gillis ahnte nicht, als er das seltsame Haus auf dem Sunset Boulevard betrat, dass dieses Haus – oder besser gesagt seine Besitzerin – sein Verhängnis werden würde.

Die Probleme von Dwight scheinen anfangs noch harmlos: Seine Freundin wird von einem Schlägertypen bedroht. Dieses kann Dwight schnell lösen. Doch immer mehr Schwierigkeiten kommen auf ihn zu, wodurch eine absurd-komische Wirkung erzielt wird:

Der Schlägertyp erweist sich als ein Polizist, als er von den Ladies von Old Town getötet wird, muss Dwight die Leiche verschwinden lassen. Die schon an und für sich nicht leichte Aufgabe – schließlich bewachen die Polizisten eventuell schon die Straßen – wird dadurch erschwert, dass die Leiche von Jackie-Boy nicht ganz in den Wagen passt – und deshalb auf dem Nebensitz Platz nehmen muss. Natürlich hält ihn ein Polizist an. Und dann geht auch noch das Benzin aus. Schließlich muss er sich auch noch gegen die Mafia wehren.

Es scheint, als ziehe Dwight die Probleme förmlich an. Es gibt wohl keinen problematischen Zwischenfall, der ihm nicht zustößt: „What next?“ (Dwight 1:08:51) fragt sich deshalb nicht nur Dwight, sondern auch der Zuschauer. Das Schicksal ist Dwight aus der Hand genommen, ganz wie es nach Werner (1985, S.15) typisch für den negativen Helden des *Film Noir* ist.

BIG FAT KILL ist auch mehr eine *Suspense*-Geschichte als die anderen (Miller 2005, S.132). Die Kamera folgt nicht allein dem Protagonisten Dwight. Gerade in der Eingangsszene zeigt die allwissende Kamera verschiedene Perspektiven auf, wodurch der Film an dieser Stelle „fast zu normal“ wirkt (Audiokommentar Rodriguez, 0:48:12).

Erst nachdem Jackie-Boy verschwunden ist und die Katastrophe beginnt, sieht der Zuschauer das Geschehen hauptsächlich aus der Sicht von Dwight. Dwight kommentiert das Geschehen im *Off*-Kommentar. Gegen Ende der Geschichte wird Gails Perspektive aufgenommen und die beiden Handlungsstränge werden in einer Parallelmontage vermittelt – allerdings steuert nur Dwight seine Meinung in Form eines *Off*-Kommentars bei.

Dem Zuschauer werden mehr Informationen gegeben, als der Held der Handlung sie hat. So weiß der Zuschauer schon bevor Dwight in Old Town ankommt, dass große Schwierigkeiten bevorstehen – schließlich hat Shelley Dwights Abgang kommentiert mit: „You fool. You damn fool“ (0:52:58). Um die Spannung zu steigern, werden dem Zuschauer auch im späteren Verlauf mehr Informationen gegeben als Dwight, der Zuschauer weiß stets: Es kommen noch mehr Probleme. Dwight ist jedoch ein Mensch, der nicht aufgibt. Auch wenn die Lage hoffnungslos erscheint, sucht er nach einem Ausweg. Gail sagt von ihm: „He always finds a way“ (1:10:42). Und wie der Zuschauer im weiteren Verlauf sehen wird, hat sie damit Recht.

The Ladies are the law here. Beautiful and merciless. (Dwight 0:54:12)

Gail ist das Oberhaupt von Old Town, dem Stadtteil der Prostituierten. Diese machen ihre eigenen Gesetze, und wehe dem, der ihnen in die Quere kommt. Dwight nennt Gail „Kriegerin“ und „Amazone“ (Dwight 1:03:13). Gail ist bereit zu kämpfen – auch wenn alle anderen denken, es sei aussichtslos: „We’ll fight the cops and the mob and anybody else who tries to move in on us. We’ll go to war“ (Gail 1:01:41).

Darin zeigt sich ihr überaus starker Charakter: Sie ist „very sexy, very angry, fiery, and also quite a bit funny“ (Miller in Miller/Rodriguez 2005, S.141). Sie fühlt sich in ihrer Welt wohl, ganz im Gegensatz zu Dwight. Die Welt ist schmutzig und voller Abschaum, aber so lange ihre Mädchen sicher sind, ist Gail zufrieden. Gail ist auch eine Art Mutterersatz für ihre Mädchen. Sie beschützt sie nicht nur vor Zuhältern und der Mafia, sie achtet auch in den absurdesten Situationen auf das Wohlbefinden ihrer Mädchen. In der Schlüsselszene, als Dwight die Polizeimarke von Jackie-Boy findet und alle einen Angriff von der Polizei und der Mafia, Tod und Vergewaltigungen befürchten, erinnert Gail Becky daran, sich die Haare zu trocknen – sie könnte ja schließlich krank werden.

Gail ist somit der Gegenpart von Dwight, der ihr versichert: „I’ll always love you“ (1:03:41).

Gail weiß jedoch, dass ihre Liebe unmöglich ist. Sie und Dwights Liebe zu ihr verkörpern seine ‚*backstorywound*‘. Sie ist die Vergangenheit, die er versucht zu bewältigen.

An der im Folgenden beschriebenen Szene soll die Beziehung zwischen Gail und Dwight, deren Gemeinsamkeiten und Unterschiede, aufgezeigt werden.

Sequenz 12: Die Atombombe (Einstellungsprotokoll)

[0:54:12] Eine junge Frau läuft langsam, den Kopf gesenkt, die Straße entlang. In der Totalen ist sie vollständig zu sehen. Sie befindet sich in der Mitte des Bildes. Im Hintergrund leuchten die Scheinwerfer eines Autos, welches ihr folgt. Die Scheinwerfer wirken wie Augen, die die junge Frau beobachten und rechts und links an ihr vorbeisehen (Abbildung 10).



Abbildung 10: Becky strahlt Stärke aus, ihr Schmuck leuchtet: Ihr droht keine Gefahr.

Die Frau ist Becky, eine Prostituierte auf dem Weg nach Hause. Sie soll das Opfer von Jackie-Boy werden. Das Bild erinnert an einen einsamen Cowboy, der durch die Einöde streift. Obwohl Jackie-Boy direkt hinter ihr lauert, wirkt das Bild nicht so, als schwebte Becky in Gefahr.

Die Kamera ist sehr tief positioniert und filmt sie von unten, so dass Becky mit Stärke und Macht verbunden wird. Durch die Zentrierung ihrer Figur in der Bildmitte dominiert sie das Bild. Dadurch wird der Eindruck von Stärke und Unverwundbarkeit gesteigert.

Dann ist Becky in der Halbtotale zu sehen. Ihr Blick ist noch mehr nach unten gerichtet, als ob sie auf jemanden – Jackie-Boy – herunterblicken würde. Das folgende Gespräch zwischen den Beiden wird diesen Eindruck bestätigen.

Schließlich hält das Auto neben ihr, im Schuss-Gegenschuss Verfahren wird erst Becky aus dem Auto heraus, dann wieder Jackie-Boy gezeigt. Die Nahaufnahme von Jackie-Boys Gesicht verleiht ihm etwas Dämonisches, er hat den Kopf zur Seite gedreht, die dunklen Haare fallen ihm ins Gesicht. In seinem Gesicht wechseln sich Licht und Schatten ab, seine Augen liegen jedoch immer im Schatten und nur das Weiß der Augen sticht hervor.

Dann richtet sich die Kamera aus der Vogelperspektive auf das Auto von Dwight. Die Vogelperspektive deutet an, dass er in Old Town keine Macht hat. Anschaulich wird dem Zuschauer gezeigt, dass die Ladies das Gesetz sind. Becky weiß, was sie zu tun hat. Sie zeigt keinerlei Respekt vor Jackie-Boy, geschweige denn Angst, vielmehr stichelt sie ihn – nachdem er ihre Warnung, er solle verschwinden, ehe es zu spät ist, ignoriert: „You couldn’t handle a woman in the state you’re in“ (0:57:28).

Dwight dagegen ist von der Sicherheit in Old Town nicht überzeugt. Gail muss ihn mit erhobener Waffe abhalten. Die Rollen sind klar verteilt: Dwight befindet sich in einer gebückten Haltung, er ist machtlos in Old Town. Gail dagegen steht aufrecht, mit gespreizten Beinen, die Waffe in der Hand und in leichter Untersicht gefilmt, da. Auch der folgende Dialog bestätigt diesen Eindruck. Dwight macht sich Sorgen und steht sichtlich unter Anspannung, während Gail gelassen bleibt und Dwight wegen seiner Freundin Shelley aufzieht, gegen die sie eine Abneigung hegt („You got what you wanted out of me. And you were gone, off playing with that barmaid“, Gail 1:02:17; „(..) lousy taste in women. These days, anyway“, Gail 0:55:54). Gail, die Amazone, scheint sich regelrecht auf eine Auseinandersetzung mit Jackie-Boy zu freuen: „Enjoy the show“ (0:55:32).

Dwight dagegen will ein Blutvergießen vermeiden, doch obwohl er die Katastrophe ahnt („Why this rotten feeling?“, Dwight 0:57:13), kann er sie nicht verhindern. [0:57:15]

Erst nachdem Dwight die „Atombombe“ (Dwight 1:00:17) – Jackie-Boys Polizeimarke – entdeckt, ändert sich die Rollenverteilung zwischen Gail und Dwight. Prasselnder Regen setzt ein, wodurch das katastrophale Ausmaß des Fundes dargestellt wird. Der Regen erscheint hier als „bedrohliche Naturgewalt“ (Törne, 2005). Er ist gleichzeitig auch ein Symbol für den Tod. Die eben noch stark wirkenden Frauen zeigen jetzt Angst, von einer Sekunde auf die andere erscheinen sie hilflos. Die Blicke aller richten sich auf die Leiche Jackie-Boys, um die sich die Ladies versammelt haben. Die extreme Vogelperspektive zeigt die veränderte Situation auf (Abbildung 11).



Abbildung 11: Die Vogelperspektive zeigt die Hoffnungslosigkeit und die Verzweiflung auf. Es scheint keinen Ausweg zu geben.

Jetzt droht Old Town Gefahr, Krieg und Terror. In dieser scheinbar ausweglosen Situation reißt Dwight das Kommando an sich. Während die Kriegerin Gail kämpfen will, versucht Dwight dies zu verhindern indem er die Leichen beseitigt. In Krisenzeiten hat er das Sagen.

Comic _ Im Comic wird die Katastrophe noch mehr angedeutet, bereits im Vorfeld wird darauf hingewiesen, dass mit den Ladies von Old Town Vorsicht geboten ist („You know how the girls are.“, Dwight, S.36). Auch einer von Jackie-Boys Kumpeln warnt ihn: „But I heard things about these girls“, (S.41). In der Schlüsselszene erscheint Dwight weniger ängstlich und besorgt um Becky, er hat Mitleid mit Jackie-Boy, da er weiß, wozu die Frauen in der Lage sind: “I almost feel sorry for him. (...) This is going to be ugly.“; “They don’t have a chance” (S.46, S.51). Er will ihm sogar helfen, weiß jedoch, dass er sich Miho nicht in den Weg stellen darf („Miho locks eyes with me for a tenth that tells me loud and clear I’d better not interrupt her practice. She doesn’t have to tell me twice”, S.63).

Stattdessen wird die erotische Komponente zwischen Dwight und Gail stärker betont („That’d be just like her, to strap herself into that outfit just to show it all off and drive me nuts.” S.49), aber auch, dass er sich nicht auf sie einlassen darf, da es ein Spiel mit dem Feuer ist (“Don’t play with fire“, S.50). Er darf nicht auffallen, er muss ein „toter Mann“ (S.50) bleiben. Dennoch lassen sich seine Gefühle für Gail nicht verbergen, er ist bereit, für sie zu sterben („If I have to die for you tonight, I will“, S.83), auch wenn er ihr seine Liebe nicht gesteht.⁶⁴

Nicht nur die Machtverhältnisse zwischen Gail und Dwight haben sich durch den katastrophalen Fund der Polizeimarke verändert, auch Becky ist ein anderer Mensch. Dwight sagt:

„It’s only been half an hour since Becky was strutting and shaking it and showing it off, a total pro, sassy, seasoned, smiling as she lured five drunk slobs to their bloody deaths. (...) And now Becky’s shivering like a lost little orphan, her voice all quivery and cracking and hopeless” (S.77).

Die Angst hat sie verändert, deshalb ist es nicht erstaunlich, dass sie Old Town später verraten wird. **_Comic**

It’s time to prove your friends that your worth a damn. (Dwight 1:14:25)

Dwights vorrangiges Motiv für sein Handeln ist Freundschaft. Seine Freunde aus Old Town haben ihm in der Vergangenheit aus einer schwierigen Situation herausgeholfen und er will sich revanchieren. Im Comic tritt dies noch deutlicher zu Tage, den Frauen von Old Town verdankt er sein Leben, sein neues Gesicht und seine zweite Chance, „I owe them big“ (Dwight, S.79).

Als er dem Tod nahe ist und in den Gruben langsam versinkt, empfindet er keine Angst vor dem Tod, er leidet vielmehr darunter, dass er seine Freunde im Stich gelassen hat und dass er ihnen nicht helfen konnte: „They were counting on you, and you blew it“ (Dwight 1:13:03). Im Comic macht Dwight seine Angst explizit: „Don’t let me die knowing I’m nothing but a jerk, a failure, a loser, a complete and total asshole“ (Dwight, S.127).

⁶⁴ Im Comic fehlen der Kuss und die leidenschaftliche Umarmung der Beiden am Ende, wodurch der Comic deutlicher die Hoffnungslosigkeit ihrer Liebe in den Mittelpunkt rückt.

Während Dwight stets versucht, Probleme möglichst ohne Blutvergießen zu lösen, greift Gail rasch zur Waffe. Im Verlauf der Geschichte nähern sich die beiden jedoch mehr und mehr an und am Ende bleibt Dwight nur noch der Ausweg durch den „Big Fat Kill.“ Für die Freundschaft ist er bereit, alles zu tun: „Sometimes that means dying. Sometimes it means killing a whole lot of people“ (Dwight 1:14:30).

4.2.2 Verräter, religiöse Symbole und die Apokalypse

Auffällig ist in BIG FAT KILL, dass wie zuvor schon in HARD GOODBYE christliche Symbole negativ belegt werden.

Als Dwight zu sterben droht, wird seine Abneigung gegen den Katholizismus zumindest im Comic mehr als deutlich:

Comic_ „(...) and die like a man, not like some scared little catholic boy, trashing and sniveling and praying to Jesus.“ (Dwight, S.127). Trotzdem fleht Dwight wenig später Gott an, ihm zu helfen: „I’m begging you Lord“ (Dwight S.127). **_Comic**

Seine Retterin Miho nennt er ebenfalls „God.“ Religiöse Bezeichnungen scheinen ihren tieferen Sinn verloren zu haben und werden wahllos verwendet. Paradox ist, dass das ‚Gebet‘ von Dwight erhört wird und Miho ihn rettet.

Deutlich wird in dieser Szene auch die Bedeutung von Religion, wie Dwight sie sieht: Religion ist etwas für Schwächlinge, und diejenigen, so hat es den Anschein, die nicht selbst handeln, sondern die Verantwortung auf ein übernatürliches Wesen abwälzen wollen.

Verräter

Beckys auffälligstes Merkmal sind ihre Ketten mit den Kreuzen. Sie ist es, die Old Town verraten wird. Sie trägt mehrere Ketten übereinander, an jeder ist ein Kreuz-Anhänger. Auch an den Ohrringen befinden sich mehrere Kreuze.

Bei genauerer Betrachtung fällt auf, dass sich ihr Schmuck im Lauf des Films minimal verändert. Anfangs trägt sie einen Ohrring in Form eines Peace-Zeichens. Darunter kommen Sterne und Kreuze. Nach dem Verrat ist das Peace-Zeichen verändert. Es ist jetzt exakt das gleiche, welches einer von Jackie-Boys Kumpanen auf seiner Jacke hatte (Abbildung 12).



Abbildung 12: Das Peace-Symbol, seine Veränderung bei Becky und dasselbe Symbol bei einem der Freunde von Jackie-Boy.

Somit wird der Verrat auch visuell dargestellt. Sie entscheidet sich gegen das Gute und stellt sich auf die Seite der Bösen. Das Verrätermotiv wird im Christentum in Gestalt von Judas Iskariot personifiziert. Anders als die mythologischen Ausschmückungen, die Judas zum größten Teil dämonisieren (Harrison 2007), wird der Verräter in SIN CITY menschlich dargestellt. Die Motive und Beweggründe Beckys werden erklärt und ihr Verhalten wird dadurch, wenn nicht entschuldigt, so doch zumindest verständlich gemacht.

Becky ist das einzige Mädchen, dessen Mutter explizit erwähnt wird. Diese lebt auf dem Land und weiß nicht, dass ihre Tochter eine Prostituierte ist. Wie Dwight lebt Becky zwei Leben: Eines in Old Town als Prostituierte, eines auf dem Land bei der Mutter als brave Tochter. Die anderen Frauen scheinen nicht die Wahl zwischen zwei Welten zu haben und

stehen Gail treu zur Seite. Die Gemeinschaft der Frauen ist ihre Familie. Ganz anders bei Becky, die sich schämt, eine Prostituierte zu sein. Wie Dwight hat sie die Wahl zwischen einem ‚clean lifestyle‘ mit der Mutter auf dem Land und dem sündigen Leben in Old Town. Becky wird mit menschlichen Ängsten und Bedenken gezeigt und ihre Motive sind im Gegensatz zu den anderen Bösen für den Zuschauer nachvollziehbar.

Sequenz 15:

[1:17:08] Gail sitzt in der Mitte des Raumes auf einen Stuhl gefesselt, Matune foltert sie mit bloßen Händen. Beckys (1:17:46) Stimme ertönt aus dem Hintergrund: „Just give them what they want, Gail.“ Gail ist sichtlich bestürzt, als sie erfahren muss, wer hinter dem Verrat steckt, ihre Stimme ist ungläubig. Becky nähert sich Gail und will sie dazu bewegen, aufzugeben („There’s no fighting them“, 1:17:56), sie beugt sich zu Gail, das Gesicht ist leicht im Schatten, die Augen leuchten blau.

Blau steht gewöhnlich für die Sehnsucht⁶⁵ und die Tiefe. Es ist die Farbe der Ferne, des Himmels und der See (Riedel 1985, S.50f). Diese Interpretation lässt sich auf Becky anwenden. Im weiteren Verlauf erfährt der Rezipient, dass Becky mit ihrem Leben in Old Town nicht zufrieden ist und sie sich nach einem anderen Leben sehnt. Im Deutschen kommt die Assoziation ‚blauäugig‘ hinzu, ein Charakteristikum, welches zur Naivität von Becky passt.⁶⁶

Nachdem Gail den Schock über den Verrat Beckys überwunden hat, beschimpft sie Becky und wirft ihr vor, sie verraten zu haben. Becky wechselt daraufhin ihre Position, ihr Gesicht liegt jetzt im Licht. Sie will Verständnis und Absolution von ihrer ‚Ersatzmutter‘ Gail. Beckys Stimme klingt weinerlich und verzweifelt, ganz offensichtlich liegt ihr viel daran, dass Gail ihr verzeiht. Sie habe doch nur nach einem Ausweg gesucht.

Es sind menschliche Emotionen, die hier gezeigt werden. Becky ist ein schwacher Mensch und kein Superheld wie Marv oder Hartigan, sie hätte die Freiheit gehabt, richtig zu handeln, war dafür jedoch zu schwach. Die Schwäche resultiert daraus, dass sie sich nicht für ihr Leben in Old Town entscheiden kann. In Old Town ist jedoch kein Platz für Schwächlinge, Gail kann Becky den Verrat nicht verzeihen. [1:18:44]

Deadly little Miho (Dwight 0:56:36)

Miho passt nicht in die Welt von SIN CITY und scheint aus einem anderen Film zu kommen. Sie ist eine asiatische Kampfmaschine, die mit jeder Waffe umgehen kann. Miller (Audiokommentar Miller 1:01:13) selbst nennt sie einen japanischen Dämon, wobei hier erwähnt werden muss, dass diese sowohl gut als auch böse sein können. Miho wirkt unwirklich und nicht wie ein Mensch. Während des gesamten Films sagt sie kein Wort. Wenn irgendwo Gefahr lauert, erscheint sie wie aus dem Nichts. Es scheint, als könne sie fliegen.

Sie ist die perfekte Kämpferin, die mit tänzerischer Eleganz ihre Gegner tötet. Dwight nennt sie „deadly little Miho“ (0:56:36) – und tödlich ist sie, zumindest für ihre Feinde und alle, die es wagen, sich ihr in den Weg zu stellen. Und gleichzeitig ist sie ein ergebenes Diener Gails: „One word from Gail and she’ll cut me in half“ (Dwight 1:02:35). Später, als Gail von Matune gefangen wird, übernimmt Dwight die Rolle Gails und erteilt Miho Befehle. Miho wird zum Schutzengel von Dwight und rettet ihm zweimal das Leben.

⁶⁵ Das charakteristischste Bild für die Symbolik von Blau ist Riedel (1985, S.59) zufolge die blaue Blume der Romantik als Allegorie für eine metaphysische Sehnsucht.

⁶⁶ Diese Bedeutungen von Blau sind jedoch kulturell unterschiedlich, in Amerika kennt man eher die „blue hour“ als Entspannung nach der Arbeit, hat jemand den „Blues“, so ist er traurig (vgl. Heller 2002, S.23-44).

Laut Hasenberg (2007, S.130) haben Engel Teil an einer übernatürlichen Wesenheit, stehen dem Menschen jedoch näher. Es sind dienstbare Geister, die den Menschen vor dem Bösen schützen. Der Gedanke an Schutzengel geht zurück auf außerbiblisches, jüdisches Schrifttum der letzten vorchristlichen Jahrhunderte (Jaspers/Rother 2003, S.18). Als Schutzengel kann Miho scheinbar nicht verwundet werden.

Sie springt von Häusern und wird von einer Granate meterhoch in die Luft geschleudert und dennoch verunstaltet keine einzige Wunde ihr Gesicht. Sie scheint über keinen eigenen Willen zu verfügen, sondern steht ganz im Dienste ihrer Herren, für die sie ihr Leben ohne zu zögern hingeben würde. Keine Gefühlsregung ist in ihrem Gesicht zu erkennen, sie schweigt und verzieht keine Miene – auch dann nicht, als sie Jackie-Boy ein Ende bereitet und ihr sein Blut ins Gesicht spritzt. Sie schließt nicht einmal ihre Augen.



Abbildung 13: Manji, die Hauptfigur aus BLADE OF THE IMMORTAL (#100)

Als Engel⁶⁷ trägt Miho nicht nur zwei Samurai-Schwerter, sondern auch Pfeil und Bogen und einen Wurfstern in Form einer linksgerichteten Swastika.⁶⁸ Die Swastika war ursprünglich ein sehr altes Sonnen- und Feuersymbol (Heinz-Mohr 1971, S.167), welches vom Nationalsozialismus missbraucht wurde (dort ist es immer nach rechts gerichtet, während in Asien beide Richtungen vertreten sind). In Asien findet sich die Swastika an Tempeln und Buddhastatuen und ist ein heiliges, göttliches Symbol, welches für Erleuchtung und Leben steht. Das Wort Swastika kommt aus dem Sanskrit-Wort ‚svastikah‘, was soviel wie Glücksbringer bedeutet (Gottschalg 2005, Rosenberg 2007, Kolodzey, 2005). Das Symbol wird oft in japanischen Manga-Comics verwendet (Abbildung 13). Dort tra-

gen japanische Samurai dieses Symbol meist auf dem Rücken. Es wird meist verbunden mit Kampf (Gottschalg 2005). Das Symbol soll auch Schutz geben.

Bei Miho schimmern auch die Superhelden der Goldenen Ära durch: Das Cape von Superman und Co wird durch einen Kimono ersetzt und flattert ebenso im Wind. Wie die Superhelden tritt Miho als Beschützer der Schwachen auf. Wie diese kann man Miho als einen „säkularisierten Engel“ bezeichnen (Merschmann 2003, S.80).

The streets will run red with blood. (Dwight 1:01:27)

In BIG FAT KILL kommt es zu einem Gewaltausbruch. Es wird ein apokalyptisches Szenario gemalt, in dem Matune und seine Männer getötet werden. Dwights Plan ist folgender: Er tauscht den Kopf von Jackie-Boy gegen Gail. In Jackie-Boys Kopf hat er jedoch eine Bombe versteckt, die mittels Fernsteuerung zündet. Matune fällt auf den Trick herein. Dwight steht am Ende einer engen Gasse auf mehreren Kisten, den Kopf in der Hand. Seine Haltung ist lässig und selbstbewusst, die Kamera filmt ihn aus der Untersicht.

Während die Kameraperspektive Dwight als mächtig darstellt, wird im Off-Kommentar von Dwight das Gegenteil behauptet, er sei allein im Kampf gegen Dutzende schwerbe-

⁶⁷ Hasenberg (2007, S.129f) zufolge findet man in fast allen Religionen außerirdische Geistwesen. Auch wenn Miho eher ein guter Dämon ist, wird hier der Begriff Engel verwendet, da Dämon eher mit etwas negativem verbunden wird. Der Begriff Dämon passt allerdings eher zu ihrem kämpferischen Auftreten.

⁶⁸ Auch der sadistisch veranlagte Untertan von Matune bzw. Wallenquist trägt dieses Symbol als Tätowierung auf der Stirn. Hier ist es jedoch nach rechts gerichtet, weshalb eine andere Bedeutung transportiert wird.

waffneter Männer. Doch die Kamera zeigt dem Rezipienten schon zu diesem Zeitpunkt, dass Dwight nicht so hilflos ist, wie sein Kommentar weismachen will. Dwight ist nicht allein, die Frauen von Old Town sind auf seiner Seite. Wie auch beim Auffinden der Atombombe prasselt der Regen und es donnert und blitzt. Der Himmel ist blutrot – die einzige Farbe außer dem goldenen Auge Matunes. Die Mafia hat keine Chance. In der engen Gasse sind sie eingesperrt wie in einer Mausefalle: der Weg nach vorne als auch nach hinten ist versperrt. Die Männer werden niedergemetzelt, keiner wird am Leben gelassen. Diese Szene ist in Slow Motion gefilmt, wodurch sie brutaler, allerdings auch surrealer wirkt.

Die Positionen der beiden Seiten sind eindeutig: Die Frauen von Old Town schießen von den Dächern herab, sie sind aus der Froschperspektive gefilmt. Es scheint, als kämen sie direkt aus dem blutroten Himmel (Abbildung 14). Auch Gail und Dwight stehen erhöht da. Es ist die letzte Schlacht, die geschlagen werden muss, so wie sie Dannowski (2001) beim apokalyptischen Hollywoodfilm beschreibt. Es gibt einen Endkampf und nur die Katastrophe kann die Gemeinschaft retten. Die Schlacht muss apokalyptische Ausmaße annehmen.



Abbildung 14: Big Fat Kill endet in einem Kampf, bei dem Matune und seine Männer erbarmungslos niedergemetzelt werden.

Wie in *HARD GOODBYE* wird in *BIG FAT KILL* mehrfach auf die 'Old days' hingewiesen. Die alten Tage sind mit Gewalt und Tod verbunden. Zum ersten Mal werden die alten Tage erwähnt, als Dwight die Polizeimarke Jackie-Boys findet und die Katastrophe ihren Anfang nimmt. Mit dem Tod des Polizisten wurde der Bund zwischen Old Town und der Polizei zerstört. Auch im Alten Testament findet sich ein Bund, dessen Zerstörung weitreichende Folgen hat, nämlich der zwischen dem Volk Israel und Gott (Ex 19; Ex 20,5). Die Sprache ändert sich nun erheblich, sie wird archaischer. Mit dem Tod Jacks scheinen die alten Tage wieder angebrochen zu sein, in der Tod und Kampf beherrschend sind. Es ist die Rede von Sklaven, von Krieg und Tod. Das ruhige Leben in Old Town ist vorüber, mit der Zerstörung des Bundes muss Old Town mit einer vollständigen Vernichtung rechnen. Es verwundert daher nicht, dass auch Dwights Pläne, ein Blutvergißen zu verhindern, zunächst scheitern – sie sind aus einer anderen, unblutigeren Zeit. Das Ende des Konflikts muss jedoch entsprechend der alten Tage blutig sein.

4.2 That Yellow Bastard

Der Polizist Hartigan wurde aufgrund eines Herzleidens frühzeitig pensioniert. Sein letzter Auftrag ist es, die elfjährige Nancy Callahan aus den Händen eines Kinderschänders zu befreien. Der Kinderschänder ist Junior, der Sohn von Kardinal Roark. Hartigans Partner Bob fällt ihm jedoch aus Angst vor Roark in den Rücken und will ihn aufhalten. Hartigan schlägt ihn nieder. Trotz eines körperlichen Rückfalls gelingt es ihm, Nancy zu befreien und Junior seine Waffen zu nehmen: Erst schießt er ihm die Hand ab, dann die Geschlechtsteile. Doch sein Partner steht immer noch auf der Seite von Junior und schießt mehrmals auf Hartigan. Nancy ist jedoch in Sicherheit.⁶⁹

Im Krankenhaus erhält Hartigan Besuch von Senator Roark. Dieser droht ihm, jeden zu töten, dem Hartigan die Wahrheit sage. Auch Nancy besucht ihn. Sie erzählt ihm, dass die Polizei die Fakten verdreht habe: Hartigan wird als Täter angeklagt. Hartigan weiß um die Gefahr, die von Roark ausgeht und sagt ihr, sie dürfe ihn nicht besuchen und niemandem die Wahrheit sagen. Nancy verspricht, ihm täglich mit dem Tarnnamen Cordelia zu schreiben. Aufgrund falscher Beweise und gekaufter Zeugen gelingt es Roark, Hartigan ins Gefängnis zu bringen. Jahre vergehen, bis Hartigan im Gefängnis Besuch von einer seltsamen, widerlich stinkenden gelben Gestalt, dem „feigen Bastard“, erhält. Die Briefe von Nancy bleiben aus. Und als Hartigan einen Brief mit einem abgeschnittenen Finger erhält, nimmt seine Angst um Nancy überhand.

Er liefert ein falsches Geständnis ab, weshalb er aus dem Gefängnis entlassen wird und macht sich auf die Suche nach der inzwischen 19-jährigen Nancy, die er in Kadie's Bar antrifft. Dann erst erkennt er die Falle: Junior benutzte ihn, um Nancy zu finden. Nach einer wilden Verfolgungsjagd wird Junior alias der feige Bastard von einem Schuss getroffen und ist danach spurlos verschwunden. Nancy und Hartigan suchen Unterschlupf in einem Motel. Dort gesteht Nancy Hartigan ihre Liebe. Ihre Zweisamkeit wird jedoch gestört, als der feige Bastard sowohl Hartigan als auch Nancy überwältigt. Hartigan wird an einen Strick geknüpft und soll erhängt werden, Nancy wird von Junior verschleppt. Wieder ist Hartigan dem Tod nahe. Es gelingt ihm jedoch abermals, sich zu befreien. Als Juniors Gehilfen Klump und Shlubb kommen, um Hartigans Leiche zu beseitigen, überwältigt er sie und verhöhrt sie. Unter Androhung von Folter verraten sie ihm den Aufenthaltsort von Junior: die Farm.

Selbst angeschossen von den Wachen schafft es Hartigan, Nancy zu befreien – und Junior ein Ende zu bereiten, um sich anschließend selbst zu töten. Solange er selbst lebt, das ist ihm bewusst, wird Senator Roark Nancy suchen und töten, um den Tod seines Sohnes zu rächen und ihn zu quälen.

extended. Hartigan ist zunächst nicht vollkommen isoliert und verlassen: Im Krankenhaus besuchen ihn sowohl seine Frau, sein Anwalt als auch der Polizeichef. Alle wollen ihm scheinbar helfen und glauben an seine Unschuld. Erst als er kein Wort spricht, geben sie auf. Als er die Entführung Nancys befürchtet, ruft er Lucille an, die ihn aus dem Gefängnis holen soll. Sie hat ihn nicht aufgegeben und ist von seiner Unschuld überzeugt. Sie hilft ihm so lange, bis er ihr gesteht, er werde ein falsches Geständnis abgeben. **extended**

⁶⁹ In der Kinoversion endet hier die Geschichte zunächst und wird durch HARD GOODBYE unterbrochen. Hartigan scheint tot zu sein.

4.2.1 Hartigan – Mr. Law and Order

“Cover your eyes Nancy. I mean it” (Hartigan 0:10:24)



Hartigan ist der letzte ehrliche Polizist von Basin City. Er wird wie ein Normalbürger dargestellt. Er ist ein Polizist, der früh pensioniert wird und den seine ihn offensichtlich liebende Ehefrau zu Hause erwartet. Er wirkt wie ein normaler Ehemann, der auch ein guter Vater geworden wäre, für die extreme Welt von SIN CITY also fast schon ein Bilderbuch-Charakter. Einer der Gefängniswärter nennt ihn „Mr. Law and Order, Mr. By-The-Book. Mr. High and Mighty“ (1:26:42). Diese Worte – auch wenn sie zynisch und abwertend ausgestoßen werden – beschreiben Hartigans Wesen treffend (Abbildung 15).

Abbildung 15: Mr. High and Mighty – die extreme Untersicht vermittelt Stärke.

Ebenso korrekt wie er gekleidet ist – immer mit Krawatte – ist auch sein Wesen. Seine Arbeit erledigt er aus Überzeugung. Er ist ein Vertreter der Gerechtigkeit. Wahrscheinlich ist er der einzige Polizist, der gegen den Abschaum von Basin City ankämpft und der die Stadt davor beschützt. Während sein Partner Bob sich vor Roark fürchtet und auf die Verstärkung wartet, stellt sich Hartigan Junior in den Weg. Ein kleines Mädchen braucht seine Hilfe. Es ist ihm gleichgültig, ob ihm selbst bei der Rettung etwas zustößt.

Auch der Gedanke an seine Frau kann ihn nicht aufhalten. Er hat keine Angst – vor nichts und niemandem, auch nicht vor dem Gott ähnlichen Senator Roark. Er ist der Einzige, der den Mut hat, gegen Junior vorzugehen. Über die Zeit, in der Hartigan im Gefängnis saß, sagt Junior: „I’ve been having the time of my life“ (1:42:15). Nancy war das vierte Opfer Juniors. Doch während Hartigans Gefängnisaufenthalts wurde er von niemandem mehr aufgehalten. Er habe seither Dutzende, vielleicht sogar Hunderte gequält, so Junior.

Hartigan vereint die positiven Eigenschaften von Dwight und Marv: Wie Dwight ist er ein Mensch, der niemals aufgibt. Während für Dwight nur die Rettung seiner Freunde zählt, zählt für Hartigan nur die Rettung von Nancy. Egal, wer sich ihm in den Weg stellt, Hartigan lässt sich nicht aufhalten. Darüber hinaus verfügt er über eine körperliche Stärke, die fast an die von Marv heranreicht. Wie Marv wird er bei seiner ersten Rettungsaktion mehrfach angeschossen – zweimal von Junior und fünfmal von seinem Partner. Die Kugeln töten ihn jedoch nicht, obwohl er bereits geschwächt ist. Wie Marv muss er deshalb Pillen schlucken. Seine Schmerzen ignoriert er: „It’s nothing“ (Hartigan 0:09:46).

Äußerlich scheint er nicht immer über diese Stärke zu verfügen, Junior unterschätzt ihn zweimal: “You can’t even lift that cannon you’re carrying” (Junior 0:10:13). Doch Hartigan ist ein Mann der Ehre und ein Kämpfer für Gerechtigkeit. Der Gedanke, gebraucht zu werden, bringt ihn immer wieder dazu, seine ganze Kraft zu mobilisieren – und zu siegen: „She needs you.“ (Hartigan 0:08:20).

Sein starkes Ehrgefühl zeigt sich, als er ins Gefängnis kommt und Roark ihn zum Schuldigen macht. Anstatt den wahren Schuldigen zu benennen, bleibt Hartigan stumm – anderen-

falls stünde das Leben Nancys auf dem Spiel. Auch ein falsches Geständnis legt er nicht ab, das ginge gegen seine Ehre.

Im weiteren Verlauf entbrennt ein wahrer Machtkampf zwischen Hartigan und Senator Roark. Roark will Hartigan zerbrechen sehen, er will ihn aufgeben sehen – er soll nicht sterben, sondern leiden. Doch Hartigan bleibt stumm. Er verliert dadurch alles: Seine Frau, seine Freunde, seinen Job und seine Freiheit. Die Prügel im Gefängnis, den Verlust seines Lebens und die Gefängnisstrafe nimmt er für Nancy in Kauf:

“This is nothing but a price I promised myself I’d pay, and I’m paying it. You don’t save a little girl’s life, and turn around and throw her to the dogs. Not in my book, you don’t.” (Hartigan 1:27:46)

extended. Dieser Eindruck Hartigans als Mann der Ehre wird in der *extended*-Version verstärkt. Eine Frau hält zu Hartigan, da sie ihn kennt: Lucille. Ihr ist klar, dass Hartigan unschuldig ist. Sie will seine Ehre retten, indem sie die Wahrheit ans Licht bringt. Als sie von Hartigan erfährt, dass er sich schuldig bekennen will, schlägt sie ihn: „Confessing to raping a little girl and blubbering for mercy? No. Doesn’t work.“ (Lucille, 0:18:43) **extended**

Im Folgenden wird zur Veranschaulichung der Darstellung Hartigans die Eingangsszene von THAT YELLOW BASTARD beschrieben.

Ausschnitt aus Sequenz 3: Nancys Rettung (Einstellungsprotokoll)

[0:04:33] Das erste Bild von Hartigan zeigt ihn im Auto. Er ist auf dem Weg zu seinem letzten Auftrag.

Auf der linken Stirnseite hat er eine X-förmige Wunde. Durch den Kommentar von Hartigan erfährt der Zuschauer, dass Hartigan bereits seit 30 Jahren einen Kampf für Gerechtigkeit führt. Heute heißt es Abschied nehmen – und zwar nicht nur von der Polizeimärke: „It [Polizeimärke] and the 30 years of protecting and serving and tears and blood and terror“ (Hartigan 0:05:01). Sein Partner will ihn aufhalten, da er Roarks Rache befürchtet. Im Gegensatz zu Hartigan ist Bob kein „credit to the force“ (Hartigan 0:06:24). Da die angeforderte Verstärkung zu spät kommen würde, schlägt Hartigan seinen Partner nieder und beendet damit den Konflikt. Schließlich handelt es sich bei Nancy um ein elfjähriges Mädchen, ein Kind, das seines sein könnte und das er sich vielleicht immer gewünscht hatte.

Hartigans Gesundheitszustand ist nicht der beste, sein Körper lässt ihn im Stich und sein Herz meldet sich, er wird schwach und hilflos gezeigt. Die Kamera ist oberhalb von ihm positioniert, was auf seine Schwäche hindeutet. Der Gedanke an Nancy rafft ihn jedoch wieder auf. Er nähert sich Klump und Shlubb, den Leibwächtern von Junior. Nur noch sein Schatten ist zu sehen. Dieser erscheint übermächtig. Obwohl es um Hartigan gesundheitlich schlecht bestellt ist, bleibt er immer noch stark und mächtig. Er schlägt die beiden nieder. Abermals sinkt er auf die Knie. Sein Gesicht ist vor Schmerz verzerrt und schließlich bricht er völlig zusammen. Er liegt auf dem Boden und scheint aufzugeben. Doch der Glaube an die Gerechtigkeit gibt ihm erneut Kraft: „Prove you’re not completely useless“ (Hartigan 0:09:18). Er richtet sich auf und wird nun in extremer Froschperspektive gefilmt. Ab diesem Zeitpunkt kann sich der Zuschauer sicher sein, dass seine Mission gelingen wird, so übermächtig wird Hartigan hier gezeigt.

Diese krassen Wechsel sind charakteristisch bei Hartigan. Erst erscheint er schwach, hilflos und krank. Wie Junior glaubt der Zuschauer kaum, dass Hartigan gegen den jungen Roark eine Chance hat. Doch die Darstellung ändert sich rasch, kurz darauf wird Hartigan stark und mächtig gezeigt. Diese Zusammenbrüche machen sein Handeln noch ehrenhafter und ruhmreicher. Er muss leiden, um sein Ziel zu erreichen.

Zunächst ist er jedoch wenig erfolgreich gegen Junior. Als er ihn findet kann er zwar die beiden Helfer erschießen, wird von Junior jedoch angeschossen. Trotzdem verfolgt Hartigan ihn weiter, es handelt sich ja ‚nur um eine Fleischwunde.‘ Als sie sich auf einem Hafenkai⁷⁰ Auge in Auge gegenüber stehen, schießt Hartigan Junior ein Ohr ab. Dieser hatte damit nicht gerechnet, weil er der Sohn des mächtigsten Mannes ist und glaubte, dadurch geschützt zu sein: ‚You can’t touch me‘ (Junior 10:06). Nach dem Schuss kann sich Nancy endlich aus der Umklammerung von Junior befreien. Doch anstatt die freie Schusslinie sofort zu nutzen, befiehlt Hartigan dem kleinen Mädchen, die Augen zu schließen. Er übernimmt eine Vaterrolle für Nancy. Sie soll den Mord nicht sehen. Dadurch gelingt es Junior, noch einmal auf Hartigan zu schießen. Erst als Nancy ihre Augen mit den Händen bedeckt, macht Hartigan Junior unschädlich, indem er ihm zunächst die Hand und dann die Genitalien abschießt. Dann fallen Schüsse aus dem Hintergrund. Bob schießt dreimal auf Hartigan. Dieser schließt die Augen und das Bild als subjektive Kamera von Hartigan wird schwarz. Doch ‚Mr. High and Mighty‘ ist noch nicht tot. Noch ist das kleine Mädchen nicht gerettet, erst wenn die Verstärkung anrückt, kann Bob ihr nichts mehr tun. Solange hält sich Hartigan am Leben und bei Bewusstsein – um Nancy abermals zu schützen, jetzt vor seinem Partner. Er greift nach seiner Waffe, ist jedoch zu geschwächt. Die Bewegung veranlasst Bob, abermals auf Hartigan zu schießen. Doch die Verstärkung naht, Nancy scheint gerettet: ‚She’ll be safe. Things go dark. I don’t mind much. Getting sleepy. It’s OK. She’ll be safe. An old man dies. Little girl lives. Fair trade‘ (Hartigan 0:12:04). [0:12:0]

Comic _ Der körperliche Zusammenbruch von Hartigan wird im Comic noch extremer gezeigt. Das Bild von ihm wird immer kleiner, das Schwarz um ihn herum breitet sich aus (Abbildung 16). Schließlich ist nur noch sein Gedanke ‚Not now‘ (Hartigan, S.27) in einer weißen Box zu sehen, ansonsten ist das Bild vollständig schwarz. Ohne seinen unbändigen Willen, dargestellt in dem Wort ‚No‘ (S.29) hätte er bereits aufgegeben und wäre bereits tot. Er wird jedoch gebraucht, da er der Einzige ist, der Nancy helfen kann. **_Comic**

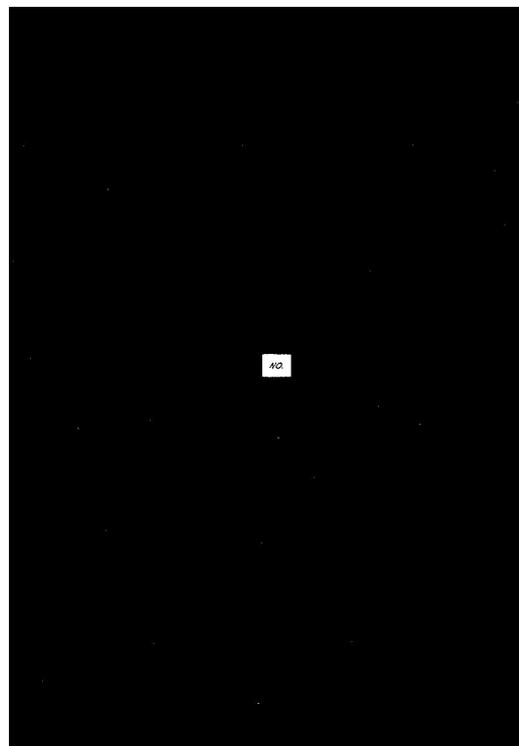


Abbildung 16: Die Dunkelheit kommt über Hartigan. Das Schwarz verschlingt alles.

⁷⁰ Der Hafenkai ist im *Film Noir* ein beliebter Austragungsort für solche Duelle.

Hartigan ist die am positivsten gezeichnete Figur in SIN CITY. Seine Motive sind Liebe, Ehre und Gerechtigkeit. Seine Handlungen sind ihm teilweise zuwider, auch wenn ihm als Einzelner nichts anderes übrig bleibt: „Rotten way to kill a man. But it’s quiet. Hate yourself later” (Hartigan 1:45:57).

Seinen Tiefpunkt erreicht Hartigan, als er im Motel von Junior überwältigt wird. Er wird gefesselt und an einen Strick geknüpft, Junior will ihn erhängen.

Nancy ist in den Händen von Junior und Hartigan ist sich bewusst, dass dies seine Schuld ist: Er ist in die Falle getappt und hat Junior zu Nancy geführt. Das Geschehen wird aus extremer Vogelperspektive gefilmt, wodurch der hilflose, verlorene Eindruck Hartigans verstärkt wird (Abbildung 17).

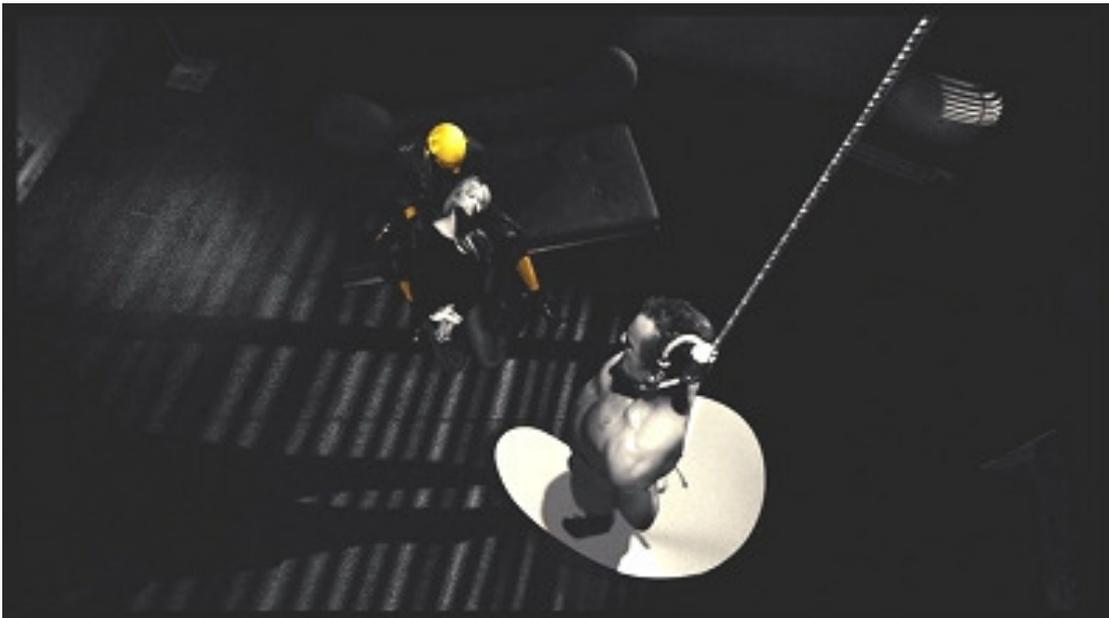


Abbildung 17: Hartigan scheint besiegt; er ist hilflos und nackt (extreme Aufsicht).

Er ist nackt und wird von Junior verhöhnt. Als Junior den Tisch unter Hartigan wegstößt, scheint sein Ende nahe. Mehrere Nahaufnahmen zeigen sein von Schmerz verzerrtes Gesicht und seine zappelnden Beine, die langsam erschlaffen. Er gibt auf: “This is it. No way to fight it now. No hope left. No chance. (...) ‘This is the end” (1:43:14). Das Bild wird schwarz, so wie die Dunkelheit über Hartigan kommt. Der Kampf scheint verloren.

Doch dann kommt die Wende. Sein Gerechtigkeitssinn und der Gedanke an Nancy geben ihm neue Kraft, ein lautes: „No“ (Hartigan 1:43:28) ertönt. Ein extremes Close-up zeigt dem Zuschauer das Auge von Hartigan, das er plötzlich aufschlägt und welches weiß leuchtet. Er kann sich befreien, indem er hin und herschwingend ein Fenster zerstört und mit einer Scherbe die Stricke durchschneidet.

Comic_ Die oben beschriebene Szene ist eine der beeindruckendsten in den Comics von Frank Miller. Über eine Doppelseite wird der am Strick hängende Körper Hartigans dargestellt, auf der linken Seite größer, auf der rechten kleiner, konturloser und kaum mehr zu erkennen. Die Gedankenstücke in den Sprechblasen sind einzeln aufgeführt, der Abstand zwischen ihnen wird immer größer. Ganz unten steht „the end“ (Hartigan, S.175). Auf der nächsten Doppelseite stellt Miller das Gesicht von

Hartigan dar, der Leser sieht es ganz nah, die Augen sind geschlossen, Schatten sind unter den Augen. Die Augen selbst sind ebenfalls schwarz und sehen aus wie Augenhöhlen. Während der scheinbar tote Hartigan auf der linken Bildhälfte dargestellt wird, offenbart der rechte Teil der nächsten Doppelseite, dass Hartigan noch nicht aufgegeben hat: Die nun geöffneten Augen leuchten weiß, die Schatten auf seinem Gesicht sind fast verschwunden. **_Comic**

An old man dies. A young woman lives. Fair trade. (Hartigan 0:13:25)

Nachdem er Nancy das Leben gerettet hat, bleibt Hartigan nichts mehr. Seine Frau will nichts mehr mit ihm zu tun haben, alle glauben, er sei schuldig. Nancy wird sein einziger Bezugspunkt. Diese soziale Isoliertheit wird bildlich sehr deutlich vermittelt: Hartigan wird in einer Einzelzelle untergebracht. In ihr befinden sich eine schmale Pritsche und eine Kloschüssel. Die Zelle ist vollständig isoliert, sie scheint im schwarzen Raum zu schweben. Unterhalb der Bretter der Gefängniszelle ist nur Dunkelheit, die Gitterstäbe reichen nach oben bis ins Unendliche. Die Zelle ist jetzt seine Welt. Er erhält keinen Besuch und er hat keinerlei Kontakt zur Außenwelt. Ihm bleiben einzig und allein die Briefe von Nancy, die Einzige, die ihm noch etwas bedeutet: „(..) the only human being on planet that means a damn to me. Nancy“ (Hartigan 1:32:28). Sie allein kennt die Wahrheit und ist auf seiner Seite: „Sometimes the truth doesn't matter like it ought. But you'll always remember things right.“ (Hartigan 1:25:36). Nancys Briefe als Zeichen der Zuneigung werden zu seinem Lebensinhalt: „They [Briefe] kept me going. Kept me from killing myself.“ (Hartigan 1:35:44).

Zunächst ist Hartigan eine reine Vaterfigur für Nancy. Er befiehlt ihr, die Augen zu schließen, da er nicht will, dass sie den Mord sieht. Sie ist die Tochter, die er nie hatte und im Gefängnis wird sie zu seinem einzigen Freund. Wie viel sie ihm bedeutet, wird dem Zuschauer klar, als die Briefe von Nancy ausbleiben. Trotz seiner ausweglosen Lage im Gefängnis wurde Hartigan nie schwach gezeigt – und das, obwohl er in seiner Zelle keinerlei Ablenkung hatte. Trotzdem überstand er gleichmütig die acht Jahre in totaler Einsamkeit. Für Nancy hat er sein Leben aufgegeben und die Haftstrafe, die für ihn schlimmer ist als der Tod, auf sich genommen. Als sie ihn verlässt, hat er nichts mehr auf der Welt.



Abbildung 18: Hartigans emotionaler Tiefpunkt – er ist vollkommen allein.

Anfangs hofft er auf ein Zeichen. Unruhig läuft er in dem Käfig auf und ab wie ein eingesperrtes Tier. Dann gibt er die Hoffnung auf: „She’s forgotten you, old man. You’re alone. You’re all alone” (Hartigan 1:29:27). Wie ein Baby im Mutterbauch liegt er zusammengekauert auf dem Boden seiner Zelle. Sein Leben hat keinen Sinn mehr (Abbildung 18).

Als der feige Bastard ihn besucht, fällt er aus lauter Verzweiflung auf dessen Trick herein. Er glaubt, der Finger in dem Briefumschlag gehöre Nancy. Zum ersten und einzigen Mal schreit Hartigan. Es ist ein Schrei der totalen Verzweiflung. Um Nancy zu retten, gibt er seine Ehre hin – der wahrscheinlich größte Liebesdienst. Nichts kann Hartigan schwerer fallen, als ein falsches Geständnis abzuliefern. Doch die Angst um Nancy ist stärker und Roark hat in der Auseinandersetzung einen ersten Sieg davon getragen.

Hartigans Verhältnis zu Nancy hat sich während der acht Jahre Haftstrafe verändert. Nancy wurde während dieser Zeit seine einzige Bezugsperson und wird die Liebe seines Lebens. Doch auch nach der Haftstrafe sieht Hartigan die inzwischen 19-Jährige als ein Kind an. Er kann sich nicht vorstellen, dass die schüchterne, unschuldige Nancy in einer schmutzigen Kneipe wie Kadies Bar arbeitet, geschweige denn dort tanzt. Ihm fehlen förmlich die Worte: „She grew up“ (1:34:04). Auch als Nancy ihm ihre Liebe gesteht, hält er sie zurück: „I’m old enough to be your grandfather.“ (1:39:54); „There’s wrong and there’s wrong and then there’s this. For God’s sake, you’re just a kid.“ (1:40:34). Seine Vaterrolle gibt er nie vollständig auf, obwohl ihm bewusst ist, dass Nancy die Liebe seines Lebens ist. „I love you too. With all my heart.“ (Hartigan 1:40:46).

Nancy ist jedoch kein kleines Mädchen. Selbst mit elf Jahren wirkt sie reif. Sie bemerkt, dass sie nicht untersucht wurde, ob sie noch Jungfrau ist – hätte man dies getan, wäre die Wahrheit ans Licht gekommen. Das kleine Mädchen wirkt klug und selbstständig. Als Hartigan ihr jeden Kontakt mit ihm aus Sicherheitsgründen verbietet, stimmt sie zu, lässt sich jedoch nicht verbieten, ihm zu schreiben. Sie schreibt mit einem Tarnnamen und gibt keinen Hinweis auf ihre Identität. Sie hat die Zeit genutzt, um stark zu werden, ein Ziel, welches sie sich gesetzt hatte: „I swore if I ever saw you again, I’d show you I grew up strong.“ (Nancy 1:33:54). Für sie war Hartigan offensichtlich nie die reine Vaterfigur. Als er scheinbar im Sterben liegt, streichelt sie ihm selbst als Kind seine Wange wie seine Geliebte.

Als 19-Jährige scheint sie nicht viel Kontakt mit anderen Menschen zu haben, sie hat eine Waffe unter dem Sitz ihres Autos und weiß sich zu behaupten. Auch wenn sie in Gefahrensituationen natürliche Angst zeigt, nimmt diese nie überhand. Selbst, als die Lage hoffnungslos scheint, ihr Geliebter am Strick getötet werden soll und sie selbst in den Händen eines Monsters ist, bleibt sie ruhig und gefasst.

Die Folterung von Junior lässt sie klaglos über sich ergehen, sie schreit kein einziges Mal. Dies hat ihr Hartigan befohlen. Selbst unter Schmerzen und in Todesgefahr gibt sie nicht auf, macht sich über Junior lustig und beleidigt ihn: „You can’t get it up unless I scream. You’re pathetic. Pathetic.“ (1:47:05). Nancy ist selbst als Vortänzerin in einer finsternen Kaschemme „die Unschuld in Person“ (Pavlović 2005).

4.2.2 Das Opfer

Am Ende von *THAT YELLOW BASTARD* nimmt sich Hartigan das Leben. Nur sein Tod kann Nancy schützen. Roark will sich weiterhin an ihm rächen, dessen ist sich Hartigan sicher: „He’ll use all his power to get revenge on me. He’ll go after me through Nancy” (Hartigan 1:51:25). Deshalb opfert sich Hartigan, um das Leben von Nancy zu retten.

Das Motiv des Opfers durchzieht nicht nur die Bibel von Anfang bis Ende, auch in vielen Filmen (vor allem Fantasy) wird das Opfer zum entscheidenden Kriterium, damit das Gute siegt.⁷¹ Es scheint, als sei ein Opfer nötig für einen positiven Ausgang.⁷² Die Tat des Helden wird dadurch ruhmreicher.

Religiöse Opfer werden dagegen gebracht, um Schuld zu sühnen, um Gott zu danken oder die Gemeinschaft mit Gott zu erneuern (vgl. Pixley 1996, S.133ff; Santa Ana 1996, S.81).

René Girard sieht das Opfer als grundlegend für die menschliche Gesellschaft an. Nach seiner Theorie ist die Grundlage aller menschlichen Konflikte die mimetische Begierde (Assmann 1996, S.44). Das Nachahmungsstreben schaffe die mimetische Rivalität, bei der mehrere Rivalen dasselbe Objekt begehren (Girard 1996, S.268). Sie begehren jedoch nicht das Objekt selbst, vielmehr wird das Objekt durch die Konkurrenzsituation begehrenswert. Es entsteht ein Konflikt, die „mimetische Feindseligkeit“ (ebd., S.269). Der Konflikt spitzt sich mehr und mehr zu und wird feindseliger. Ein solcher Gewaltkreislauf kann nur unterbrochen werden, indem ein Mitglied der Gruppe, ein Unschuldiger, die Sünden auf sich nimmt. Er stirbt als Sündenbock⁷³ für die anderen. Damit wird die Gewalt aufgehoben und die Gruppenmitglieder werden von den Sünden erlöst. Auf dem Höhepunkt, der Opferung, vereinen sich die Menschen und richten ihren Zorn gegen eine Person. Die Gruppe ist sich Girard zufolge nicht darüber bewusst, dass das Opfer unschuldig ist. Da jedoch mit dessen Tod die Feindseligkeit abnimmt, wird das Opfer später sakralisiert. Diesen Mechanismus nennt Girard „kollektive Übertragung auf ein zufälliges Opfer“ (Schwager, 1978, S.52). Das Neue Testament entlarvt Girard zufolge den Sündenbockmechanismus durch den Tod Jesu. Jesus stirbt als Unschuldiger, dennoch erliegen selbst seine Freunde dem Impuls der Gewalt (Girard 1999, S.268). Girard (ebd., S.267) bezeichnet die Kreuzigung deshalb als „Ergebnis eines Zusammenspiels vieler Personen (..), eines Mobs, der ganz plötzlich und ‚ohne Grund‘ Front gegen Jesus bezog.“

In Mythen und Naturreligionen kommt dieser Sündenbockmechanismus ebenfalls vor, allerdings wird er hier verschleiert. Das besondere des Christentums ist es nach Girard, dass es den Mechanismus sichtbar macht und damit zerstört.

Mit dieser Theorie lässt sich der Konflikt zwischen Hartigan und Roark interpretieren. Zwischen den Beiden entbrennt ein Machtkampf, der mit dem Tod Juniors eine neue Dimension annimmt: Hartigan hat den einzigen Nachkommen Roarks getötet und damit die „Blutlinie“ (1:51:20) des Roark Clans durchtrennt. Dies bedeutet einen enormen Sieg in dem Kampf gegen das Böse in Basin City. Der Senator hat dadurch zwar nicht die Macht verloren, jedoch kann er diese nicht weitervererben. Der Tod Juniors bedeutet damit das Ende der Macht des Roark-Clans. Damit hat Roark das Wichtigste verloren und Hartigan hat ihn besiegt. Der Gewaltzyklus wurde jedoch nicht unterbrochen und deshalb könnte Roark nicht aufgeben. Er will Hartigan gemäß des alttestamentlichen ‚Auge um Auge‘-Prinzips das antun, was dieser ihm angetan hat. Ganz im Sinne der mimetischen Begierde wendet sich Roarks Interesse Nancy zu. Diese ist für Hartigan das Wertvollste auf der Welt und wird deshalb zur Zielscheibe von Roarks Rache. Wie beim mimetischen Konflikt nach

⁷¹ Seeßlen (1992, S.541) zufolge gehört das Opfer sogar zur Grundstruktur aller Kino-Erzählungen.

⁷² „Daher läuft in vielen Fantasy Erzählungen die endgültige Erlösung von der Macht des Bösen auf ein Opfer zu – ein Opfer, das entweder vom Helden oder aber für den Helden gebracht wird“ (Hammer 2003, S.167; vgl. auch Wessely 1998).

⁷³ Der Begriff bezieht sich auf eine Darstellung in der Bibel (Lev 16,21f). Die Sünden des Volkes Israel wurden auf einen Ziegenbock übertragen, der dann in die Wüste vertrieben wurde. Dies diente der Sündenvergebung (Zimmermann 2001, S.70f; Schwager 1978, S.33).

Girard kann der Konflikt zwischen Hartigan und Roark nur durch den Tod des einen oder des anderen Kontrahenten beendet werden. Diese Ausschließlichkeit der Situation ist Hartigan bewusst. Er weiß genau: Bleibt er am Leben, wird Roark Nancy töten. Sie ist jedoch der Grund all seines Handelns und der Sinn seines Lebens überhaupt. Ihr Tod würde auch sein Leben zerstören.

Ein Opfer ist erforderlich. Dieses ist jedoch nicht wahllos (wie Schwager (1978) aufzeigte war auch Jesus kein zufälliges Opfer): Hartigan ist sich bewusst, dass die Gewalt nur durch den Tod eines Rivalen beendet werden kann. Und da er den Gott ähnlichen Roark nicht bezwingen kann, opfert er bewusst sein eigenes Leben. Der Rivale geht dem Machtkampf aus dem Weg, indem er sich selbst das Leben nimmt.

Es gibt jedoch einige Unterschiede zwischen der Darstellung des Opfers von René Girard und Hartigans Tod: Eine wichtige Komponente ist bei Girard der wütende Mob, der den Tod des Unschuldigen verlangt. Sein Tod ist qualvoll.

Ganz im Gegenteil bei Hartigan: Er nimmt sein Schicksal gelassen und ungerührt entgegen und greift selbst zur Waffe. Sein Tod ist schnell und ehrenvoll. Zwar stirbt er allein, jedoch in dem Bewusstsein, dass die wichtigste Person in seinem Leben ihn liebt und er sie mit dieser Tat retten wird. Mit seinem Tod sorgt er nicht wie Jesus „für das Heil der Welt“ (Feldmeier 2003a, S.19), sondern lediglich für das Heil eines Menschen.

In Hinkelammerts (1996, S.255f) Begriffsunterscheidung ist der Tod Hartigans eine Hingabe im Gegensatz zur Selbstopferung. Selbstopferung bedeute, sich damit einverstanden zu erklären, dass man geopfert wird. Die Hingabe dagegen diene zur Überwindung und Abschaffung des Opfers. Durch den Tod Hartigans wird die Tötung Nancys irrelevant, es kann kein weiteres Opfer mehr geben.

Aufgrund dieser Hingabe wird bei Hartigan, wie auch schon bei Marv, eine Art der Erlösung angedeutet:

Das Bild beim Selbstmord verwandelt sich ins Negativ, der Zuschauer löst sich von dem Geschehen und ist daher nicht emotional involviert. Die Kamera steht im 90 Grad Winkel zu Hartigan. Das Bild ist verfremdet, so dass es scheint, Hartigan empfinde keinen Schmerz. Die Szenerie erscheint unwirklich, sanfte Schneeflocken fallen und auf der Erde liegt Schnee. Langsam kniet Hartigan nieder wie zum Gebet. Dann ertönt der Schuss und Hartigan sinkt zu Boden. Er scheint keinen Schmerz zu spüren, das Blut ist weiß.⁷⁴

Hartigan hat bereits mehr als sein Leben geopfert, der Tod selbst ist für ihn bedeutungslos. Das Weiß des Schnees ist nicht nur ein Symbol für die Unschuld, sondern auch für den Anfang, die Auferstehung und Erleuchtung (Riedel 1985, S.176ff). Hartigan ist unschuldig und hat für seine Liebe gekämpft. Sein Tod ist kein Ende, sondern ein Neuanfang: Er wird erlöst. Nachdem der Schuss gefallen ist und Hartigan tot zu Boden niedersinkt, fährt die Kamera langsam nach oben. Durch diese religiöse Chiffre – die Seele steigt in den Himmel – wird die Erlösung Hartigans angedeutet.

Comic Im Comic gibt es diese religiöse Chiffre nicht. Das letzte Bild zeigt dem Leser den toten Hartigan_ **Comic**

⁷⁴ Das Blut wurde im Übrigen auch bei Marvs Tod nicht rot dargestellt, sondern schwarz – bei ihrem Tod empfinden die Helden keinen Schmerz, da sie ihre Aufgabe erfüllt haben.

4.4 Gemeinsamkeiten und Unterschiede: Krise und Opfer

Drei Männer, drei Geschichten – so unterschiedlich die drei Protagonisten in SIN CITY gezeichnet sind, finden sich doch sehr viele Gemeinsamkeiten und Motive in allen drei Geschichten. Ganz offensichtlich wird immer dasselbe Thema behandelt: Ein Mann kämpft für die Liebe, für die Ehre und für die Gerechtigkeit – und für eine Frau.

Am Anfang jeder der Geschichten steht ein Opfer. Nach Wessely (1998) ist das typisch für den kommerziellen Film. Der Begriff Opfer ist jedoch im Deutschen doppeldeutig, während im Englischen der Opferbegriff präziser ist. Zum einen gibt es das *victim*, den Erleidenden, welcher unschuldig Opfer wird durch nicht selbst ausgelöster Gewalt. Zum anderen gibt es das Opfer im Sinne von *sacrifice*, das heilige oder heilig machende Opfer (vgl. auch Deeg 2003). Beide spielen Wessely zufolge eine wichtige Rolle im kommerziellen Film. In SIN CITY sind die Opfer im Sinne von *victim* ausschließlich Frauen: Goldie, Shelley (und später Gail und die Frauen von Old Town) und Nancy. Der Tod oder die drohende Gewaltanwendung ihnen gegenüber löst die Mission des Protagonisten aus. Dabei ist zu berücksichtigen, dass sich die Mission von Dwight ändert: Zunächst ist er nur um seine Freundin Shelley besorgt und darüber, Jackie-Boy könne einen Mord begehen. Erst später stellt sich seine eigentliche Mission heraus: Er muss die Frauen von Old Town vor einem Krieg bewahren.

Charakteristisch für SIN CITY ist, dass die Helden Einzelgänger⁷⁵ sind. Im üblichen Hollywood-Film steht dem Helden ein Mentor zur Seite (vgl. Vogler 1998). In SIN CITY dagegen müssen die Helden allein kämpfen. Auch die *gewöhnliche Welt*, wie sie Vogler beschreibt, wird den Helden in SIN CITY verweigert. Es gibt keine gute, geordnete Welt, sondern nur eine, die vom Chaos und vom Verbrechen beherrscht wird. Daher lassen sich auch alle drei Protagonisten von Anfang an voll auf ihre Mission ein. Es ist eine Mission, die sie sich selbst stellen und die sie bis zum Ende konsequent verfolgen. Es ist eine Mission, die dem Protagonisten das Leben kosten kann, dem sind sich alle drei Männer bewusst. Hartigan und Marv müssen am Ende mit dem Leben bezahlen, doch auch Dwight war sich der Konsequenz seines Handelns bewusst. Im Comic versichert er Gail: „If I have to die for you tonight, I will.“ (Dwight, S.83).

Das Grundmuster aller drei Geschichten entspricht dem Monomythos von Vogler (1998), dessen „zentralster Bestandteil die Konfrontation des Guten (...) mit dem Bösen (...) ist“ (Wessely 1998, S.199). Dabei schweben alle drei Helden mehrfach in Lebensgefahr und alle drei durchlaufen innere und äußere Konflikte:

Marv wird von Kevin überwältigt und hätte von ihm getötet werden können. Es gelingt ihm jedoch aus eigener Kraft, sich zu befreien. Nachdem er seine Mission beendet hat, ist er noch einmal dem Tod nahe. Er wird von mehreren Wachen angeschossen. Die Ärzte können jedoch sein Leben retten. Seine größte emotionale Krise hat Marv, als er auf dem Weg zu Roark ist, um ihn zu töten und dabei von Selbstzweifeln befallen wird.

Dwights Leben ist zweimal in Gefahr. Das erste Mal droht er im Sumpf zu versinken, das zweite Mal wird er beinahe von dem irischen Söldner getötet. Beide Male wird er jedoch von seinem Schutzengel Miho gerettet. Dwight ist als einziger der drei Helden auf Hilfe angewiesen, da er der menschlichste Protagonist ist. Im Sumpf gibt er die Hoffnung auf.

⁷⁵ Hartigan ist zwar verheiratet, verliert jedoch innerhalb kürzester Zeit sein Zuhause und seine Freiheit und die Liebe seiner Frau.

Nicht der Tod ist es, der ihm zu schaffen macht, sondern die Gewissheit, dass er seine Freunde im Stich gelassen hat.

Hartigan ist dreimal dem Tod nahe. Bei der ersten Auseinandersetzung mit Junior wird er beinahe erschossen. Als er zum zweiten Mal Nancy retten will, soll er erhängt werden. Das dritte Mal ist er dem Tod nahe, als er abermals auf Junior trifft. Seine emotionale Krise hat Hartigan im Gefängnis. Er glaubt, dass Nancy ihn verlassen hat. Um sie zu retten, gibt er seine Ehre hin.

Gemeinsam ist allen drei Helden, dass von ihnen eine „letzte Entscheidung“ gefordert wird, wie sie Almuth Hammer (2003, S.163) zufolge zwingend notwendig in extremen Konfliktsituationen ist. Bei Marv wird dies im Comic besonders deutlich, als er vor einem Spiegel steht und sich bewusst macht, dass die Tötung von Kardinal Roark seinen eigenen Tod impliziert. Dies ist seine letzte Prüfung: Trotz der Gewissheit, dass er sterben muss, vollendet Marv die Mission. Es kommt zu einer Umkehrung von Opfer und Täter. Die Täter werden bestraft.

Dieses Opfer – die Umkehrung von Täter zu Opfer – wird von Wessely im kommerziellen Film als das Opfer im Girardschen Sinn (*sacrifice*) gedeutet. Diese Interpretation lässt sich jedoch auf SIN CITY nicht anwenden. Hier wird nämlich noch ein weiteres Opfer gefordert. In HARD GOODBYE ist es das Leben von Marv. Erst durch seinen Tod (er wird für den Tod der Prostituierten verantwortlich gemacht) ist die Gemeinschaft in Basin City versöhnt. Er stirbt als Sündenbock. Auch in THAT YELLOW BASTARD ist der Tod von Junior nicht das letzte Opfer. Die Gewaltkrise kann erst durch den Selbstmord von Hartigan gebannt werden. Sowohl Marv als auch Hartigan sind Opfer im Sinne von *sacrifice*, dem heiligmachenden Opfer. Dies wird durch die Erlösung der Beiden am Ende gezeigt. Anders stellt sich die Situation in BIG FAT KILL dar. Hier gibt es nicht das personifizierte Böse, weshalb es auch kein typisches Opfer (*sacrifice*) und keine Erlösung gibt. Als weiteren Unterschied lässt sich feststellen, dass zwei der Helden – Marv und Dwight – deutlich ambivalent gezeichnet werden, was im Comic teilweise stärker zu Tage tritt. Marv ist zum einen das Raubtier, zum anderen ein von Selbstzweifeln durchdrungener Mensch. Dwight hat in der Vergangenheit einen unschuldigen Menschen getötet und kann sich weder für ein Leben in Old Town, noch für ein Leben in Basin City entscheiden. Einzig Hartigan ist eindimensional gut.

Weitere Unterschiede lassen sich in der Optik ausmachen. A HARD GOODBYE besticht durch seine starken Kontraste zwischen Schwarz und Weiß. Die wenigen Farben, die hier eingesetzt werden, stechen deutlich hervor. Es werden nur wenige Requisiten eingesetzt, was die Einfachheit der Handlung unterstreicht.

BIG FAT KILL ist im Gegensatz fotorealistischer. Ausgesprochen viele detailreiche Requisiten werden verwendet. Es ist mehr eine *Suspense*-Geschichte, weshalb auch die Montage und die Kamera mehr einem gewöhnlichen Film entsprechen: In HARD GOODBYE und THAT YELLOW BASTARD wird das Geschehen quasi ausschließlich aus der Sicht des Protagonisten gezeigt, während in BIG FAT KILL Parallelhandlungen dargestellt werden. THAT YELLOW BASTARD schließlich besticht durch einen kargen Look. Die Wiederholung als Stilmittel wird hier besonders oft eingesetzt.

5. Darstellung des Bösen

„*This is a bad place.*“ (*Marv 0:24:01*)

Um die Darstellung des Bösen in SIN CITY verstehen zu können, ist es sinnvoll, einen Vergleich zum *Film Noir* zu ziehen. Die Darstellung der Helden und der Bösen dort dient als Referenzrahmen für die Darstellung in SIN CITY. Die Welt des *Film Noir* ist düster, die Menschen sind moralisch verkommen, Verbrecher und Betrüger. Im klassischen *Film Noir* kämpft ein Einzelgänger wie Sam Spade gegen Korruption, Lügen und Betrug. Dabei ist gerade Spade selbst auch kein Mann, von dem behauptet werden kann, er sei durch und durch ehrbar und gerecht. Im Gegenteil, in Filmen wie MALTESE FALCON (1941) weiß der Zuschauer bis zum Ende nicht, ob Spade im Sinne des Gesetzes handeln wird – es scheint, als ob er nur auf seinen eigenen Vorteil bedacht sei. Obwohl er am Ende die Mörderin ausliefert, bleiben die Motive dafür im Dunkeln: Geschah es der Gerechtigkeit wegen? Oder blieb Spade einfach kein anderer Ausweg? Man sieht deutlich, im Sumpf des Verbrechens und der Unmoral werden selbst gerechte und moralisch anständige Menschen wankelmütig. „So verweigert sich der *Film Noir* jeglicher moralischer Stellungnahme: (...) Die Trennlinie von Gut und Böse ist verschwommen“ (Werner 1985, S.16) und die Figuren bleiben ambivalent.

Diese Welt wird in SIN CITY auf die Spitze getrieben und übersteigert. SIN CITY ist deshalb eine „grausame, fieberhafte Hölle, [voller] haarsträubender Gewalt, Vergeltung, Terror und Selbstjustiz“ (Leventhal 2005). Die ständige Dunkelheit, die bereits den *Film Noir* kennzeichnet, deutet dies an. Doch in SIN CITY gibt es im Gegensatz zum *Film Noir* keinen Tag und kein Licht mehr. Dunkelheit ist nicht nur in der Bibel Ausdruck für Verzweiflung und Hoffnungslosigkeit, Dunkelheit steht auch in der Aufklärung für die Abwesenheit von Vernunft.⁷⁶ Im biblischen Sinne wird Nacht und damit die Farbe Schwarz im Zusammenhang mit der Lüge, dem Satan, der Sünde und der Finsternis (Schilken 2002, S.97; Riedel 1985, S.164) gesehen, kurz, der Abwesenheit Gottes.⁷⁷ In der Welt von SIN CITY sind alle ‚Sünder‘. Ganz oben, an der Spitze der Macht, stehen Senator Roark, dessen ‚heiliger‘ Bruder und der psychopathische Junior. Die absolute Überzeichnung des *Film Noir* geschieht dadurch, dass die einstigen Träger des Guten ebenfalls böse sind, ja, dass von ihnen das Böse sogar ausgeht. Das Böse als fremdes Böse manifestiert sich im Roark-Clan. Es ist eine „satanische Trinität“ (Theißen 2007; Sauer 2006; Podico 2003, Raguse 1999)⁷⁸, wie sie in der Offenbarung des Johannes beschrieben wird:

Die höchste Macht hat in der satanischen Trinität der Antigott inne, der danach strebt, Gottes böses Äquivalent zu werden (Sauer 2006). Er wird als Satan oder Drache dargestellt (Podico 2003). Er ist der Anführer und Verführer, der Hauptfeind, der seinen Sohn in die Welt schickt: Senator Roark.

Jesus wird der Antichrist oder der Antisohn gegenübergestellt. Wie Jesus erhält der Antichrist von seinem Vater alle Macht und Gewalt. Er ist der Gesetzlose und „Sohn des Verderbens“ (2. Thess. 2,3). Wie Jesus erlebt auch der Antichrist eine Art Wiedergeburt. Der Antichrist wird in SIN CITY verkörpert durch Junior. Dieser war dem Tod nahe, erwachte jedoch wieder aus dem Koma und wurde dadurch ‚wiedergeboren‘.

⁷⁶ Vgl. auch Platons Höhlengleichnis: Die Sonne, das Licht, steht für Erkenntnis und Wissen, die Idee des Guten (Safranski 2003, S.263f).

⁷⁷ „Und das ist die Botschaft, die wir von ihm gehört haben und euch verkündigen: Gott ist Licht, und in ihm ist keine Finsternis“ (1 Jh 1,5).

⁷⁸ Raguse (1999) zufolge verwendete Heinrich Jung-Stilling diesen Begriff erstmals in „Siegsgeschichte des christlichen Glaubens.“

Der Antigeist schließlich ist der falsche Prophet, das Tier aus dem Abgrund. Er ist der nachahmende Gegensatz des Heiligen Geistes. Diesem kann man in SIN CITY Kardinal Roark zuordnen.

Diese Dreieinigkeit herrscht über Basin City und ist die Manifikation des Bösen im Sinne des fremden Bösen.⁷⁹ Im Film wird diese Trinität durch ein Bild vermittelt (Abbildung 19):

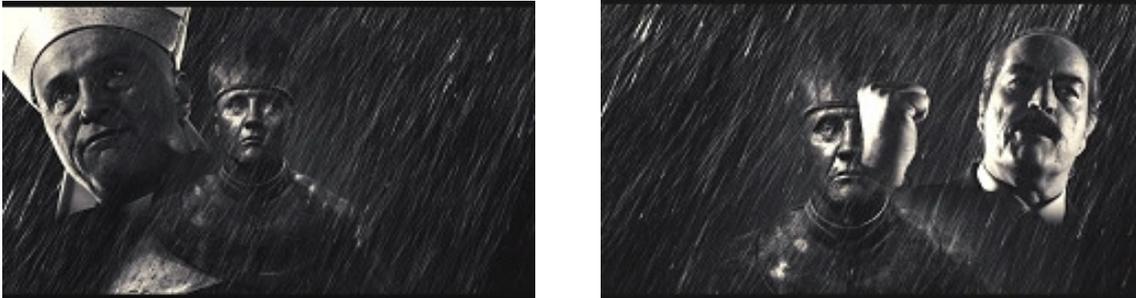


Abbildung 19: Die Verkörperung des Bösen, links Kardinal Roark, rechts der Senator

Die Figur von Kardinal Roark ist in der Mitte, der reale Kardinal erscheint zu Linken, der Senator zur Rechten der Figur. Zwar ist hier Junior nicht vertreten, trotzdem bleibt das Bild der dreigeteilten Macht im Gedächtnis. Der Comic enthält diese Bilder nicht.

Von diesem in Kapitel 2.1 (Teil I) beschriebenen fremden Bösen, breitet sich das Böse aus. Das Böse steckt im System selbst. Es ist deshalb nicht erstaunlich, dass alle, auch die Guten, böse Taten vollbringen oder vollbracht haben oder zu Mitteln greifen, die üblicherweise als böse konnotiert werden. In dieser Welt hat niemand die Möglichkeit, anständig zu handeln, jeder ist allein und auf sich gestellt. Von religiösen oder politischen Institutionen ist keine Hilfe zu erwarten.

Um Überleben zu können und um halbwegs moralisch zu handeln, müssen sich alle an das System anpassen. Dies zeigt sich bei den Protagonisten. Auch diese müssen zu bösen Methoden greifen, um ihr Ziel zu erreichen. Sie sind Teil des Systems und deshalb haftet auch etwas von dem Bösen an ihnen:

So hat Dwight, wie der Zuschauer aus seinen Kommentaren erfährt, einen unschuldigen Menschen getötet. Wie es dazu kam oder aus welchen Gründen, wird nicht erwähnt.⁸⁰ Diesen Mord bereut er.

Marv bereitet das Quälen von Menschen sogar Freude, wie er selbst zugibt. Man denke nur daran, wie Marv einem Priester in den Kopf schießt und es sichtlich genießt, seine Informanten zu quälen. Er erhält dadurch deutlich sadistische Züge, wie sie McGinn beschreibt (2001, S.102): „Die Freude auf Seiten des einen bewirkt Elend auf Seiten des anderen, während Schmerz Lustempfindungen⁸¹ verursacht.“

So kann man bei zwei der Protagonisten das eigene Böse erkennen. Hartigan dagegen ist der klassische *good guy*.[?] Doch selbst dieser muss zu bösen Methoden greifen und bringt hinterrücks Menschen um.

⁷⁹ Kevin ist zwar auch eindeutig böse, hat aber keine Macht in Basin City.

⁸⁰ Die Vorgeschichte zu Dwight kann man in „A dame to kill for“, Band 2 der SIN CITY Reihe von F. Miller, nachlesen – in SIN CITY II wird dieser Band verfilmt.

⁸¹ Erwähnt werden muss, dass Marv nur Freude am Töten hat, wenn es sich um ‚Böse‘ handelt, wenn es im Zug seiner Mission geschieht.

Dennoch wird ein klarer Dualismus aufgebaut: Die Guten kämpfen gegen die Bösen. Der Zuschauer ist eindeutig auf der Seite der Guten. Zum einen lässt sich dies damit erklären, dass die Feinde eben noch böser sind, so dass der Zuschauer die bösen Taten der Helden nicht als solche sieht.

Zum anderen wird dem Zuschauer auch die Innenperspektive der Protagonisten gezeigt. Selbst der brutale Marv reflektiert sein Verhalten, darüber hinaus wurde er durch die Begegnung mit Goldie verändert. Er ist sich über sein eigenes Böses bewusst, das beweist die Szene, in der er auf der Brücke zu Roark vor Selbstzweifeln zusammenbricht. Er hat geradezu Angst vor sich selbst, Angst vor der bösen Seite in ihm: „What if I finally turn into what they’ve always said I was going to turn into. A maniac. A psychokiller“ (Marv 0:30:12). Das Paradoxe ist, dass gerade die blutige Rache seine Daseinsberechtigung und seine gute Tat wird, seine Rechtfertigung für sein Leben: „Hell, I’ll die laughing if I know I’ve done this one thing right“ (Marv 0:38:40).

Der entscheidende Unterschied zwischen den Bösen und den Guten ist, dass Hartigan, Marv und Dwight einen gewissen Ehrenkodex haben. So gilt es für sie als selbstverständlich, dass Frauen – in SIN CITY immer die Unschuldigen – geschützt werden müssen. Die Protagonisten töten nur, wenn es sein muss. Und sie setzen sich trotz allem für Gerechtigkeit und Liebe ein, Werte, die auch vom Zuschauer als solche erkannt werden.

Auch wenn sie brutal handeln, kann der Zuschauer der Intention der Handlung zustimmen – ganz im Gegensatz zu den Bösen, bei denen die Kategorien Gut und Böse aufgehoben scheinen. Es ist bezeichnend, dass Dwight den Mord eines Menschen in seiner Vergangenheit verdammt und die Tat ungeschehen machen will – und dennoch in BIG FAT KILL dutzende von Menschen tötet. Um gut zu handeln und Old Town zu schützen, bleibt ihm keine andere Wahl, als zu töten, während er den einen Menschen in Freiheit getötet hat.

Dieser Freiheitsaspekt trägt dazu bei, die Gut-Böse-Kategorien im Film aufzubauen. Die Bösen handeln aufgrund einer freien Entscheidung und vollbringen böse Taten, ohne dass sie zu ihnen gezwungen werden.

Ganz im Gegensatz dazu die Helden. Es scheint, als hätten sie keine andere Wahl. Dwight sagt, er habe getan, was er tun *musste*. Auch Hartigan kann Nancy nur schützen, wenn er grausame Methoden anwendet. Greifen die Helden zu den Waffen, so haben sie keine andere Wahl. Um ihr Ziel, welches eine Entscheidung für das Gute darstellt, erreichen zu können, müssen sie böse Methoden anwenden. Ihnen wird die freie Entscheidung genommen und sie haben keine Handlungsmöglichkeiten.

In dieser grausamen Hölle, die von Misstrauen geprägt ist, hat das Gute wie soziale Beziehungen keinen Bestand. Deshalb ist auch die Liebesbeziehung zwischen dem Protagonisten und der Frau zum Scheitern verurteilt – sowohl im *Film Noir* als auch in SIN CITY. Die Liebe ist nur eine Täuschung auf Zeit. Misstrauen, Hass oder „die Last der Vergangenheit“ (Werner 1985, S.14) machen aus der Liebe ein sinnloses Unterfangen. Es ist deshalb kein Wunder, dass sämtliche Liebesgeschichten, alle drei Helden handeln schließlich aus Liebe oder Freundschaft, keinen Bestand haben: Marv verliert seine Liebe in der ersten Nacht, Dwights und Gails Liebe ist ebenfalls nicht möglich („You’ll always be mine. Always. And never“, Dwight 1:22:43) und Hartigan kann die Liebe seines Lebens nicht ausleben.

Im Folgenden wird die Darstellung der Bösen aller drei Geschichten gesondert beschrieben und deren Besonderheiten aufgezeigt.

5.1 THE HARD GOODBYE: Der Kardinal und seine Kreatur

Kevin ist eine ganz besondere Figur, er ist ein Kannibale, dessen ‚Mahlzeiten‘ sich auf das Fleisch von Prostituierten beschränken. Er trägt eine Brille, was allerdings anfangs nicht zu erkennen ist, da seine Augen, beziehungsweise die runden Brillengläser, in einem extremen Weiß leuchten. Er ist klein und zierlich und trägt einen engen, schwarzen und mit Zick-Zack-Streifen gemusterten Pulli, dessen Muster ebenfalls grellweiß ist. Durch die runde Brille und das Karohemd, das seine Kleidung wie eine Schuluniform wirken lässt, gewinnt Kevin eine gewisse Ähnlichkeit mit Harry Potter, wodurch er zu einem Zitat aus der Populärkultur wird. Der Gegensatz – harmlos aussehender Streber und grausamer Kannibale – wird dadurch verstärkt.

Wie Miho bewegt sich Kevin fast nie. Er wird auffallend oft in ruhender Position gezeigt – außer beim Kampf. Ebenso spricht er nie, er scheint, und auch darin ist er Miho ähnlich, weder Schmerz noch Angst zu empfinden. Für den Kampf braucht er keine Waffen, er selbst ist die Waffe, seine Fingernägel gleichen denen eines Raubtiers. Im Kampf selbst besticht er durch seine Schnelligkeit. Er ist lautlos und flink, oft wird er in gebückter Haltung gezeigt, wodurch der raubtierhafter Eindruck verstärkt wird.

Selbst Marv hat bei seinem ersten Zusammentreffen mit Kevin keine Chance: Innerhalb von Sekunden wird er von dem so viel kleineren Kevin überwältigt. Kevins Vorteil ist seine absolute Lautlosigkeit, über die Marv erstaunt ist: „Not a sound“, „Impossible. Nobody can sneak upon me“ (Marv 0:24:46).

Kevin wird dreimal in HARD GOODBYE gezeigt und einmal in THAT YELLOW BASTARD. Der Film stellt ihn dar, wie er entweder kämpft, beziehungsweise gerade dabei ist, jemanden zu töten oder wie er bewegungslos seine Gefangenen beobachtet. In THAT YELLOW BASTARD ist Kevin zu sehen, wie er scheinbar zufrieden in der Bibel liest und in vollkommener Ruhe verharrt. Nur im Kampf wird Kevin aktiv. Es scheint, als lebe Kevin – ähnlich wie Miho – nur, um zu kämpfen und zu töten. Marv bezeichnet ihn deshalb als einen „killer born“ (0:25:15).

Ausschnitt aus Sequenz 9: Die Rache (Einstellungsprotokoll)

[0:35:19] Um Kevin aus dem Haus zu locken, damit er in die zahlreichen Fallen tappt, die Marv aufgestellt hat, wirft Marv einen brennenden Lappen in die Farm, auf der Kevin lebt.

In einem Bruchteil einer Sekunde erscheint Kevin: Mit einem Satz springt er durch das Fenster im ersten Stock. Die Scherben haben ihm nichts angetan, sein Gesicht ist unverletzt. Mit einem Blick erkennt Kevin sämtliche Fallen, die Marv für ihn aufgebaut hat: Er springt mit einer Leichtigkeit, die ans Fliegen erinnert, über den Maschendraht, der zwischen den Bäumen gespannt ist und lässt sich auch nicht von dem Mantel, der im Dunkeln wie ein Mensch aussieht, beirren: „Damn he’s slick“ (Marv 0:35:37).

Wieder greift Kevin seinen Feind lautlos und schnell an und bleibt unverwundet, während Marvs Gesicht und Körper binnen Sekunden mit Wunden übersät sind. Doch Marv ist dieses Mal vorbereitet. Er nimmt Kevin seine Waffe: die Schnelligkeit. Mit Handschellen fesselt er Kevin an sich. Schließlich ist Kevin ihm rein körperlich unterlegen und verfügt nicht über die gewaltige Kraft von Marv. Mit einem Faustschlag wird Kevin seine scheinbare Unverwundbarkeit genommen, rotes Blut spritzt von seinem Gesicht – Marv hat den Kampf für sich entschieden. Obwohl das rote Blut andeutet, dass der Faustschlag schmerzhaft ist, scheint Kevin keinen Schmerz zu verspüren. Auch der brutale Racheakt scheint ihm nichts anzuhaben: Marv sägt ihm die Arme und Beine ab und lässt den Wolf

den noch lebenden Kevin essen. Dieser bleibt weiterhin lautlos, kein Seufzer, geschweige denn ein Schrei, ist zu hören: „He never screams“ (Marv 0:28:00).

Mit offenen Augen und einem geradezu zufriedenen, friedlichen und sanften Blick lässt Kevin die Qual über sich ergehen. Als der Wolf seine Mahlzeit beginnt, schließt er sogar beinahe genießerisch die Augen – um sie kurz darauf wieder zu öffnen, um Marv anzustarren. Immer noch ist er am Leben, auch dann noch, als sich der Wolf satt gegessen hat: „but somehow the bastard is still alive, still staring at me“ (Marv 0:37:54).

Marv muss ihm den Kopf eigenhändig absägen, um Kevin zu töten. Selbst danach sind die Augen Kevins geöffnet. [0:37:22]

Wie Miho scheint Kevin die Augen niemals schließen zu müssen. Er wird dargestellt als ihr Gegenstück, während Miho einen Engel der guten Seite repräsentiert, ist Kevin ein Dämon der Bösen. Er ist eine Art Untertan von Kardinal Roark. Was Dwight und Gail für Miho sind, das scheint Kardinal Roark für Kevin zu sein.

Über das Verhältnis zwischen Kardinal Roark und Kevin gibt eine weitere Szene Aufschluss, in der Marv seine Rache am Kardinal vollendet.

Ausschnitt aus Sequenz 9: Die Rache (Einstellungsprotokoll)

[0:38:55] Roarks Zimmer befindet sich offenbar ganz oben, denn Marv muss eine steile Wendeltreppe nach oben klettern. Nachdem er die Tür zum Zimmer von Roark aufstößt, richtet sich die Kamera auf den Kardinal.

Dieser liegt da, eine Decke über seine Beine gebreitet, die Bibel auf dem Bauch. Er sieht alt aus, krank und schwächlich – ganz das Gegenteil von Marv. Als er sich aufrichtet – zunächst im Glauben, Kevin käme zu ihm – werden Marv und Roark im Profil gefilmt (Achsenverhältnis 90 Prozent).

Marv steht aufrecht da, mit dem Kopf von Kevin in der Hand, während der schwache Roark am Tisch sitzt und ihn einen Dämon nennt. Dann hält Roark einen Monolog, in dem er sein Verhältnis zu Kevin beschreibt und seine Taten rechtfertigt.

Kevin habe die Stimme eines Engels gehabt, außerdem habe er nur zu ihm gesprochen. Dadurch erklärt sich die besondere Beziehung zwischen den Beiden, Roark sieht sich und Kevin als Auserwählte. Während des Monologs werden die Gesichter der Beiden im Schuss-Gegenschuss Verfahren gezeigt, Roark mit leichtem Blick nach oben in Richtung Himmel, Marv schaut gelassen nach unten. Roarks Monolog klingt wie eine Predigt, beinahe flüstert er. Kevin sei als eine von Schuld gepeinigten Seele zu ihm gekommen. Indem er die Prostituierten aß, sei er jedoch mit weißem Licht erfüllt worden: „Tearful, he swore to me that he felt the touch of God almighty“ (Kardinal 0:40:07).

Trotz dieser Bekenntnisse bleibt Marv gelassen, auf die Frage, was er denn davon wissen könne, antwortet er mit stoischen Gelassenheit: „I know it’s pretty damn weird to eat people“ (Marv 0:40:16).

Die Darstellung der Beiden ist sehr unterschiedlich, während Roark emotional sichtlich aufgewühlt ist – was nicht erstaunlich ist, schließlich kann er sich denken, aus welchem Grund Marv zu ihm kommt – wirkt Marv cool und unbeteiligt, gleichgültig raucht er eine Zigarette. Erst, als Roark gesteht, dass auch er Menschenfleisch gegessen habe, blickt er angewidert auf. Roark zufolge hätten sie nicht nur das Fleisch gegessen, sondern auch die Seele – und ohnehin seien es ja nur Prostituierte gewesen, die niemand vermissen würde.

Bei jeder Einstellung fährt die Kamera näher an das Gesicht von Roark, der Zuschauer wird in die Welt von Roark entführt. Immer näher kommt der Zuschauer dem Kardinal – und immer mehr dringt er in seine Gedankenwelt ein. Dennoch hat er an dieser keinen Anteil, der Zuschauer ist auf der Seite von Marv und so sind die Bekenntnisse nur weitere Belege dafür, dass Roark den Tod verdient hat.

Dann deckt Roark die Hintergründe des Mordes an Goldie auf: Marv sollte für die Morde verantwortlich gemacht werden, Goldie ahnte offensichtlich etwas. Wie für den *Film Noir* typisch werden die Erinnerungen als Rückblenden gezeigt. Dann ist Roarks Mund in Detailaufnahme zu sehen, fast scheint es, als wolle die Kamera in Roark hineinfahren, um ihn verstehen zu können.

Als Marv noch immer unbeteiligt ist, wechselt Roark die Strategie – es ist ihm offensichtlich nicht geglückt, Marv zu manipulieren und ihn von dem Mord abzuhalten. Mehrere *Jump Cuts* auf sein Gesicht zeigen den Wechsel.

Der Kardinal stellt sich als einen hilflosen alten Mann dar und verfällt in die Rolle des Priesters, die nach diesem Monolog so gar nicht zu ihm passen will: „Will that give you satisfaction, my son? Killing a helpless, old fart?“ (0:41:07)

Seine Augen schimmern leicht gelblich-grün, der Blick ist dämonisch.

Grün ist eine sehr ambivalente Farbe und gilt als die Farbe der Hoffnung und des Lebens, aber auch als die Farbe des Giftigen (Heller 2002, S.78). Satan und Hexen wurden im Mittelalter mit grünen Augen dargestellt (Riedel 1985, S.115; Heller 2002, S.79). Grün ist jedoch auch die Farbe des Heiligen Geistes (ebd.), was zu Roark als dem ‚Antigeist‘ passt.

Während die Kamera sehr nah auf ihn gerichtet ist, wird Marv im Gegenschuss weiter entfernt gezeigt. Unbeeindruckt blickt er auf das Kreuz: Im Mittelpunkt, das wird hier klar, steht Kardinal Roark, seine Bekenntnisse und die Rechtfertigungen – der Zuschauer und Marv sind ihm ganz nah durch die Bekenntnisse – und doch so fern, weil die Bekenntnisse sowohl den Zuschauer als auch Marv abstoßen, was durch die räumliche Distanz dargestellt wird. Die Kameraposition zeigt: Roark konnte weder Marv noch den Zuschauer mit seiner hypnotisierenden Stimme in seinen Bannkreis ziehen. Marvs Antwort lautet deshalb: “The killing, no. No satisfaction. Everything up until the killing... will be a gas” (0:41:18). Als Roark erkennt, dass er seiner Strafe nicht entkommen kann, nimmt er den Kopf Kevins in die Hände und drückt ihn an seine Wange mit den Worten: “We’re going home.” (0:41:34)

Marv tötet Roark mit den bloßen Händen, was genau er ihm antut, bleibt dem Zuschauer jedoch erspart, nur das Gesicht von Marv ist zu sehen, welches vom roten Blut Roarks bespritzt wird. Auch Roark schreit nicht – obwohl er die offizielle Erlaubnis von Marv hat – nur ein Stöhnen entfährt ihm. Die Wachen erscheinen erst, als Roark tot ist und durchlöchern Marv mit dutzenden Kugeln – die Lichter gehen aus, Dunkelheit senkt sich über Marv, das Bild wird schwarz und Marv wurde scheinbar getötet. [0:41:46]

Das Töten von Menschen und Essen von Menschenfleisch wird sowohl vom Kardinal als auch von Kevin als ein heiliger Akt empfunden.

Wie der Kannibale Hannibal Lector sind sich Kevin und Roark beim Verspeisen ihrer Opfer keiner Schuld bewusst. Bei Hannibal diente das Einverleiben Kirsner (2001, S.181) zufolge der Transformation, oder, wie Klaus Theweleit sich ausdrückt: „(...) alles spricht sehr für *Vermundlungssexualität*, Bisse, die hinausführen aus etwas“ (Theweleit 2001, S.48).

In der Tat glaubt Kevin durch das Essen von Menschenfleisch Gottes Liebe zu spüren. Er vereint sich mit den Prostituierten, denn, wie Roark sich ausdrückt, aß er nicht nur ihren Körper, sondern auch ihre Seele.

Es ist jedoch kein Liebeskannibalismus, wie er in Slavenka Drakulićs Liebesopfer (2000) beschrieben wird. In dem fiktiven Roman tötet die Autorin ihren Geliebten, um ihn zu verspeisen, weil sie es nicht ertragen kann, von ihm getrennt zu sein: „Und ich sagte mir: Ich werde von seinem Leib essen, damit José in mir weiterlebt. Wir werden eins sein. Im Geist und im Körper. Amen“ (S.188).⁸²

Kevin dagegen benutzt die Frauen nur, um durch sie eine höhere Transformationsebene zu erreichen. Roark vergleicht ihn mit einem Engel. Durch das Essen von Menschenfleisch und der Seelen wird Kevin aus der Sicht Roarks divinisiert und auch Roark spürt Gottes Anwesenheit in und durch Kevin.

Kannibalismus ist durchaus in Religionen gebräuchlich, Girard (2002, S.10) behauptet sogar, der rituelle Kannibalismus sei eine „Grundgegebenheit archaischer Religion überhaupt.“ Den Göttern wurde geopfert, Menschenopfer wurden durch Tieropfer ersetzt, am Ende gab es ein Gemeinschaftsmahl. Auch ins Christentum fand diese Tradition Einzug: Jesus gibt sein Fleisch und Blut hin, sein Blut und sein Fleisch werden symbolisch gegessen, wodurch den Jüngern ewiges Leben geschenkt werden soll.⁸³ Kevin ersetzt das christliche Abendmahl, bei dem Fleisch und Blut Christi symbolisch zu sich genommen werden, um an das Opfer zu erinnern, durch ein reales ‚Abendmahl‘.

Er kehrt damit zu dem archaischen Ritus zurück und verkehrt ihn. Während in den alten Opferungen das Opfer divinisiert wird, dient der Tod der Prostituierten zur ‚Vergöttlichung‘ von Kevin selbst. Deshalb reicht auch nicht ein Opfer wie in der alten Tradition, je mehr Frauen Kevin tötet und isst, desto näher kommt er Gott – so sein Glaube.

Kevin wird deshalb nicht wie ein normaler Mensch dargestellt, sondern wie ein Wesen aus einer anderen Welt, etwas Übersinnliches haftet an ihm. Er wirkt wie die Schöpfung Roarks – ähnlich Frankenstein und seiner Schöpfung. Aber Kevin gehorcht seinem Herren, mit einem gemeinsamen Mahl versuchen sie, Gott näher zu kommen („He spoke only to me“; „(...) he felt the touch of God almighty“, Kardinal 0:39:35).

Roark erscheint als mächtiger Geistlicher, wie die übergroße Statue, die er sein Zuhause nennt, zeigt. Er ist sich wie der Senator seiner Macht bewusst. Marv behauptet, dass er hätte Präsident werden können, er sei „the most powerful man of the State“ (Marv 0:29:34). Kardinal Roark wird in HARD GOODBYE zweimal gezeigt:

Das erste Mal, als Marv vor der riesigen Statue Roarks steht und von Selbstzweifeln befallen wird, das zweite Mal, als er von Marv getötet wird. Dabei wird er zunächst als stark und übermächtig gezeigt, als „Fürst dieser Welt“ (Joh 12,31), wie der Satan in der Bibel bezeichnet wird. Als er Marv schließlich Auge in Auge gegenübersteht, scheint die Macht gebrochen: Er wird dargestellt als alter und schwacher Mann. Kevin erscheint ebenso hilflos, als ihm seine Fähigkeit, die Schnelligkeit, genommen wird.

⁸² Der Liebesaspekt wird dagegen im Comic aufgegriffen, hier heißt es, Kevin habe die Frauen geliebt „in a way that was absolute and clean and perfect“ (Kardinal Roark, S.192).

⁸³ „Jesus sprach zu ihnen: Wahrlich, wahrlich, ich sage euch: Wenn ihr nicht das Fleisch des Menschensohns esst und sein Blut trinkt, so habt ihr kein Leben in euch. Wer mein Fleisch isst und mein Blut trinkt, der hat das ewige Leben, und ich werde ihn am Jüngsten Tage auferwecken.“ (Joh 6, 53-54)

Dass das Essen von Menschenfleisch die Beiden tatsächlich Gott näher bringt, dafür gibt der Film keine Hinweise. Die Geschichte wird einzig aus der Sicht Marvs erzählt, er bleibt im Mittelpunkt – der Einblick in die Gedankenwelt von Roark war nur ein Abstecher.

Comic_Kevin erscheint im Comic ‚menschlicher‘. Im Film ist er klein und schwächig, durch die kindlichen Gesichtszüge wirkt er ‚engelhafter‘, mehr eine Figur als eine lebendige Person. Die Comics stellen ihn männlicher dar, nicht ganz so klein und mit Drei-Tage-Bart. Er wirkt realistisch, man glaubt eher, er sei ein Mensch aus Fleisch und Blut, während er im Film immer etwas Übernatürliches verströmt.

Kardinal Roark ist in den Zeichnungen kleiner und fetter, er wirkt wie eine Witzfigur. Marv macht sich über ihn lustig: „I hope you don’t mind me saying it, but you’re one heck of lot smaller than I thought you’d be” (S.190).

Anfangs kniet er vor Marv, den Kopf Kevins in seinen Händen. Der Leser wird nicht so sehr in seinen Bannkreis gezogen wie im Film, die hypnotisierende Stimme fehlt, er wirkt weniger dämonisch und es geht weniger Faszination von ihm aus. Er wird oft in gebückter Haltung gezeigt, er kriecht nahezu vor Marv und erscheint schwächlich und feige. Im Gegensatz zum Film, geht der Mord nicht leise vonstatten: „It’s not quick or quiet like it was with you [Goldie]. No it’s loud and nasty“ (Marv, S.192). Und Marv (S.192) genießt es:

„I stare the bastard in the face and I laugh as he screams to God for mercy and I laugh harder when he squels like a stuck pick and when he whimpers like a baby I’m laughing so hard I cry. He spurts and gurgles and life is good.” **_Comic**

5.2 BIG FAT KILL: Das Böse ist überall

In BIG FAT KILL kommt es zu einem Gewaltausbruch. Werden in HARD GOODBYE noch Einzelpersonen (zwar auf brutale Art und Weise, aber immerhin Individuen) getötet, sind es in BIG FAT KILL Menschenmassen. Nicht das Individuum zählt, sondern die Summe der Toten. Wie kommt es zu dieser Eskalation?

Wie in Kapitel 4.2.1 diskutiert, treffen in dieser Geschichte zwei Welten aufeinander, Basin City und Old Town. Das dritte System, das der Mafia, wird zwar erwähnt, der Zuschauer erfährt jedoch kaum etwas darüber, die Mafia wird auf ihre Rolle als Feind beschränkt. Old Town und Basin City jedoch werden beschrieben. Die zwei Welten symbolisieren die zwei Seiten von Dwight, der nicht weiß, auf welche Seite er gehört. Old Town, das ist seine Vergangenheit, in der er einen Menschen getötet hat. Dieses Leben will Dwight hinter sich lassen, weshalb er nicht wieder in das Viertel fahren will: „My gut tightens up. Jackie Boy’s leading us straight to Old Town.” (1:53:50) Diese Furcht ist nicht genau zu erklären, schließlich sind die Frauen von Old Town seine Freunde. Ist es die Angst, ihnen könnte etwas zustoßen? Oder fürchtet er, sein altes Leben und seine alte Liebe könnten ihn einholen?

In Old Town wird Jackie-Boy zum Auslöser der Gewalteskalation, da er sich nicht an die Regeln von Old Town hält. Mehr oder weniger zufällige, unglückliche Umstände sind beteiligt: Jackie-Boy wird von der Polizei wegen Schnellfahrens verfolgt, um ihnen zu entkommen, fährt er nach Old Town, wo die Gesetze der Polizei nicht mehr gelten. Dwight hätte die Warnung Shelleys hören können, hätte er länger gewartet. Doch das Schicksal scheint nicht aufzuhalten zu sein.

Jackie-Boy wird zwar brutal und feige dargestellt, was die Szene mit Shelley deutlich macht, jedoch sind seine Vergehen – gemessen an den sonstigen Verbrechen – minimal: Er hat eine Frau geschlagen und eine andere mit einer Waffe bedroht. Die Strafe hierfür erscheint dementsprechend nicht gerechtfertigt, nicht nur er stirbt einen qualvollen Tod, auch seine Freunde werden von Miho auf sehr brutale und grausame Art und Weise getötet.

Dennoch werden die Frauen nicht als böse dargestellt. Es zeigt sich hier, dass die Gewalt im System liegt. Der Mord war eine reine Ausführung des Gesetzes: Der Zuschauer erfährt bereits im Vorfeld, dass in Old Town strenge Gesetze herrschen, um das Überleben aller zu sichern. In den Comics wird Jackie-Boy von seinen Freunden gewarnt. Auch im Film weiß der Rezipient um die Gefahr, die von den Ladies ausgeht: „(...) but if you cross them, you're a corpse.“ (Dwight 0:54:15). Ebenso kühl und routiniert wie der Mord vorbereitet wird, werden die Spuren beseitigt: „Then it's straight to business (...)“ (Dwight 0:54:15). Damit die Tötungsszene nicht übermäßig grausam erscheint, wird diese humorvoll dargestellt (vgl. Einstellungsprotokoll): Jackie-Boy rutscht sogar auf seiner eigenen Hand aus, scheint jedoch keinen Schmerz zu verspüren: „This isn't funny“ (0:58:06). Durch die humorvolle Darstellung wird ersichtlich, dass nicht die Frauen die Bösen sind.

Entscheidend dafür, dass sich der Zuschauer keine Gedanken über die Rechtfertigung der Strafe macht, ist die Autofahrt Dwights mit dem toten Jackie-Boy, in der dieser in der Vorstellung Dwights wieder zum Leben erwacht. Dwight muss die Leichen verschwinden lassen und fährt mit ihnen zu den Gruben. Jackie-Boys Leiche ist sein Beifahrer. Der Regen prasselt und Dwight sinniert über seine Lage. Im Comic wird diese Szene ausgebreitet:

Comic „Dizzy dames. What were they thinking, sticking me with a beat-up bucket of bolts like this? (...) A few years before I was born, this T-bird must've been a pretty sweet set of wheels. (...) The engine jerks and farts like an old man on a bad diet. The steering mechanism's got terminal arthritis. (..) I curse out every girl who ever worked old town and every relative any of them ever had. How the hell am I supposed to make it all the way to the pits and back on less than an eighth of a tank?“ (S.87)

_Comic

Jackie-Boy macht ihm klar, dass er absolut keine Chance hat, seinen Auftrag auszuführen: „You're screwed.“ Im Hintergrund leuchten verschiedenfarbige Lichter auf: rot, grün und blau. Die Szene hat leichte Anklänge an Horrorfilme – ist jedoch auch extrem komisch, „buddy-movie“, sagt Jackie-Boy (1:07:04). Durch diese humoristische Darstellung kommt die Frage, ob die Strafe nun gerechtfertigt war, gar nicht auf. Jackie-Boy wird auch nicht als der Böse dargestellt, er hilft sogar Dwight aus einer Situation, indem er ihm den richtigen Rat gibt, als Dwight von der Polizei verfolgt wird: „You better stop. You're making him mad“ (Jackie-Boy 1:08:09).

Die Frage, ob Jackie-Boy den Tod verdient hat, wird nicht gestellt. Es erscheint als unausweichlich. Der Zuschauer sieht länger den toten Jackie-Boy als den lebenden – doch auch als Leiche wirkt Jackie-Boy lebendig und munter. Es macht keinen Unterschied ob er tot ist oder lebendig. Sein Tod ist lediglich der Auslöser für ein anderes Geschehen, den Kampf zwischen Old Town und der Mafia.

Die Gewalt greift weiter um sich, ganz im Sinne von Girards (2001) mimetischen Zyklus'. Girard zufolge (2002, S.36ff) kann die Gewalt an einem bestimmten Punkt nur noch durch ein Opfer aufgelöst werden. Auch wenn Dwight am Anfang Gewalt verhindern will – es

wird nicht funktionieren. Die Gewalt steckt im System, er kann ihr nicht entkommen. Aufgrund der Mimetik der Gewalt kann sich Dwight nicht entziehen: Er kann seinem alten Leben nicht entkommen und wendet ebenfalls Gewalt an. Das Opfer sind Matune und seine Männer – Untertanen von Mafiaboss Wallenquist. Interessant ist, dass diese Männer zwar nicht als unschuldig dargestellt werden, dass Dwight (1:21:50) jedoch explizit darauf hinweist, dass es sich bei dem Mord nicht um Rache oder eine Bestrafung handelt:

„We got to kill every last rat bastard one of them. Every last one. Not for revenge. Not because they deserve it. Not because it'll make the world a better place. We need a heap of bloody bodies so when mob boss, Wallenquist, looks over his charts of profits and losses, he'll see what it costs him to mess with the girls of Old Town.“

Das System fordert ein Opfer, schließlich muss ein System über das andere triumphieren. Entweder die Ladies von Old Town werden von der Polizei und der Mafia angegriffen und geopfert oder die Mafia.

So erscheint es auch plausibel, dass Dwight zwar bereut, einen Menschen getötet zu haben, bei dem Mord an den vielen jedoch Vergnügen empfindet.⁸⁴ Den einen Menschen zu töten, so könnte man überspitzt sagen, war eine böse Tat, derer sich Dwight auch bewusst ist, die vielen jedoch müssen getötet werden, das System verlangt es – demzufolge kann die Handlung nicht böse sein. Deshalb können die Ladies von Old Town gezeigt werden, wie sie voll Blutgier die Männer abschlachten, sie haben geradezu Spaß daran. Dwight (1:22:15) sagt: „The valkyrie [Gail] at my side is shouting and laughing with the pure hate for blood-thirsty joy of the slaughter.“

Trotzdem wird in BIG FAT KILL ein Dualismus aufgebaut, in dem die Guten gegen die Bösen ankämpfen. Dabei lässt sich die Tendenz erkennen, dass die Bösen mit dem Katholizismus verbunden werden sowie mit Hütern des Staates.

Es sind irische Söldner, die Dwight beinahe töten, die andere Gruppe ist die Mafia. Beide Gruppierungen werden mit dem Katholizismus in Verbindung gebracht. Der wahre Boss wird nicht gezeigt. Es sind alles Untertanen, die im Auftrag Wallenquists arbeiten.

Das personifizierte Böse sucht man in BIG FAT KILL vergeblich. Wallenquist, der Chef der Mafia, tritt kein einziges Mal auf, der Zuschauer erhält keine Informationen über ihn. Fest steht, dass eine Machtübernahme der Mafia Krieg und Terror bedeuten würde. Das droht zumindest Matune, direkter Diener Wallenquists, der seine Wünsche ausführt. Er ist ein Untertan, der über keinen eigenen Willen verfügt: „I serve a new master now“ (Matune 1:10:33). Er ist ein großer, schwarzer Mann, dessen linkes Auge fehlt – stattdessen sitzt dort eine goldene Kugel, die man mit Geld in Verbindung bringen kann: Er ist bloßer Söldner, der nach Bezahlung agiert und der für den arbeitet, der ihm am meisten zahlt.

Comic In den Comics dagegen wird deutlich, dass er nicht nur die Befehle seines Masters ausführt, sondern auch von einer persönlichen Rache getrieben ist: Marv habe ihm ein Auge ausgerissen, Miho habe seinen Arm mit dem Schwert durchbohrt und Dwight habe ihm sechs Kugeln in die Brust gejagt. **Comic**

Jeder in Basin City hat seine eigenen Motive und verfolgt seine eigene Rache. Dabei kommt es gelegentlich zu Kollisionen, die blutig beendet werden müssen.

⁸⁴ Im Comic sagt er zu sich selbst: „Murderer never forget: You've got innocent blood on your hands and nothing's ever going to wash it off.“ (S.50)

5.3 THAT YELLOW BASTARD: Der Teufel in Menschengestalt

Obwohl Hartigans Feind Junior ist, ist der eigentliche Antagonist Senator Roark. Der Kampf findet zwischen Senator Roark und Hartigan statt. Junior wird dargestellt als ein Psychopath, der ohne seinen Vater ein Nichts ist, sein Vater gibt ihm die Macht.

Parallel zum Kampf gegen Junior gibt es deshalb ein regelrechtes Kräfteressen zwischen Roark und Hartigan. Dieser Machtkampf beginnt im Krankenhaus, als Roark Hartigan bedroht. Roark will Hartigan leiden sehen. Ihm wurde sein einziger Sohn genommen, der erste Roark, der hätte Präsident werden können. Deshalb will er Rache, er will Hartigans Leben zerstören und seine Stärke brechen. Einmal gelingt ihm dies, als Hartigan aus Verzweiflung und Angst um Nancy ein falsches Geständnis abliefern. Er gesteht: „You beat me“ (Hartigan 1:30:47).

Comic _ Dieser Machtkampf zwischen dem Senator und Hartigan wird in den Comics noch deutlicher. Der starke Hartigan (S.98) zerbricht förmlich:

“Roark finally gets that scream out he wanted from me. I can almost hear that son of a bitch out there somewhere in the darkness beyond – I can almost hear him giggling and chortling and laughing out loud at the helpless old man and how he cracked.”

In den Comics wird auch dargestellt, wie Hartigan sein Geständnis abliefern.⁸⁵ Seinen Sieg will Roark voll auskosten und ist deshalb bei dem Geständnis anwesend. Seine Anwesenheit bewegt Hartigan beinahe zu einem Rückzieher: „Not here. Not now. (...) I can't confess. Not with him right here. Not in his face“ (Hartigan, S.113f). Der persönliche Machtkampf wird hier deutlich. Roark hat nicht vor, es ihm einfach zu machen. In einer ‚bewegenden‘ Rede spricht er von Rache und Gerechtigkeit, nur die Gerechtigkeit mache aus dem Menschen ein menschliches Wesen, „granted guidance from the divine.“ (Senator Roark, S.113). Auch wenn er selbst Hartigan Nacht für Nacht den Tod gewünscht habe, könne er den Hass seiner Seele durch Gnade und Liebe überwinden. Wäre Hartigan ernsthaft reuig, so könne er ihm verzeihen.

Mit dieser Rede beweist Roark die Macht der Lüge: Vor dem Gremium erscheint der Lügner Roark als der Mann der Ehre, während der ehrliche und anständige Hartigan ein Vergewaltiger ist. **_Comic**

Das Geständnis war ein eindeutiger Sieg für Roark. Hartigan, dessen Stolz und Ehrgefühl wichtiger als sein Leben sind, hat ein falsches Geständnis abgeliefert und zugegeben, er sei ein „twisted, wretched child molester.“ (Hartigan 1:30:54)

Roark scheint es jedoch bei dem Kampf gegen Hartigan weniger um seinen Sohn zu gehen, sondern um Macht. Hartigan ist derjenige, der seine Macht bedroht, da er der Einzige in Basin City ist, der sich ihm widersetzt. Seine Macht bezieht Roark aus der Lüge, deshalb ist für Roark Macht gleichbedeutend mit der Lüge. Im Krankenhaus erklärt er (1:23:55) Hartigan:

“Power comes from lying. Lying big and getting the whole damn world to play along with you. Once you got everybody agreeing with what they know in their hearts ain't true, you get them by the balls. (...) Everyone would lie for me, everyone who counts. Otherwise all their own lies, everything that runs SIN CITY, it all comes tumbling down like a pack of cards.”

⁸⁵ In stark gekürzter Version wurde diese Szene in der *extended*-Filmversion aufgenommen.

Roark ist der „Vater der Lüge“, wie der Satan in der Bibel bezeichnet wird (Joh 8, 44; vgl. auch Ebner 2003, S.212).

Aus diesem Grund wird Hartigan zu seinem Gegenspieler. Hartigan ist ein Mensch, der niemals lügt. Am Ende bleibt ihm nichts anderes übrig als Nancy zu belügen: Es handelt sich jedoch um eine Notlüge, um ihr Leben zu schützen.

Roark wird in dem Film als übermächtig, beinahe Gott ähnlich dargestellt. Die Lüge gibt ihm eine solche Macht, dass Hartigan (1:51:07) am Ende gegen ihn keine Chance hat: „Get Senator Roark behind bars? Sure. And maybe after I’ve pulled off that miracle, I’ll go and punch out God.“

Hartigan gelingt es lediglich, den Sohn des Senators zu töten. Doch auch bei diesem genügt es nicht, ihn einmal zu töten, Hartigan muss ihn quasi zweimal töten. Bereits beim ersten Mal hätte Hartigan die Möglichkeit gehabt, Junior zu töten. Stattdessen entmannt Hartigan ihn und sorgt so dafür, dass Junior nicht länger eine Gefahr darstellt. Jedoch hat er nicht mit Senator Roark gerechnet. Junior fällt in ein Koma und muss zahlreiche Operationen über sich ergehen lassen. Er überlebt, jedoch hatten die Operationen einige „side effects“, wie Junior (1:42:12) sich ausdrückt. Juniors Haut hat eine gelbe Farbe angenommen, sein Bauch ist angeschwollen, die Ohren stehen ab und seine Gesichtszüge sind verändert. Nach der Verwandlung wird er nicht mehr Junior, sondern „feiger Bastard“ genannt. Das Gelb seiner Haut ist kein leuchtendes, sondern ein schmutziges, grünstichiges Gelb.

Nach Riedel (1985, S.75f) ist ein solches Gelb Symbol für den Tod.⁸⁶ Das Gelbwerden der Haut wird mit Krankheit in Verbindung gebracht, etwa Gelbsucht, Nierenleiden oder Übelkeit. Auch Vergiftungen werden mit Gelb assoziiert. In der Antike glaubte man, das cholerische Temperament werde durch ein Übermaß an gelber Galle ausgelöst. Im übertragenden Sinn steht das grünstichige Gelb für Wahn,⁸⁷ Falschheit, Neid, Lüge und vor allem Ärger (Heller 2002, S.132). Gelb ist die Farbe der Eifersucht und der Ärger über den Besitz anderer. Gelb ist auch der Schwefel, weshalb der Teufel damit in Verbindung gebracht wird. Im Englischen ist das Wort yellow ambivalent. Nicht nur die Farbe wird damit bezeichnet, sondern auch ein feiger Mensch wird ‚yellow‘ genannt (vgl. Heller 2002, S.133).

Somit wird Junior durch die Farbe gelb deutlich charakterisiert. Er ist ein Feigling, der seine ganze Macht nur über seinen Vater bezieht. Nur durch ihn wird er zur Respektperson für seine Untergebenen Klump und Shlubb.⁸⁸ Diesen muss er (1:41:41) mit seinem Vater drohen, damit sie seine Wünsche erfüllen: „It better be perfect or I’m calling my dad.“

Seine Opfer sind kleine Mädchen, das Sinnbild für Unschuld und Schwachheit. Nur bei diesen fühlt sich Junior stark und mutig. Um sich Befriedigung zu verschaffen, foltert er die kleinen Mädchen, bis sie schreien. Wie sein Vater ist er getrieben von Machtstreben – allerdings hat er im Gegensatz zu seinem Vater keine Macht. Er scheint sich selbst vor Nancy zu fürchten, da er ihr eine Spritze gibt, bevor er sie verschleppt.

Um Hartigan zu bezwingen, musste er deshalb einen Trick anwenden. Doch auch unvorbereitet ist Hartigan der Situation zunächst gewappnet. Nachdem er mit Nancy die Bar ver-

⁸⁶ Gelb kann Riedel (1985, S.80) zufolge auch für die Heilwirkung stehen, so wie bei den Pillen von Marv. Dabei steht die Farbe sowohl für die Krankheit als auch für die Heilung

⁸⁷ Riedel (1985, S.77) zufolge sind die Malereien von Psychotikern, Schizophrenen und Epileptikern auffallend gelbstichig.

⁸⁸ Dass man diese beiden nicht ernst nehmen kann, zeigen nicht nur die Namen, sondern auch ihre Darstellung: Sie glauben eloquent zu sein, sind jedoch, „as rotten as they are stupid“ (Hartigan, S.19)

lassen hat, wird er von Junior verfolgt. Während dieser eine Kugel nach der anderen verschleudert, lässt sich Hartigan Zeit: „Aim carefull and look the devil in the eye“ (Hartigan 1:37:23). Junior kann Hartigan erst bezwingen, als Hartigan unter der Dusche steht. Er rechnet in diesem Moment keineswegs mit Junior, sondern erwartet seine Nancy, die ihm kurz zuvor ihre Liebe gestanden hat.

Unter der Dusche ist Hartigan hilflos. Das Motiv Mord unter der Dusche ist nicht erst seit PSYCHO (USA 1960, R: Alfred Hitchcock) eine beliebte filmische Darstellung.⁸⁹ Monaco (2004, S.181) erklärt die filmischen Codes: Das Duschen sei in der westlichen Kultur eine Aktivität, „die Elemente von Privatsphäre, Sexualität, Reinigung, Entspannung, Offenheit und Erholung“ habe. Deshalb erscheine ein Mord unter der Dusche besonders faszinierend und grausam – und deshalb kann Hartigan hier überrascht werden. Dies ist deshalb eine der wenigen Szenen, in denen Junior mächtig erscheint, in Untersicht gefilmt drückt er Hartigan mit dem Fuß zu Boden.

Die Bezeichnung ‚Teufel‘ passt auf Junior, er ist nicht nur ein grausamer Psychopath, auch sein Äußeres erinnert an den Teufel. Die gelbliche Haut gibt ihm etwas Unmenschliches, Dämonisches. Seine Gesichtszüge sind hässlich, er trägt einen schwarzen Mantel, schwarze Schuhe und schwarze Handschuhe. Fast scheint es, als wolle er sich zum ‚schwarzen Mann‘ machen, vor dem alle Angst haben. Von Junior geht ein ekelregender Duft aus, wie er dem Teufel nachgesagt wird.

Comic Im Comic wird Junior lächerlich gemacht. Nachdem er Hartigan überwältigt und Nancy in seiner Gewalt hat, telefoniert er mit seinen Gehilfen, die seine Folterkammer vorbereiten sollen. Junior verlangt ausdrücklich nach „dem kleinen Teddy“ (S.169), auf dem keine „Flecken“ sein dürfen. **_Comic**

Nachdem Junior Hartigan überwältigen konnte, erklärt er Hartigan, wie es zu seiner Verwandlung kam: “He [Senator Roark] spent a fortune hiring every expert on the planet to grow back that equipment you blew off from between my legs.”

Seinem Vater lag jedoch weniger das Wohl seines Sohnes am Herzen, vielmehr war er durchdrungen von der Angst, die Blutlinie des Roark Clans könne durchbrochen werden. Doch auch Junior benutzt seinen Vater lediglich dazu, um seine Machtposition beizubehalten. Ihre Beziehung ist nicht von Liebe geprägt, sondern von Egoismus. Der Vater braucht seinen Sohn als den einzigen Erben, der Sohn benutzt seinen Vater, um Macht zu erhalten. Dadurch ist in ihrem Verhältnis der Hass vorherrschend: „I’d love him if I didn’t hate him“ (Junior 1:41:57). Dadurch, dass beide nur auf ihren eigenen Vorteil bedacht sind, kann es keine Liebe zwischen ihnen geben, sondern nur den Hass. Als Junior noch menschlich aussah, brachte es Hartigan nicht über sich, ihn zu erschießen. Er machte ihn lediglich unschädlich. Nach der zweiten Begegnung ist sein Hass jedoch gestiegen, er prügelt so lange auf ihn ein, bis er nur noch „wet chunks of bone“ (Hartigan 1:49:24) in den Boden schlägt und er sich sicher ist, Junior endgültig erledigt zu haben.

⁸⁹ James Monaco (2004, S.182f) nennt als ersten Film LES DIABOLIQUES (F 1955, R: Henri-Georges Clouzots), weitere Filme sind LAST OF SHEILA (USA 1973, R: Herbert Ross) oder FATAL ATTRACTION (USA 1987, R: Adrian Lyne).

5.4 Zusammenfassung

Die Welt, die Frank Miller in den Comics entwirft und die im Film dargestellt wird, ist beherrscht vom Bösen. Das Böse durchzieht alle Schichten der Gesellschaft. Dadurch ist SIN CITY dem üblichen Mainstream Hollywood-Film entgegengesetzt.

Im Mainstream-Film ist es üblich, dass der Böse ein Einzelgänger ist. Er hat zwar seine Gehilfen und kann dadurch auch eine große Macht entfalten, das Böse ist jedoch meist fassbar. In SIN CITY hingegen ist die Übermacht so groß, dass die Guten allesamt daran scheitern. Sie können zwar einzelne Bösewichte aus der Welt schaffen, jedoch nicht das allumfassende Böse. Dies zeigt sich daran, dass der mächtigste Mann, Senator Roark, nicht beseitigt werden kann. Das Böse ist weiterhin Teil des Systems und Senator Roark, das personalisierte Böse, kann weiterhin Unheil anrichten.

Dadurch wird SIN CITY zu einem Anti-Movie, wie sich Regisseur Rodriguez ausdrückt. Dem Zuschauer wird eine dem üblichen Hollywoodbild entgegen gesetzte Welt gezeigt. In Basin City haben die Bösen die Macht. Die zwei Stützen der Gesellschaft, Politik und Religion, sind die eigentliche Bedrohung. Die Bürger haben keine Chance gegen diese Bedrohung, weil sie von innen kommt. Bei genauer Betrachtung fällt auf, dass – im Gegensatz zum *Film Noir* – die schlimmsten Verbrechen nicht in der Stadt, sondern auf dem Land stattfinden, der Roark-Farm. Hier quält Junior seine Opfer und hierhin verschleppt Kevin die Frauen, um sie sich einzuverleiben. Die Stadt ist korrupt und böse, auf dem Land jedoch geschehen die abscheulichsten und grausamsten Verbrechen. Auf dem Land zeigt selbst der hartgesottene Marv Angst.

Das Böse wird somit umfassender gezeigt als im *Film Noir*. In den *Films Noirs* geschehen zwar auch Verbrechen, diese beschränken sich jedoch auf die Stadt. Die Stadt war immer schon ein beliebtes Symbol für den Verfall der Moral und Sinnbild für die Sünde (vgl. Hausmanning 2002c, S.46). In SIN CITY ist auch das Leben auf dem Land, das durch eine hohe Sozialkontrolle gekennzeichnet ist, nicht von Unschuld geprägt, sondern ist im Gegenteil Schauplatz der grausamsten Verbrechen. Damit gibt es in der Welt von SIN CITY keinerlei Fluchtmöglichkeit. Das Böse wird somit dargestellt als Teil des Systems: In einer Welt, die vom Bösen beherrscht wird, muss sich der Gute böse Methoden aneignen, will er human handeln. Was für den *Film Noir* galt, gilt für SIN CITY: Es muss einen geben, „der sündigt, damit die anderen es nicht tun müssen“ (Seeblen 1998, S.46).

Bei der Darstellung der Bösen zeigen sich zwischen Comic und Film einige Unterschiede. Im Comic wirken die Bösen teilweise lächerlich: Kardinal Roark ist ein kleiner, dicker Mann und auch Junior wird eher lachhaft als gefährlich dargestellt. Der Film zeigt die Bösen tendenziell eher dämonisch. Die Verbindung der drei Bösen – der Kardinal, der Senator und Junior – tritt im Film ebenfalls deutlicher zu Tage, da drei verschiedene Comics miteinander verknüpft werden. Dadurch tritt die satanische Trinität in den Vordergrund. Auch das eigene Böse kann man in SIN CITY in den Heldenfiguren entdecken, jedoch sind sich die Helden ihres eigenen Bösen bewusst.

Obwohl man angesichts der genannten Gründe bei SIN CITY von einem ‚Antimovie‘ sprechen kann, werden doch die wichtigsten Hollywood-Konventionen eingehalten: SIN CITY baut einen Gut-Böse Dualismus auf. Doch der Sieg der Helden ist folgenloser: Es können nur einzelne Schicksale gerächt und einzelne Personen beschützt werden, das Böse dagegen kann nicht vollständig vernichtet werden.

IV. ZUSAMMENFASSUNG UND SCHLUSSBETRACHTUNG

Im theoretischen Teil der Arbeit wurde festgestellt, dass das Böse nicht immer eindeutig bestimmbar ist. Was gut und was böse ist, kann in unterschiedlichen Kulturen und zu unterschiedlichen Zeiten variieren. Das Böse wird im Kontrast zum Guten dargestellt. In der Bibel wird das Böse im Teufel versinnbildlicht. Besonders im Volksglauben wird ein Dualismus aufgebaut, bei dem der Teufel als der Gegenspieler Gottes dargestellt wird.

Auch der Mainstream-Film setzt auf diesen Dualismus. Das Böse kommt als äußere Bedrohung über die Menschen. Am Ende wird das Böse meist gebannt. Dieses Muster zielt auf die Erlösungssehnsucht der Menschen und gibt Orientierung.

Jedoch können die Grenzen zwischen Gut und Böse in manchen Filmen verschwimmen. Das Böse ist Teil des Menschen. Diese Filme sind verwirrender und bedrohlicher. Diese Verwirrung rührt in vielen Filmen daher, dass das Böse als Teil des Systems dargestellt wird. Es beschränkt sich nicht auf bestimmte Figuren und kann daher nicht gebannt werden.

Eine filmische Bewegung, die stärker auf diese Darstellung des Bösen zurückgreift, ist der *Film Noir*. Der Protagonist ist kein strahlender Held, sondern ein Antiheld, der in einer korrupten Umwelt gefangen ist und versucht, im Sumpf des Verbrechens einen gewissen Ehrenkodex zu behalten.

SIN CITY orientiert sich inhaltlich und stilistisch am Film Noir und übersteigert die typischen Stilmittel: Die Welt ist noch grausamer und trostloser. Dementsprechend einsamer, aber auch brutaler sind die Helden.

Obwohl es sich bei SIN CITY um eine sehr werkgetreue Adaption handelt (Rodriguez vermeidet dieses Wort und spricht stets von einer „Übersetzung“ von Comic in Film), lassen sich doch einige Unterschiede zwischen Comic und Film erkennen.

Der Comic geht in seiner surrealistischen Darstellung weiter als der Film. Die Bücher sind ausschließlich schwarz-weiß (außer bei THAT YELLOW BASTARD, bei dem Junior gelb ist). Oft erkennt man erst auf den zweiten Blick, was auf dem Bild dargestellt wird.

Der Film kann diese Möglichkeit aufgrund der Schnelligkeit der Bilder nicht nutzen. Der Zuschauer muss das Bild auf den ersten Blick erkennen.

Seinen fiktiven Charakter gewinnt der Film auf anderem Wege.

Es wurde herausgestellt, dass die Charaktere im Film unwirklich erscheinen. Diese Künstlichkeit der Figuren wird bei Frank Miller durch filmische Zitate und die Nähe zu den Superhelden erzeugt. Die ohnehin klischeehaften Charaktere verlieren im Film zusätzlich an Ambivalenz. Rodriguez vereinfacht die Figuren, was sich bei Marv besonders deutlich zeigt: Die Szene, in der seine Ambivalenz besonders deutlich ist und der Spiegel als Symbol für seine Doppelnatur eingesetzt wird, fehlt im Film. Die Protagonisten zeigen weniger Schwäche, was sich wiederum bei Marv bemerkbar macht. Das von Mehring (2005) erwähnte „absurde Overacting“ im Film schafft zusätzlich Distanz.⁹⁰ Die Gesichter aller Darsteller zeigen nur wenig Mimik – wie auch aus dem klassischen *Film Noir* vertraut – und wirken maskenhaft.

Im Film sind die Helden einsamer. Ehefrauen und Mütter werden zwar erwähnt, jedoch nicht gezeigt. In den Comics dagegen führt Miller den Leser in das Zuhause von Marv, der dort Schwäche zeigt. Die völlige Isolation und die Heimatlosigkeit im Film verstärken die

⁹⁰ Ein gutes Beispiel ist die Priesterszene, in der der Padre (Frank Miller) erschossen wird. Die offensichtlich übertriebene Darstellung schafft Distanz, das Geschehen wird als fiktiv erkannt, weshalb die Tat nicht als besonders grausam oder böse erscheint.

Künstlichkeit. Die *extended*-Version geht einen Mittelweg: Sowohl die Mutter von Marv als auch die Frau von Hartigan treten auf, dennoch sind auch hier die Helden weniger ambivalent. Auffallend ist, dass es im Film keinen Tag und damit auch keine Helligkeit gibt. Licht wird allein künstlich erzeugt, weder Mond noch Sonne erhellen die Welt. Zwar leben die Figuren in der Vorlage auch erst in der Nacht auf, jedoch wird hier der Tag zumindest thematisiert. Der Tag bringt nicht nur Helligkeit, der Wechsel zwischen Tag und Nacht dient auch der Zeiteinteilung. Während im Comic ersichtlich wird, dass Marvs Rachefeldzug drei Nächte dauert, verliert sich der Zuschauer im Film in der Zeit, er weiß nicht, wie viele Tage oder Stunden im Film vergangen sind, die Dimension ‚Zeit‘ wird völlig ausgeblendet.

Der Surrealismus des Comics findet sich dementsprechend auf einer etwas anderen Weise auch im Film wieder und bietet dem Zuschauer so Distanzierungsmöglichkeiten.

Aus subjektiver Sicht lässt sich feststellen, dass der Film, obwohl zumindest teilweise die Gewalt im Gegensatz zum Comic entschärft wurde, dennoch ‚brutaler‘ wirkt als der Comic. Die bewegten Bilder sind realer als die Einzelbilder. Dazu kommt die Anhäufung der Geschichten und damit der Gewalthandlungen im Film: Die drei Comic-Geschichten könnten wohl kaum an einem Abend (zumindest nicht in zwei Stunden) vollständig gelesen werden.

Die Protagonisten sind Antihelden und zeigen dennoch erstaunliche Ähnlichkeit mit den Figuren der Superhelden-Comics. Sie verfügen über außergewöhnliche Kräfte und können kaum getötet werden. Dwight spielt sogar einen Superhelden: Wie Superman springt er aus dem Fenster in sein rotes Auto, um die Welt vor Jackie-Boy zu bewahren.

Zwei der Helden kämpfen zunächst für eine Frau: Marv für seine Göttin Goldie und Hartigan für seine große Liebe Nancy. Auch bei Dwight spielt eine Frau eine Rolle, jedoch wird bei ihm mehr die Rolle als „Superman“, als Beschützer aller Frauen, herausgestellt. Er hat die Wahl zwischen zwei Frauen und zwei Leben. Der Rezipient gewinnt den Eindruck, Dwight wolle eine Schuld sühnen, indem er sich als Beschützer der vermeintlich Schwachen aufspielt.

Marv und Dwight ringen mit „ihren eigenen Dämonen“ (Gojic 2005). Marv entwickelt sich vom Schlägertypen zu einem Menschen, der sein Ziel im Leben gefunden hat und für dieses Ziel sogar sein Leben hingibt.

Hartigan schließlich ist der Protagonist, der – im Gegensatz zu Marv und Dwight – über ein anfangs geordnetes und stabiles Leben verfügt. Erst die späteren Ereignisse bringen sein Leben durcheinander: Er verliert seine Frau und findet seine große Liebe. Er ist im Gegensatz zu Marv und Dwight ein typischer ‚good guy‘ – nur einsamer.

Die Frauen – besonders Nancy und Goldie – scheinen unnahbar und traumähnlich. Die Szenen (Sequenz 4 und 19) sind oft in Slow Motion gefilmt und mit einer surreal wirkenden Musik unterlegt. Die Frauen sind eine Projektionsfläche. Alle drei Männer sind auf der Suche nach dem Sinn im Leben, nach Liebe und nach sich selbst, um zum „wahren Menschen“ zu werden. Sie streben nach einem erfüllten Leben, welches darin besteht, für etwas mehr Gerechtigkeit in Basin City zu sorgen.

In Bezug auf die Darstellung des Bösen wurde herausgestellt, dass das Böse – ganz im Sinne des Systembösen – ubiquitär ist. Auch die Protagonisten wenden Gewalt an. Jedoch liegen den Guten und den Bösen unterschiedliche Wertesysteme zugrunde. Entscheidend dafür, ob die Tat als gut oder böse charakterisiert wird, ist die Intention.

Marv, Dwight und Hartigan handeln aufgrund ihrer Überzeugung an gewisse Werte. Marvs Beweggrund ist vordergründig die Rache und die Selbstjustiz – in der Realität keine allgemein akzeptierten Motive. Die Darstellung Marvs zeigt jedoch, dass sein Handeln weitere Gründe hat: Marv kämpft dafür, als wahrer Mensch anerkannt zu werden und um sein Weltbild, in dem einer Hure ebenso viel Bedeutung zugemessen wird wie einem Kardinal. Dwight ist der Beschützer, der seine Freunde retten will und eine Katastrophe zu verhindern versucht. Hartigan schließlich ist derjenige, der für die Gerechtigkeit sorgt, auch wenn es ein hoffnungsloser Kampf ist. Der Mission des absoluten „good guy“ ist der größte Erfolg beschieden: Hartigan tötet Junior und durchbricht damit die Blutlinie des Bösen und rettet Nancy das Leben.

Die Motive der Bösen sind egoistischer Natur: Selbsterhöhung, Macht, Lustbefriedigung und Sadismus. Die Mächtigen, die zu den Bösen gehören, haben zudem die Freiheit der Entscheidung.

Den Protagonisten dagegen wird die Wahl genommen: Ihnen bleibt nur der Ausweg durch Gewalt. Das System ist geprägt durch Korruption: Wollen die Protagonisten Gerechtigkeit, können sie nur die Waffen des Systems benutzen, da sie in diesem gefangen sind. Sie haben keine Handlungsmöglichkeit, was sowohl von Dwight als auch von Marv explizit gesagt wird: „There are no choices left“ (Marv, 0:17:27); „[I did] Exactly what I had to [do]. Every step of the way.“ (Dwight, (1:20:59).

Wird dem Mensch die Freiheit genommen, wird er nicht als Subjekt respektiert (Hausmanninger 2002b, S.288) – und wird sich, so kann man annehmen, nicht mehr wie ein Mensch verhalten. Er muss förmlich seine Strategie wechseln. Eben dies ist in Basin City der Fall: Der Mensch wird nicht als Subjekt respektiert. Es ist normal und rechtmäßig, eine Prostituierte zu töten und einen Unschuldigen dafür zur Verantwortung zu ziehen. Die Gewalt steckt im System – ganz im Sinne des Systembösen. Es ist der Kontrast, der die Taten der Helden einzigartig macht. Die (Anti-) Helden dürfen und müssen Gewalt anwenden um mit den Waffen des Bösen das Böse zu besiegen (Hroß 2002, S.141).

Damit der Zuschauer Empathie für die Protagonisten empfindet, durchlaufen alle drei Helden eine Krise (vgl. Hausmanninger 2002a, S.238). Der Held wird als Opfer gezeigt, damit der Zuschauer später seine Täterrolle akzeptiert. Aufgezeigt wurde, dass SIN CITY sich von vielen Mainstream-Filmen unterscheidet, da zwei von drei Protagonisten am Ende sterben. Besonders der Tod von Marv wird explizit gezeigt, sein Todeskampf auf dem elektrischen Stuhl wird bis zum letzten Zucken dargestellt. Durch sein Leiden ist der Zuschauer trotz seiner Taten auf der Seite von Marv.⁹¹

Auffällig sind die christlichen Symbole, die im Film verwendet werden, allen voran das Kreuz. Zu fast allen (außer Senator Roark) Bösen lässt sich eine Verbindung ziehen zum Katholizismus. Man kann spekulieren, dass Miller eine Abneigung gegen die katholische Kirche hegt, die sich im Film spiegelt oder zumindest, dass der Film Millers Kritik an der Kirche äußert. Ein Zitat Millers weist darauf hin, dass er die Katholiken für besonders zwiespältig hält: “I figured Daredevil must be Catholic because only a Catholic could be both an attorney and a vigilante.” (Frank Miller, zit. nach Sean Murphy o.A.). Dies kann durch den Film jedoch weder verifiziert noch falsifiziert werden: Auch die Protagonisten

⁹¹ Der Mord am Kardinal wird im Gegensatz zu Marvs Tod bis auf ein kurzes Bild nur indirekt gezeigt: Der Zuschauer soll nicht zu sehr mit ihm leiden.

tragen ein Kreuz und bitten Gott um Hilfe. Es wird also nur die Institution kritisiert, nicht der Inhalt. Dabei ist es nicht außergewöhnlich, dass die Kirche Zielscheibe wird.

Gerade die katholische Kirche als die größte Kirche wird oft als ein Symbol für Macht eingesetzt. Beliebte sind Verschwörungstheorien, bei denen vermutet wird, die katholische Kirche verberge wichtige Informationen über Jesus, um nicht seine Macht zu verlieren (vgl. im Film: *THE DAVINCI CODE*, USA 2006, R: Ron Howard; im Comic: *Le triangel secret*, Ehapa Comic Collection, 2003-2007).

Eine andere Erklärung ist die, dass religiöse Symbole als Chiffren benutzt werden. Die Darstellung von Kirche und Politik als Sinnbilder des Bösen dienen dazu, die Anforderungen an den Einzelnen, der gerecht handeln will, zu erhöhen: Millers Helden sind noch entfremdeter, isolierter und noch mehr auf sich gestellt als die Helden aus dem *Film Noir*. Die Mächtigen sind die Bösen und die vermeintlich Schwachen die Guten.

Religiöse Symbole und Motive werden in *SIN CITY* wahllos gemischt und sogar der Inbegriff für den Ursprung und den Sinn des Daseins, Gott, wird zusammen mit Ikonen aus der Populärkultur in einer Reihe genannt und somit auf eine Ebene gebracht. Als Miho Dwrights Leben rettet, sagt dieser (1:13:22): „You’re a saint. You’re Mother Theresa. You’re Elvis. You’re God.“

Die Begriffe dienen als Versatzstücke, Dwight benutzt die von der Gesellschaft tradierten Konnotationen, um seine Gefühle auszudrücken.

Zentrale Motive aus Mythos und Religion durchziehen den Film: Das Opfer, die Sünde und die Erlösung. Das Opfer reicht bis zu Hingabe des Lebens, weshalb zwei der Figuren am Ende erlöst werden. Es wurde bereits darauf hingewiesen, dass die Erlösersymbolik im Comic nicht verwendet wird. Rodriguez kommt der Erlösungssehnsucht der Menschen näher und schöpft damit aus dem Fundus der mythologisch-religiösen Motive.

Ebenso greift Rodriguez im Unterschied zu Millers Comics das Motiv der Trinität auf und verkehrt sie ins Böse. So wie die göttliche Dreifaltigkeit das vollkommen Gute symbolisiert, repräsentiert die satanische Trinität⁹² die Ubiquität des Bösen.

Ein weiteres zentrales Stilmittel in *SIN CITY* ist die Gewalt. Folgt man der These René Girards ist dies nicht verwunderlich. Ihm zufolge ist das menschliche Leben geprägt von der Gewalt, die Religion hat ihm zufolge den Sinn, diesen Gewaltzyklus zu unterbrechen.

Demzufolge würde der Film nur die Realität in überzeichneter Form aufzeigen.

Gerade die extreme Gewalt löste jedoch unter Filmkritikern eine Diskussion aus und wurde für viele der zentrale Kritikpunkt des Films. Merschmann (2005) spricht von einem „ganz und gar ironiefreien Umgang mit Gewalt“, der einem den Spaß verleide. Auch Pavlović (2005) kritisiert die hemmungslosen „Gewaltorgien.“ Andere wiederum loben die ästhetische Inszenierung von Kampf und Gewalt (von Törne 2005). Die Gewalt lässt sich aus *SIN CITY* nicht wegdenken:

„*SIN CITY* ohne Gewalt und Sex, das wäre wie *WEST SIDE STORY* ohne Musik und Tanzen“ (Miller zit. nach von Törne 2005).

Bei der Beurteilung der Gewalt in *SIN CITY* sollte man deshalb die Funktion der Gewalt im Film in den Blick nehmen.

⁹² In der Bibel taucht die satanische Trinität in der Apokalypse des Johannes auf, die Zahl drei repräsentiert im christlichen Kontext die Vollkommenheit.

Filmgewalt ist keine reale Gewalt (Hroß 2002, S.145). Filmgewalt lässt sich durch ihre Fiktivität und durch die Inszenierung von realer Gewalt unterscheiden. Hroß zufolge hat Gewalt im Film verschiedene Funktionen:

Gewalt dient zur Spannung, zur emotionalen Einbindung des Zuschauers, der Zuspitzung des Konflikts und damit Provokation zur Stellungnahme, Gewalt kann eine eigene Kunstform darstellen und nicht zuletzt wird Gewalt im Film dazu verwendet, dem Zuschauer eine spektakuläre Show zu bieten, um ihn von seinem Alltagsleben zu entlasten.

Die Inszenierung der Gewalt ist das Entscheidende, nicht das Ausüben der Gewalt, was Filmkritiker S. Hunter zu Tarantinos Filmen sagt, gilt auch für SIN CITY:

„Töten ist dort keine Sünde, uncool zu sein dagegen schon“ (zit. nach Hroß S.143). In SIN CITY bleibt den Protagonisten oft keine Möglichkeit, außer, einen Menschen zu töten. Die Gewalt lässt sich nicht verhindern, weshalb nicht jede gewalthaltige Handlung vom Zuschauer als böse kodiert wird.

Dass gewalthaltige Filme individuelles Vergnügen bereiten können, bestätigt Hausmanninger (2002a, S.234). Das ästhetische Lusterlebnis besteht ihm zufolge aus vier Ebenen:

Auf der *sensomotorischen* Ebene ist es die Lust an der Funktion des eigenen Körpers, also etwa der Adrenalinausstoß bei einem spannenden Film. Der Zuschauer erlebt den Thrill aus sicherer Position (vgl. Skarics 2004, S.43). Dieses entlastete Sehen und die Zweckfreiheit machen das lustvolle Erleben möglich.

Das Hervorbringen und Herauslassen von Gefühlen kann auf der *emotionalen* Ebene lustvoll erlebt werden. Entscheidend ist auch hier die Fiktivität des Geschehens.

Auf der *kognitiven* Ebene erfreut sich der Zuschauer an der Funktion der geistigen Aktivität. Bei einem Kriminalfilm etwa besteht das Vergnügen des Zuschauers darin, den Fall zu lösen oder es zumindest zu versuchen.

Alle drei Ebenen werden durch die *reflexive* Ebene ergänzt. Entscheidend ist auf jeder Ebene, dass sich der Zuschauer trotzdem vom Filmgeschehen distanziert, das Filmgeschehen wird reflexiv erfasst. Reale Angst oder realer Schrecken werden nicht als lustvoll erlebt, der Film bietet den Genuss durch seinen fiktiven Charakter.

Auf der sensomotorischen Ebene können Gewaltdarstellungen anregen. Gerade Action erlaube – so Hausmanninger (2002a) – den Genuss optischer und auditiver Wahrnehmung als solcher.

Die sensomotorische Aktivierung berührt auch die emotionale Ebene. Zentral ist hier die Opfer- und die Täterrolle: Der Held muss oft zunächst als Opfer dargestellt werden, damit der Zuschauer Empathie empfindet.

Auf der kognitiven Ebene können gerade Genres wie der Horrorfilm ein metatextuelles kognitives Vergnügen hervorrufen. Dazu erforderlich ist jedoch ein gewisses Genrewissen. Entscheidend für das Vergnügen ist die reflexive Ebene: Dem Zuschauer ist der fiktive Charakter der Gewalthandlung bewusst, es ist eine „von realweltlichen Zweckbindungen entlastete Rezeptionssituation.“ (ebd. S.245).

Gewalt wird in SIN CITY benutzt als Kunstform und kann somit Vergnügen bereiten:

„Wenn er [Miller] seine Helden durch Glasscheiben jagt und die Splitter die Figuren wie Schneeflocken umgeben, wenn das Blut kunstvoll spritzt wie die schwarze Farbe auf den Bildern von Jackson Pollock oder wenn ein weiblicher Racheengel von einem Dach auf Bösewichte herabschwebt, um sie in vollendeter Ninja-Choreografie nach einem Tanz der Gewalt ins Jenseits zu befördern, dann ist das hohe Zeichenkunst.“ (von Törne 2005)

Dagegen rufen nicht alle Gewalt-Szenen Vergnügen hervor. Die Szenen in SIN CITY, die nur wenig Distanzierungsmöglichkeit bieten – etwa die Tötungsszene von Marv – wirken äußerst brutal.

Gewalt ist nicht allein ein Mittel, um Vergnügen beim Zuschauer hervorzurufen. Gewalt dient auch dazu, den Konflikt zuzuspitzen. Je gewalttätiger der Antagonist, desto größer die Bedrohung für den Helden (Hroß 2002), desto heroischer wird seine Tat. In einer heilen Welt ist es keine Besonderheit, anständig zu bleiben. In einer Welt ohne Werte dagegen erscheint der als Held, der sich für Freiheit und Gerechtigkeit einsetzt. Damit greift Miller den *Film Noir* auf:

„Hatte der *Film Noir* schon immer auf die Kehrseite der Oberflächen-Welt hingewiesen und hinter dem gesellschaftlichen Tand ein verstörendes Reich von widerstrebenden Gefühlen entdeckt, drehen Frank Miller und Robert Rodriguez diese Schraube gehörig weiter, indem die „heile Welt“ allenfalls als Erinnerung in den inneren Monologen der Protagonisten auftaucht und als einziges Gefühl nur nackte Gewalt zulässig ist.“ (Merschmann 2005)

Aufgrund des fiktionalen Charakters von SIN CITY bieten sich meiner Meinung nach genügend Distanzierungsmöglichkeiten. Dem Zuschauer wird eine Welt gezeigt, die er nicht kennt und in der andere Regeln gelten. Er akzeptiert, dass auch der Protagonist Gewalt anwendet und sein Handeln trotzdem moralisch gut ist. Obwohl die Handlungen der Protagonisten teilweise grausam sind, handeln sie nach einem Ehrenkodex und für Gerechtigkeit. Einem Wert also, der auch in der realen Gesellschaft akzeptiert ist.

Um dieses Ziel zu erreichen, müssen die Protagonisten Opfer bringen. Durch die großen Opfer, die bis zum eigenen Leben gehen, wird die Radikalität ihres Handelns deutlich und die Werte, für die sie handeln werden betont. Ethische Werte werden trotz und gerade aufgrund der Gewalt im Film transportiert. Denn erst die extreme Gewalt bringt die großen Opfer hervor und machen die Werte zu etwas Besonderem. Erst eine Welt, in der keine Liebe und keine Gerechtigkeit herrschen, betont deren Bedeutung.

Die Liebe ist das herausragende Motiv. Auch wenn die Frauen bloße Projektionsflächen bleiben und die Liebe keinen Bestand hat, ist es doch erstaunlich, dass selbst die hartgesottensten Männer aus und für die Liebe handeln. In jeder Geschichte, selbst in der Eingangsszene, wird die Liebe thematisiert. Plausibel wird dies, vergegenwärtigt man sich, dass die Protagonisten letztendlich auf der Suche nach sich selbst und nach Erlösung sind. Ein wahrer Mensch ist jedoch nur der, der liebt. Erst die Liebe und die menschlichen Gefühle machen den Mensch zum wahren Menschen (Schneider-Quindeau 2007, S.259ff, Valentin 2004). Und die Wahrhaftigkeit dieser Liebe wird geprüft, denn: „Liebe die nicht auf den Prüfstand gestellt wird, ist keine wahre Liebe“ (Ronald B. Tobias, zit. nach Hroß 2002).

Dies geschieht in SIN CITY bis zu Hingabe des eigenen Lebens. Auffällig ist, dass nur diejenigen, die sich selbst opfern, am Ende erlöst werden – Dwight gelingt zwar die Rettung von Old Town, seine Zukunft jedoch ist ungewiss.

Die Liebe hat jedoch nicht nur einen zentralen Stellenwert in Hollywood, die Liebe ist auch das oberste Gebot im Christentum:

„Gott ist die Liebe und wer in der Liebe bleibt, bleibt in Gott und Gott bleibt in ihm.“ (1 Joh 4, 16).

So stellt SIN CITY trotz und gerade mit seiner düsteren Anti-Utopie einer völlig verrotten Gesellschaft die Liebe als das zentrale Motiv in den Mittelpunkt. Die Liebe ist Millers Antwort auf die Frage nach dem Sinn des Lebens.

V. QUELLENANGABEN

- **Achilles**, Mark (2007): Fantasy Fiction – die Suche nach dem wahren Menschsein bei „Harry Potter“ und „Herr der Ringe“. In Bohrmann, Thomas/Veith, Werner/Zöller, Stephan (Hg): Handbuch Theologie und populärer Film Band 1. Schöningh Verlag, Paderborn (S.95-114)
- **Amini**, Hossein (1996): Hearts of darkness. In Sight and Sound (Oktober 1996), London (S.61)
- **Assmann**, Hugo (1996): Das Denken René Girards weckt differenzierte Interessen. In Assmann, Hugo (Hg): Götzenbilder und Opfer. René Girard im Gespräch mit der Befreiungstheologie. Beiträge zur mimetischen Theorie Band 2, LIT Verlag, Münster (S.41-64)
- **Attimonelli**, Alex (2007): Die dunkle Seite der Macht. In Cinema 04/07 (S.14-19)
- **Bach**, Verena (2006): Im Angesichts des Teufels. Seine Erscheinung und Darstellung im Film seit 1980. Theaterwissenschaft Band 6. Münchner Universitätschriften, Herbert Utz Verlag, München
- **Bargatzky**, Thomas (2003): Die Verfehlungen und ihre Folgen. Sündenvorstellungen im Kulturvergleich. In Ritter, Werner H./Schlumberger, Jörg A.(Hg): Das Böse in der Geschichte. Verlag J.H. Röll GmbH, Dettelbach (S.29-46)
- **Behrens**, Ulrich (2007): Sin City. Home Cine Kongenial
URL: <http://www.filmbesprechungen.de/show.php?FilmID=2033> (23.06.2007)
- **Behrens**, Ulrich (2003): Blue Velvet. Home Cine Kongenial
URL: <http://www.filmbesprechungen.de/show.php?FilmID=926> (25.03.2007)
- **Bonß**, Wolfgang (2003): Das Böse als soziales Phänomen. In Breuninger, Renate (Hg): Das Böse. Bausteine zur Philosophie 20. Interdisziplinäre Schriftenreihe. Humboldt-Studienzentrum Universität Ulm, Ulm (S.45-70)
- **Bohrmann**, Thomas/**Veith**, Werner/**Zöller**, Stephan (2007): Handbuch Theologie und populärer Film Band 1. Schöningh Verlag, Paderborn
- **Bohrmann**, Thomas (2007a): Die Dramaturgie des populären Films. In Bohrmann, Thomas/Veith, Werner/Zöller, Stephan (Hg): Handbuch Theologie und populärer Film Band 1. Schöningh Verlag, Paderborn (S.15-40)
- **Bohrmann**, Thomas (2007b): Priesterfiguren im Unterhaltungskino. In Bohrmann, Thomas/Veith, Werner/Zöller, Stephan (Hg): Handbuch Theologie und populärer Film Band 1. Schöningh Verlag, Paderborn (S.173-188)
- **Breuninger**, Renate (Hg) (2003): Das Böse. Bausteine zur Philosophie 20. Interdisziplinäre Schriftenreihe. Humboldt-Studienzentrum Universität Ulm, Ulm
- **Brinkmann-Schaeffer**, Bettina (2000): Kino statt Kirche? Zur Erforschung der sinn-gewährenden und religionsbildenden Kraft zeitgenössischer Filme, cmz-Verlag, Rheinbach
- **Bucher**, Anton A. (2003): Zwischen Destruktionstrieb und aggressiven Modellen. Psychologische Aspekte des Bösen. In Bizer/Degen/Englert/Kohler-Spiegel/Mette/Rickers/Schweitzer (Hg): Die Gewalt und das Böse. Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP), Band 19. Neukirchener Verlag, Neukirchen-Vluyn (S.31-42)
- **Chandler**, Raymond (1975): Die simple Kunst des Mordens. Ein Essay. Diogenes Verlag, Zürich (S.318-342)

- **Daniel**, Roberto (2007): Erinnerung und Erlösung: Religiöse Spuren im Werk von Steven Spielberg. In Bohrmann, Thomas/Veith, Werner/Zöllner, Stephan (Hg): Handbuch Theologie und populärer Film Band 1. Schöningh Verlag, Paderborn (S.189-200)
- **Dannowski**, Hans Werner (2001): Der apokalyptische Hollywood-Film und das Böse. In Warneke, Lothar: Transzendenz im populären Film. In Warneke, Lothar/Locatelli, Massimo: Transzendenz im populären Film. Beiträge zu Film und Fernsehwissenschaft Band 59. Vistas Verlag, Berlin (S.171-178)
- **Deacy**, Christopher (2005): Faith in Film. Religious themes in contemporary cinema. Ashgate Verlag, Aldershot
- **Desilet**, Gregory (2006): Our Faith in Evil. Melodrama and the effects of entertainment violence. McFarland&Company, Jefferson
- **Deeg**, Alexander: Opfer als Nahung. Ein jüdisch-christliches Gespräch zur Spiritualität des Opfers. In Ritter, Werner (Hg): Erlösung ohne Opfer? Biblisch-theologische Schwerpunkte Band 22, Vandenhoeck & Ruprecht Verlag, Göttingen (S.113-145)
- **Duncan**, Paul (2000): Film Noir. Films of Trust and Betrayal. Pocket Essentials, Harpenden
- **Ebner**, Robert (2003): „Das Böse“ und „der Böse“ in den neuen evangelischen und katholischen Katechismen. In Ritter, Werner H./Schlumberger, Jörg A. (Hg): Das Böse in der Geschichte. Verlag J.H. Röll GmbH, Dettelbach (S.203-234)
- **Endraß**, Elke (28.12.2001): Die Brüder Lumiere eröffnen das erste Kino (28.12.1895). Bayerischer Rundfunk. Kalenderblatt. URL: <http://www.br-online.de/wissen-bildung/kalenderblatt/druckversion/2001/prkb20011228.html>
- **Faulstich**, Werner (2002): Grundkurs Filmanalyse. Wilhelm Fink Verlag, München
- **Feldmeier**, Reinhard (2003a): Gottes Torheit? Deutungen des Todes Jesu im Neuen Testament. In Ritter, Werner (Hg): Erlösung ohne Opfer? Biblisch-theologische Schwerpunkt Band 22, Vandenhoeck& Ruprecht Verlag, Göttingen
- **Feldmeier**, Reinhard (2003b): Euer Widersacher, der Teufel. Frühchristliche Konzeptionalisierungen des Bösen am Beispiel des 1. Petrusbriefes. In Ritter, Werner H./Schlumberger, Jörg A. (Hg): Das Böse in der Geschichte. Verlag J.H. Röll GmbH, Dettelbach (S.61-76)
- **Fetscher**, Caroline (15.07.2005): Wird Satan wieder salonfähig? Tagesspiegel Online URL: <http://blog.tagesspiegel.de/justworld/eintrag.php?id=10> (10.02.2007)
- **Frink**, Alexandra (1998): Die starken schönen Bösen – Mörderinnen im Film. Reihe ‚Aufsätze zu Film und Fernsehen‘, Coppi-Verlag, Alfeld/Leine
- **Fritsch**, Mattias (2007): Von Star Trek, Matrix & Co. Theologische Aspekte von Science-Fiction. In Bohrmann, Thomas/Veith, Werner/Zöllner, Stephan (Hg): Handbuch Theologie und populärer Film Band 1. Schöningh Verlag, Paderborn (S.53-65)
- **Früchtel**, Edgar (2003): Einige Beobachtungen zur Geschichte der augustinischen Erbsündenlehre als dem im Christen zu überwindenden Prinzip des Bösen. In Ritter, Werner H./Schlumberger, Jörg A.(Hg): Das Böse in der Geschichte. Verlag J.H. Röll GmbH, Dettelbach (S.47-60)
- **Fründt**, Bodo (1985): Francis Ford Coppola. Hanser Verlag, München (131-145)
- **Gantke**, Wolfgang (2003): Das Problem des Bösen in religionsgeschichtlicher Perspektive. In Breuninger, Renate (Hg): Das Böse. Bausteine zur Philosophie 20. Interdisziplinäre Schriftenreihe. Humboldt-Studienzentrum Uni Ulm, Ulm (S.137-168)

- **Gerle, Jörg** (2007): Hannibal Rising – Wie alles begann. In Filmdienst 04/07 (S.34-35)
- **Girard, René** (2002): Ich sah den Satan vom Himmel fallen wie einen Blitz. Eine kritische Apologie des Christentums. Carl Hanser Verlag, München.
- **Girard, René** (2001): Tatsachen, nicht nur Interpretationen. In Dieckmann, Bernhard (Hg): Das Opfer – aktuelle Kontroversen. Beiträge zur mimetischen Theorie Band 12, LIT Verlag, Münster (S.261-280)
- **Girard, René** (1996): Der mimetische Kreislauf (Mini-Synthese). In Assmann, Hugo (Hg): Götzenbilder und Opfer. René Girard im Gespräch mit der Befreiungstheologie. Beiträge zur mimetischen Theorie Band 2, LIT Verlag, Münster (S.268-270)
- **Gojic, Zoran** (2005): Welt ohne Moral. Eines der aufregendsten Kino-Experimente der letzten Jahre. Im Münchner Merkur (11.08.2005). URL: <http://www.merkur-online.de/nachrichten/kultur/film/art368,422539.html?fCMS=0f7da0d8a4ecc99ee98ff2d6aeb62aa9> (22.06.2005)
- **Gottschalg, R.** (2005): Die Swastika. Das Zeichen der Buddhas. Swastika-info Url: <http://www.swastika-info.com/> (23.05.07)
- **Gottwald, Eckart** (2003): Das Böse im Film. In Bizer/Degen/Englert/Kohler-Spiegel/Mette/Rickers/Schweitzer (Hg): Die Gewalt und das Böse. Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP), Band 19. Neukirchener Verlag, Neukirchen-Vluy (S.80-90)
- **Gottwald, Eckart** (1992): Die widerständige Sehnsucht nach dem Mythos. Erlösermythen in der täglichen Unterhaltung. In Der Evangelische Erzieher. Zeitschrift für Pädagogik und Theologie (Heft 6). Verlag Moritz Diesterweg, Frankfurt am Main (S. 585-599)
- **Grün, Anselm** (1979): Der Umgang mit dem Bösen: Der Dämonenkampf im alten Mönchtum. Vier-Türme-Verlag, Münster-Schwarzach
- **Gundlach, Thies** (1998): Das Böse im Film. Beobachtungen zur theologischen Kompetenz Hollywoods. In Pastoraltheologie Heft 10 (S.425-441)
- **Haag, Herbert** (2000): Abschied vom Teufel. Vom christlichen Umgang mit dem Bösen. 9. Auflage. Benziger Verlag, Düsseldorf
- **Häger, Kathrin** (2007): Der Feinschmecker. Der schrittweise Wandel des Hannibal Lecter. In Filmdienst 04/07. URL: <http://cinomat.kim-info.de/fdarchiv/fdartikel.php?nr=152583&ref=such&begriff=hannibal+lecter> (01.03.07)
- **Hammer, Almuth** (2003): Dein Leben ist mir das meine wert. Erlösungsmythen in der Fantasy. In Ritter, Werner (Hg): Erlösung ohne Opfer? Biblisch-theologische Schwerpunkte Band 22, Vandenhoeck & Ruprecht Verlag, Göttingen (S. 157-192)
- **Hammett, Dashiell** (1992): Ein Mann namens Spade. Goldmann Verlag, Hamburg
- **Handke, Sebastian** (11.08.2005): Overkill Bill. Das Comic-Spektakel “Sin City” – und sein Erfinder Frank Miller. Tagesspiegel
- **Harrison, Dick** (2007): Verräter, Hure, Gralshüter. Judas Iskariot, Maria Magdalena, Pontius Pilatus und Josef von Arimathäa. Geschichten und Legenden. Patmos Verlag, Düsseldorf
- **Hasenberg, Peter** (2007): Himmlische Helfer mit irdischer Bindung: Engel im Film In Bohrmann, Thomas/Veith, Werner/Zöller, Stephan (Hg): Handbuch Theologie und populärer Film Band 1. Schöningh Verlag, Paderborn (S.129-144)
- **Hasenberg, Peter** (1995): Spuren des Religiösen im Film. Meilensteine aus 100 Jahren Kinogeschichte. Matthias-Grünewald-Verlag, Mainz

- **Hausmanninger**, Thomas (2002a): Vom individuellen Vergnügen und lebensweltlichen Zweck der Nutzung gewalthaltiger Filme. In Hausmanninger, Thomas/Bohrmann, Thomas (Hg): Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. Fink Verlag, München (S.231-259)
- **Hausmanninger**, Thomas (2002b): Ansatz, Struktur und Grundnormen der Medienethik. In Hausmanninger, Thomas/Bohrmann, Thomas (Hg): Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. Fink Verlag, München (S.287-314)
- **Hausmanninger**, Thomas (2002c): Die Geschichte der ethischen Debatte über Gewalt im Film. In Hausmanninger, Thomas/Bohrmann, Thomas (Hg): Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. Fink Verlag, München (S.37-50)
- **Heller**, Franziska (2005): Sin City. Schnitt – Das Filmmagazin
URL: http://www.schnitt.de/filme/artikel/sin_city.shtml (02.03.07)
- **Hellstein**, Hardy/**Mergenthaler**, Andreas (o.a.): Frank Miller. Cross Cult
URL: <http://www.cross-cult.de/> (08.01.2007)
- **Hemminger**, Hansjörg (2003): Das sogenannte und das wahre Böse: Aggression, Schmerz und Tod in Natur und Kultur. In Breuninger, Renate (Hg): Das Böse. Bausteine zur Philosophie 20. Interdisziplinäre Schriftenreihe. Humboldt-Studienzentrum Universität Ulm, Ulm (S.85-92)
- **Hermann**, Jörg (2003): Konjunkturen des Bösen. Der 11. September, die Rede vom Bösen und der Film. Interfilm.
URL: http://www.gep.de/interfilm/deutsch/interfilm3849_12696.htm (18.01.2006)
- **Hermann**, Jörg (2001): Sinnmaschine Kino. Sinndeutung und Religion im populären Film. Gütersloher Verlagshaus, Gütersloh
- **Higham**, Charles/**Greenberg**, Joel (1968): Hollywood in the Forties. London, A. Zwemmer Limited (S. 19-36)
- **Hilgers**, Michael (2003): Gute Gründe für das Böse? Psychoanalytische Überlegungen zu Terror und Gewalt. In Breuninger, Renate (Hg): Das Böse. Bausteine zur Philosophie 20. Interdisziplinäre Schriftenreihe. Humboldt-Studienzentrum Universität Ulm, Ulm (S.29-44)
- **Hilpert**, Konrad (2003a): Etsi malum non daretur. Ist die Kategorie des Bösen verzichtbar? In Bizer/Degen/Englert/Kohler-Spiegel/Mette/Rickers/Schweitzer (Hg): Die Gewalt und das Böse. Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP), Band 19. Neukirchener Verlag, Neukirchen, Vluyn (S. 132-144)
- **Hilpert**, Konrad (2003b): Das Böse in der Welt: Herausforderung für Politik und Theologie. Vortrag vor dem Münchener Hochschulkreis der Katholischen Akademie in Bayern am 3. Februar 2003.
URL: <http://www.kaththeol.uni-muenchen.de/systematisch/moral/data/boeses.pdf> (8.02.2007)
- **Hinkelammert**, Franz J. (1996): Unterscheidung zwischen Selbstopferung und Hingabe seiner selbst. In Assmann, Hugo (Hg): Götzenbilder und Opfer. René Girard im Gespräch mit der Befreiungstheologie. Beiträge zur mimetischen Theorie Band 2, LIT Verlag, Münster (S. 255)
- **Höltgen**, Stefan (2006): Die Wiederkehr des Immergleichen? Aktuelle Horrorfilm-Remakes. In epd Film 1/2006 (S.10-11)

- **Hroß**, Gerhard (2007): Die Rückkehr der alten Götter – eine Theologie des Horrofilms. In Bohrmann, Thomas/Veith, Werner/Zöller, Stephan (Hg): Handbuch Theologie und populärer Film Band 1. Schöningh Verlag, Paderborn (S.65-78)
- **Hroß**, Tobias (2002): Die Funktion von Gewalt im Film. In Hausmanninger, Thomas/Bohrmann, Thomas (Hg): Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. Fink Verlag, München (S.136-145)
- **Hurka**, Herbert M. (2004): Filmdämonen. Nosferatu, das Alien, der Terminator und die anderen. Tectrum Verlag, Marburg
- **Jansen**, P.W. (1986): Schwarze Engel. In Frank, Arnold: Martin Scorsese. Hanser Verlag, München
- **Jasper**, Dirk (2005): Robert Rodriguez. Biographie. Dirk Jaspers Filmlexikon URL: http://www.djfl.de/entertainment/stars/r/robert_rodriguez.html (16.01.2007)
- **Jaspers**, Kristina/**Rother** Nicole (2003): Die Sehnsucht der Engel. In Flügelschlag – Engel im Film. Eine Ausstellung des Filmmuseums Berlin in Kooperation mit dem Deutschen Filmmuseum Frankfurt am Main. Bertz Verlag, Berlin/Frankfurt (S.12-53)
- **Karpas**, Michael (2007): Frank Miller: Generally Bibliography. Enjolrasworld URL: <http://www.enjolrasworld.com/HTML%20Bibliographies/Frank%20Miller%20Bibliography.htm> (08.01.2007)
- **Keppler**, Stefan (2006): Prolog zum Vampir. Paradoxierung und mediale Selbstreflexion in Literatur und Film. In Keppler/Will (Hg): Der Vampirfilm. Klassiker des Genres in Einzelinterpretationen. Film – Medium – Diskurs Band 14. Königshausen&Neumann Verlag, Würzburg (S. 7-28)
- **Kerr**, Paul (1979): Out of what past? Notes on the B film noir. In Silver, Alain/Ursini, James (2001): Film Noir Reader. Ausgabe 6. Limelight Editions, New York (S.107-128)
- **Kick**, Annette/**Hemminger**, Hanjörg (2003): Geister, Mächte und Dämonen. Zum christlichen Umgang mit dem modernen Okkultismus. In EWZ-Texte, Evangelische Zentralstelle für Weltanschauungsfragen, Nr. 171, Berlin
- **Kiesel**, Doron/**Rabius**, Martin (1987): Die Ästhetik des Bösen im Film. In Arnoldsheimer Filmgespräche Band 4, Gemeinschaftswerk der Evangelischen Publizistik e.V. (Hg), Frankfurt am Main (S.1-3)
- **Kirsner**, Inge (2004): Gewalt. Filmanalysen für den Religionsunterricht. Vandenhoeck & Ruprecht Verlag, Göttingen
- **Kirsner**, Inge (2001): Verzehrende Leidenschaft und andere Kannibalismen. Zum Schweigen der Lämmer (Jonathan Demme, USA 1990) und der Erlösung im Film. In Warneke, Lothar/Locatelli, Massimo: Transzendenz im populären Film. Beiträge zur Film und Fernsehwissenschaft Band 59. Vistas Verlag, Berlin (S.179-190)
- **Kirsner** (2000): Religion im Kino. Religionspädagogisches Arbeiten mit Filmen. Vandenhoeck & Ruprecht Verlag, Göttingen
- **Kirsner**, Inge (1996): Erlösung im Film. Praktisch-theologische Analysen und Interpretationen. Kohlhammer Verlag, Stuttgart
- **Kniebe**, Tobias (2005): Jeder Spritzer, jeder Nippel. Interview mit Frank Miller. Süddeutsche Zeitung (10.08.2005) URL: <http://www.sueddeutsche.de/kultur/artikel/492/58434/> (23.06.07)

- **Knigge**, Andreas C. (1996): Comics. Vom Massenblatt ins multimediale Abenteuer. Rowohlt Taschenbuch Verlag, Reinbek bei Hamburg
- **Knoche**, Hansjürgen (2002): Die schlechteste mögliche Welt? Versuch einer Weiterführung der Theodizee. Glauben und Leben Band 5. LIT Verlag, Münster
- **Koch**, Otto (1951): Engel und Dämonen in der heiligen Schrift, Müller Verlag, Wuppertal Auflage 1
- **Kolodzey**, Rico (2005): Kreuz des Kosmos. Die Geschichte und Bedeutung der Swastika alias Hakenkreuz. Sabon.org
URL: <http://www.sabon.org/swastika/index.html> (23.05.2007)
- **Korte**, Helmut (2000): Einführung in die Systematische Filmanalyse. Ein Arbeitsbuch (3. Auflage), Schmidt Verlag, Berlin
- **Kroll**, Thomas (2007): Böse Typen in vielerlei Gestalt. Teuflische Figuren im Film. In Bohrmann, Thomas/Veith, Werner/Zöller, Stephan (Hg): Handbuch Theologie und populärer Film Band 1. Schöningh Verlag, Paderborn (S.157-172)
- **Kronsbein**, Bernd (2000): Abseits der Superhelden: Amerikanische Crime-Noir-Comics in den 90ern. In Compart, Martin: Noir 2000 (S.404-429), DuMont Buchverlag, Köln
- **Laube**, Martin (2002): Himmel – Hölle – Hollywood. Religiöse Valenzen im Film der Gegenwart. Symbol – Mythos – Medien Band 1, LIT Verlag; Münster
- **Layman**, Richard (2005): There's only one MALTESE FALCON. January Magazine.
URL: <http://www.januarymagazine.com/features/hammettlayman.html> (15.12.2006)
- **Leisen**, Johannes (n.A.): Film Noir. 35Millimeter: Texte zur internationalen Filmkunst. URL: <http://www.35millimeter.de/filmgeschichte/usa/1941/film-noir.25.htm> (15.12.2006).
- **Leventhal**, Dana (2005): Superwomen? The Bad-Ass Babes of *Sin City* – or Are They? Bright Light Film Journal. Issue 49.
URL: <http://www.brightlightsfilm.com/49/sincity.htm> (03.03.2007)
- **Levy**, Emanuel (1999): Cinema of Outsiders, NY University Press (S.134-138)
- **Lubragge**, Michael T. (2003): Manifest Destiny. From Revolution to Reconstruction
URL: <http://www.let.rug.nl/usa/E/manifest/manifxx.htm> (15.12.2006)
- **Marling**, William (2001): Hard-boiled detective Fiction. Case Western Reserve University. URL: <http://www.case.edu/artsci/engl/marling/hardboiled/> (13.12.2006)
- **McGinn** (2001): Das Gute, das Böse und das Schöne. Klett Cotta Verlag, Stuttgart (Kapitel 4, S. 102-146)
- **Mehring**, Frank (2005): Sin City. Filmdienst Nr. 16.
URL: <http://cinomat.kim-info.de/filmdb/filme.php?filmnr=524253> (03.03.07)
- **Merschmann**, Helmut (12.08.2005): Werktreu. Freitag
URL: <http://www.freitag.de/2005/32/05321203.php> (21.03.07)
- **Merschmann**, Helmut (2003): Fliegende Superhelden. In Flügelschlag – Engel im Film. Eine Ausstellung des Filmmuseums Berlin in Kooperation mit dem Deutschen Filmmuseum Frankfurt am Main. Bertz Verlag, Berlin/Frankfurt (S.80-85)
- **Mikos**, Lothar (2006): Film und Fankulturen. In Mai, Manfred/Winter, Rainer (Hg): Das Kino der Gesellschaft – die Gesellschaft des Kinos. Interdisziplinäre Positionen, Analysen und Zugänge. Halem Verlag, Köln (S.95-116)

- **Miller**, Frank/**Rodriguez**, Roberto (2005): Frank Miller's Sin City. The Making of the Movie. Troublemaker Publishing, o.O.
- **Moebius Graphix** (2006): The Complete Work of Frank Miller. URL: <http://moebiusgraphics.com/> (08.01.2007)
- **Monaco**, James (2004): Film verstehen. Reinbek bei Hamburg, Rowohlt Taschenbuch Verlag
- **Müller**, Josef/**Zwick**, Reinhold (1999): Apokalyptische Visionen. Film und Theologie im Gespräch. Dokumentationen, Band 22, Katholische Akademie Schwerte, Schwerte
- **Murphy**, Sean (o.A.): Biography for Frank Miller (II). Personal Quotes. Internet Movie Database (1990-2007). URL: <http://www.imdb.com/name/nm0588340/bio> (7.7.2007)
- **Nietzsche**, Friedrich (1886): Jenseits von Gut und Böse. Projekt Gutenberg-De, Spiegel URL: <http://gutenberg.spiegel.de/nietzsch/jenseits/0htmldir.htm> (20.04.07)
- **Oesterreich**, Peter L. (2003): Das primum movens aller Geschichte: Schellings anthropogenetische Lehre vom Satan. in Breuninger, Renate (Hg): Das Böse. Bausteine zur Philosophie 20. Interdisziplinäre Schriftenreihe. Humboldt-Studienzentrum Universität Ulm, Ulm (S.209-222)
- **Online Filmdatenbank** (19.03.2007): Sin City. Eine Kritik von Florian Adelsheim. OfdB. URL: <http://www.ofdb.de/view.php?page=review&fid=72886&rid=233968> (5.6.2007)
- **Pavlović**, Milan (2005): „Sin City“: Digitaler Sündenpfuhl. Kölner Stadt-Anzeiger. URL: <http://www.ksta.de/html/artikel/1122811440735.shtml> (26.04.07)
- **Drakulić**, Slavenka (2000): Das Liebesopfer. Aufbau-Taschenbuch-Verlag, Berlin.
- **Pixley**, Jorge (1996): Fordert der wahre Gott blutige Opfer? In Assmann, Hugo (Hg): Götzenbilder und Opfer. René Girard im Gespräch mit der Befreiungstheologie. Beiträge zur mimetischen Theorie Band 2, LIT Verlag, Münster (S.131-159)
- **Platthaus**, Andreas (2005): Sin City. Sechs Richtige mit Zusatzfarbe. FAZ.net vom 10.08.2005.URL: <http://www.faz.net/s/Rub8A25A66CA9514B9892E0074EDE4E5AFA/Doc~-E00D38679FB674D5DA2A9140032DBFF7D~ATpl~Ecommon~Scontent.html> (21.06.2007)
- **Podico**, Eric (2003): Antichrist. Handbuch Orientierung: Religionen, Kirchen, Sekten, Weltanschauungen, Esoterik. Arbeitsgemeinschaft für Religiöse Fragen (Hg). Bibel only.org. URL: <http://www.bible-only.org/german/handbuch/Antichrist.html> (5.6.2007)
- **Porfirio**, Robert (1976): No way out. Existential motifs in the Film Noir. In Silver, Alain/Ursini, James (2001): Film Noir Reader. Ausgabe 6. Limelight Editions, New York (S.77-94)
- **Prescher**, Manfred (2005): Die Welt ist ein finsterner Ort. Porträt Frank Miller. Evolver. URL: <http://www.evolver.at/?story=1827> (08.01.2007)
- **Raguse**, Hartmut: Apokalyptische Visionen. Psychoanalytische Aspekte einer religiösen Geschichtsdeutung. In Müller, Josef/Zwick, Reinhold (Hg): Apokalyptische Visionen. Film und Theologie im Gespräch. Reihe Dokumentationen Bd 22. Katholische Akademie, Schwerte

- **Renner**, Andreas (09.08.2005): “Sin City ist mein Baby” – Interview mit Frank Miller. Spiegel Online
URL: <http://www.spiegel.de/kultur/kino/0,1518,368953,00.html> (15.4.2007)
- **Riedel**, Ingrid (1985): Farben. In Religion, Gesellschaft, Kunst und Psychotherapie. 4. Auflage, Kreuz Verlag, Stuttgart.
- **Ritter**, Andrea (2006): Hannibal Lecter. Es ist angerichtet. Stern, Heft 49, URL: <http://www.stern.de/unterhaltung/buecher/:Hannibal-Lecter-Es/577957.html> (01.03.07)
- **Rodriguez**, Robert (1996): Rebel Without A Crew. Or How a 23-Year-Old Filmmaker with \$7,000 Became a Hollywood Player. Plume, New York.
- **Rosenberg**, Jennifer (2007): The history of the Swastika. About Inc. 20th Century History. URL: <http://history1900s.about.com/cs/swastika/a/swastikahistory.htm> (23.05.2007)
- **Safranski**, Rüdiger (2004): Das Böse oder das Drama der Freiheit. 6. Auflage, Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt am Main
- **Safranski**, Rüdiger (2003): Das Böse und die Freiheit. In Breuninger, Renate (Hg): Das Böse. Bausteine zur Philosophie 20. Interdisziplinäre Schriftenreihe. Humboldt-Studienzentrum Universität Ulm, Ulm (S.259-283)
- **Santa Ana**, Julio de (1996): Sakralisierung und Opfer im Tun der Menschen. In Assmann, Hugo (Hg): Götzenbilder und Opfer. René Girard im Gespräch mit der Befreiungstheologie. Beiträge zur mimetischen Theorie Bd 2, LIT, Münster (S.65-94)
- **Sauer**, Erich (2006): Das kommende Gottesreich. Auf Hoek, André (Hg): Was sagt die Bibel?
URL: http://www.was-sagt-die-bibel-zu.info/html/das_gottesreich.html (5.6.2007)
- **Schilken**, Dörthe (2002): Die teleologische Reise. Von der christlichen Pilger allegorie zu den Gegenwelten der Fantasyliteratur. Würzburger Wissenschaftliche Schriften Band 413, Königshausen&Neumann Verlag, Würzburg
- **Schmidt-Biggemann**, Wilhelm (2003): Das Böse: Aphorismen und Aporien. In Breuninger, Renate (Hg): Das Böse. Bausteine zur Philosophie 20. Interdisziplinäre Schriftenreihe. Humboldt-Studienzentrum Universität Ulm, Ulm (S.243-258)
- **Schoberth**, Wolfgang (2003): Schlachtopfer gefallen dir nicht. Der Kreuzestod Jesu: Ein Opfer? In Ritter, Werner (Hg): Erlösung ohne Opfer? Biblischtheologische Schwerpunkte Band 22, Vandenhoeck & Ruprecht Verlag, Göttingen (S.83-112)
- **Schrader**, Paul (1972): Notes on Film Noir. Film Comment 1972, New York (S.8-13)
- **Schwager**, Raymund (1978): Brauchen wir einen Sündenbock? Gewalt und Erlösung in den biblischen Schriften. Kösel Verlag, München
- **Schwarz**, Hans (2003): Das Böse im Alten Testament. in Breuninger, Renate: Das Böse. Bausteine zur Philosophie 20. Interdisziplinäre Schriftenreihe. Humboldt-Studienzentrum Universität Ulm, Ulm (S.93-106)
- **Sellmann**, Michael (2001): Hollywoods moderner film noir. Tendenzen, Motive, Ästhetik. Königshausen & Neumann GmbH, Würzburg
- **Seeßlen**, Georg (2006): Im Auftrag des Teufels. Verschwörungsfantasien und Okkultismus im populären Kino. epd Film 5/2006 (S.24-28)
- **Seeßlen**, Georg (1998): Detektive. Mord im Kino. Schüren Verlag, Marburg

- **Seeßlen**, Georg (1996): Clint Eastwood trifft Federico Fellini. Essays zum Kino. Bertz Verlag, Berlin
- **Seeßlen**, Georg (1994): Natural Born Killers. Filmzentrale. URL: <http://www.filmzentrale.com/rezis/naturalbornkillersgs.htm> (26.02.2007)
- **Seeßlen**, Georg (1992): Das Kino und der Mythos: Der evangelische Erzieher. Zeitschrift für Pädagogik und Theologie Band 44 (S.5437-549)
- **Seeßlen**, Georg (1980): Kino der Angst. Rowohlt Verlag, Reinbek bei Hamburg
- **Silver**, Alain/**Ursini**, James (2001): Film Noir Reader. Ausgabe 6. Limelight Editions, New York
- **Singer**, Claire (2001): Teufel. Entstehung, Mythos und Wirken des personifizierten Bösen. Tosa Verlag, Wien
- **Skarics**, Marianne (2004): Popularkino als Ersatzkirche? Das Erfolgsprinzip aktueller Blockbuster. Religion – Medien – Kommunikation Bd. 3. LIT Verlag, Münster
- **Spicer**, Andrew (2002): Film Noir. Longman Verlag, Harlow
- **Stankowski**, Rebecca House (1986): "Night of the Soul: American Film Noir" in Studies in Popular Culture, V. 9, No. 1 (S. 61-83)
URL: <http://library.calumet.purdue.edu/nitesoul.htm> (13.12.2006)
- **Steinberger**, Karin (20.10.2005): Eine Reise in die Abgründe der Seele. Süddeutsche Zeitung
URL: <http://www.sueddeutsche.de/wissen/artikel/883/62821/> (11.02.07)
- **Stiglegger**, Marcus (2007): Das lustvolle Schlachten. Wie gemein darf Kino sein? Über neue Tendenzen im Horrorfilm. In epd-Film 3/2007 (S.8-9)
- **Suchsland**, Rüdiger (2005a): Schwarz ist auch eine Farbe. Wegsehen hat seinen Preis: SIN CITY ist Kino in Vollendung. Arteschock.
URL: <http://www.arteschock.de/film/text/kritik/s/sicity.htm> (03.03.07)
- **Suchsland**, Rüdiger (2005b): Cover your eyes, Nancy! Sin City. Heise online Telepolis
URL: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/20/20705/1.html> (03.03.07)
- **Theißen**, Gerd (2007): Der Satan – mehr als nur eine Projektion? Heidelberg Altertumswissenschaftliches Kolleg.
URL: <http://www.akh0506.uni-hd.de/texte/SatanSummary.pdf> (5.6.2007)
- **Theweleit**, Klaus (2001): Sirenenschweigen, Polizistengesänge. In Fischer, Robert/Sloterdijk, Peter/Theweleit, Klaus: Bilder der Gewalt. Verlag der Autoren, Frankfurt am Main
- **Twitchell**, James B. (1985): Dreadful Pleasures. Oxford University Press, Oxford
- **Visarius**, Karsten (1992): Der Genuß des Bösen. Film als Provokation von Ethik und Moral. In Der Evangelische Erzieher. Zeitschrift für Pädagogik und Theologie (Heft 6). Verlag Moritz Diesterweg, Frankfurt am Main (S. 549-554)
- **Valentin**, Joachim (2004): Zwischen Matrix und Christus. Fundamentaltheologie als kritische Religions- und Kulturtheorie. In Magazin für Theologie und Ästhetik 32/2004. URL: <http://www.theomag.de/32/jv1.htm> (26.06.2007)
- **Valentin**, Joachim (2000): Die Wellen brechen. Überlegungen zum Dialog zwischen Film und Theologie. In: Karrer, Leo/Martig Charles/Näf Elli (Hg.): Gewaltige Opfer. Filmgespräche mit Rene Girard und Lars von Trier. (Reihe Film und Theologie 1). Katholisches Institut für Medieninformation und Schüren, Köln (S.47-61)

- **Vogler**, Christopher (1998): Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskino. Aktualisierten und erweiterte Ausgabe. Zweitausendeins, Frankfurt am Main
- **Von Törne**, Lars (11.08.2005): Overkill Bill Das Comic-Spektakel “Sin City” – und sein Erfinder Frank Miller. Tagesspiegel
- **Vossen**, Ursula (2004): Filmgenres: Horrorfilm. Reclam Verlag, Stuttgart
- **Wagner**, Jans B.(2005): Dames in the driver’s seat. Austen, University of Texas Pr.
- **Warneke**, Lothar: Transzendenz im populären Film. In Warneke, Lothar/Locatelli, Massimo: Transzendenz im populären Film. Beiträge zur Film und Fernsehwissenschaft Band 59. Vistas Verlag, Berlin
- **Welsen**, Peter (2003): Das Böse und das Problem der Freiheit. In Breuninger, Renate (Hg): Das Böse. Bausteine zur Philosophie 20. Interdisziplinäre Schriftenreihe. Humboldt-Studienzentrum Universität Ulm, Ulm (S.169-187)
- **Werner**, Paul (2005): Film noir und Neo-Noir. Vertigo Verlag, München
- **Werner**, Paul (1985): Film Noir. Die Schattenspiele der schwarzen Serie. Fischer Taschenbuchverlag, Frankfurt am Main
- **Wessely**, Christian (1998): Das Opfer im kommerziellen Film. Aspekte des Sündenbockmechanismus im Kino. In Lacher, G./Grabner, F./Wessely, Ch. (Hg): Visible Violence. Sichtbare Spuren verborgener Gewalt im Film. Beiträge zum Symposium „Film and Modernity. Violence, Sacrifice and Religion“, Reihe Beiträge zur mimetischen Theorie. LIT Verlag, Münster
- **Werbick**, Jürgen (2003): Woher das Böse. Traditionelle Antworten und hinter ihrem „Rücken“ verborgene Antworten. In Bizer/Degen/Englert/Kohler/Spiegel/Mette/Rickers/Schweitzer (Hg): Die Gewalt und das Böse. Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP), Band 19. Neukirchener Verlag, Neukirchen-Vluy (S.91-101)
- **Weyand**, Gabriele (2000): Der Visionär. Francis Ford Coppola und seine Filme. Gardez! Verlag, St. Augustin
- **Worschech**, Rudolf (2006): Der Eigensinn von Kultur und Religion. Gespräch mit der EKD-Kultrbeauftragten Petra Bahr. In epd-Film 3/2006 (S.14-15)
- **Zimmermann**, Hans Dieter (2001): Menschenopfer – Gottesopfer. Wodan, Iphigenie, Isaak, Dionysos, Christos. In Dieckmann, Bernhard (Hg): Das Opfer – aktuelle Kontroversen. Beiträge zur mimetischen Theorie Band 12, LIT Verlag, Münster (S.59-80)
- **Zwick**, Reinhold (1994): Abgründe und Hoffnungsspuren. Facetten des Bösen im Zeitgenössischen Film. In Communicatio socialis Band 27, Mainz (S.13-45)

Nachschlagewerke

- **IMDb** – Internet Movie Database Inc. (1990-2007): Earth’s Biggest Movie Database. URL: www.imdb.com (9.7.2007)
- **cid** – christliche internet dienst GmbH (1996-2006): Die Bibel. Die Bibel online und zur kostenlosen Nutzung für Jedermann. Revidierte Luther Bibel. URL: www.bibel-online.net (9.07.2007)
- **Weltkatechismus** – Katechismus der Katholischen Kirche. Online-Text des ITL (Insbrucker Theologische Leseraum). Katholisch-theologische Fakultät Innsbruck. URL: <http://www.uibk.ac.at/theol/leseraum/texte/377.html> (9.7.2007)

VI. ANHANG

1. Filmographie

- 300, 300, USA 2007, P: Warner Bros. Pictures/Hollywood Gang Productions/Atmosphere Entertainment MM/Legendary Pictures/Virtual Studios, Pd: Frank Miller/Mark Canton/Bernie Goldman/Jeffrey Silver/Gianni Nunnari, R: Zack Snyder, B: Zack Snyder/Kurt Johnstad/Michael Gordon, K: Larry Fong, M: Tyler Bates, S: William Hoy, D: Gerard Butler (König Leonidas), Lena Headey (Königin Gorgo), Vincent Regan (Leonidas' Hauptmann), David Wenham (Dilios), Michael Fassbender (Stelios), L: 116, FSK: 16
- 71 FRAGMENTE EINER CHRONOLOGIE DES ZUFALLS, Ö/D 1994, P: Wega Company, Pd: Veit Heiduschka/Willi Segler, R: Michael Haneke, B: Michael Haneke, K: Christian Berger, S: Marie Homolkova, D: Gabriel Cosmin Urdes (Rumänischer Junge), Lukas Miko (Max), Otto Grünmandl (Der alte Tomek), Anne Bennent (Inge Brunner), Udo Samel (Paul Brunner), Branko Samarovski (Hans), Claudia Martini (Maria), Georg Friedrich (Soldat Bernie), L: 96, FSK: ab 12
- Á BOUT DE SOUFFLE, Außer Atem, F 1960, Pd: Georges de Beauregard, R: Jean Luc Godard, B: Jean Luc Godard, M: Martial Solal, S: Cécile Decugis, D: Jean-Paul Belmondo (Michel Poiccard alias Laszlo Kovacs), Jean Seberg (Patricia Franchini), Van Doude (Journalist), Liliane David (Liliane), L: 88, FSK: ab 18
- A.I. – ARTIFICIAL INTELLIGENCE, A.I. – Künstliche Intelligenz, USA 2001, P: Warner Bros./Dreamworks/Amblin/Stanley Kubrick Prod., Pd: Kathleen Kennedy/Stefen Spielberg/Bonnie Curtis, R: Steven Spielberg, B: Steven Spielberg, K: Janusz Kaminski, M: John Williams, S: Michael Kahn, D: Haley Joel Osment (David), Jude Law (Gigolo Joe), Frances O'Conner (Monica Swinton), Brendan Gleeson (Lord Johnson-Johnson), William Hurt (Prof. Hobby), Sam Robards (Henry Swinton), L: 146, FSK.: ab 12
- APOCALYPSE NOW, Apocalypse Now, USA 1979, P: Omni Zoetrope, Pd: Francis Ford Coppola, R: Francis Ford Coppola, B: Francis Ford Coppola/John Milius, K: Vittorio Storaro, M: Francis Ford Coppola, Carmine Coppola, S: Richard Marks, D: Laurence Fishburne (Tyrone Miller), Robert Duvall (Lt. Ol. Bill Kilgore), Frederic Forrest (Jay Hicks), Samuel Bottoms (Lance Johnson), Dennis Hopper (Photojournalist), Martin Sheen (Capt. Benjamin Willard), Marlon Brando (Col. Walter Kurtz), L: 153, FSK ab 16
- BEDHEAD, Bedhead, USA 1991, P: Los Hooligans Productions, Pd: Robert Rodriguez, R: Robert Rodriguez, B: Robert Rodriguez/Bryant Delafoss/David Rodriguez, K: Robert Rodriguez, M: Robert Rodriguez, Todd Fast, S: Robert Rodriguez, D: Rebecca Rodriguez (Rebecca), David Rodriguez (David), Christina Rodriguez (The Fashion Monster), The Nurse (Elizabeth Rodriguez), L: 8
- THE BIG SLEEP, Tote schlafen fest, USA 1946, P: Warner Bros., Pd: Howard Hawks, R: Howard Hawks, B: William Faulkner/Leigh Brackett/Jules Furthman, K: Sid Hickox, M: Max Steiner, S: Christian Nyby, D: Humphrey Bogart (Philip Marlowe), Lauren Bacall (Vivian Rutledge), John Ridgely (Eddie Mars), Martha Vickers (Carmen Sternwood), Louis Jean Heydt (Joe Brody), L: 114, FSK: 16
- BLUE VELVET, Blue Velvet, USA 1986, P: De Laurentiis Entertainment Group, Pd: Fred Caruso, R: David Lynch, B: David Lynch, K: Frederick Elmes/Joe Dunton, M: Angelo Badalamenti, S: Duwayne Dunham, D: Kyle MacLachlan (Jeffrey Beaumont), Isabella Rossellini (Dorothy Vallens), Dennis Hopper (Frank Booth), Laura Dern (Sandy Williams), Dean Stockwell (Ben), Hope Lange (Williams), George Dickerson (Detective Williams), L: 120, FSK ab 18 (gek. 16)
- BUTTERFLY EFFECT, Butterfly Effect, USA 2004, P: Warner Bros., Pd: Chris Bender/A. J. Dix/Anthony Rhulen/JC Spink, R: Eric Bress, J. Mackye Gruber, B: Eric Bress/J. Mackye Gruber, K: Matthew/F. Leonetti, M: Michael Suby/Michael Suby, S: Peter Amundson/Kirk

Moses, Darsteller: Ashton Kutcher, Amy Smart, Melora Walters, Elden Henson, William Lee Scott, John Patrick Amedori, L: 114, FSK: ab 16

TEXAS CHAINSAW MASSACER, Blutgericht in Texas, USA 1974, P: Vortex, Pd: Jay Parsley, R: Tobe Hooper, B: Tobe Hooper/Kim Henkel K: Daniel Pearl, M: Tobe Hooper/Wayne Bell, S: Larry Carroll/Sallye Richardson, D: Marilyn Burns (Sally Hardesty), Allan Danziger (Jerry), Paul A. Partain (Franklyn Hardesty), William Vail (Kirk), Teri McMinn (Pam) L: 83 FSK: ungeprüft

MICHAEL BAY'S TEXAS CHAINSAW MASSACRE, Michael Bay's Texas Chainsaw Massacre, USA 2003, P: New Line Cinema/Focus Features/Radar Pictures, Pd: Michael Bay/Mike Fleiss, R: Marcus Niespel, B: Scott Kosar, K: Daniel Pearl, M: Steve Jablonsky, S: Glen Scantlebury, D: Jessica Biel (Erin), Jonathan Tucker (Morgan), Erica Leerhsen (Pepper), Mike Vogel (Andy), Eric Balfour (Kemper), Andrew Bryniarski (Thomas Hewitt aka Leatherface), R. Lee Ermey (Sheriff Hoyt), David Dorfman (Jedidiah), L: 97, FSK: 18

TEXAS CHAINSAW MASSACER: THE BEGINNING, USA 2006, P: New Line Cinema, Texas Chainsaw Productions, Platinum Dunes, Next Entertainment, Vortex/Henkel/Hooper, Pd: Michael Benjamin Bay/Tobe Hooper/Kim Henkel/Mike Fleiss/Andrew Form/Bradley Fuller, R: Jonathan Liebesman, B: Sheldon Turner, K: Lukas Ettlin, M: Steve Jablonsky, S: Jonathan Chibnall
Jim May, D: Jordana Brewster (Chrissie), Taylor Handley (Dean), Dora Baird (Bailey), Matthew Bomer (Eric), Cyia Batten (Alex), Lee Tergesen (Holden), Andrew Bryniarski (Leatherface), R. Lee Ermey (Sheriff Hoyt), Tim De Zarn (Ed), L: 80, FSK: ab 18

CONSTANTINE, Constantin, USA 2005, P: Warner Bros. Pictures/Village Roadshow/The Donner's Company/Di Bonaventure Pic./Weed Road Pic., Pd: Lauren Shuler/Benjamin Melniker/Michael E. Uslan, Erwin Stoff/Lorenzo di Bonaventura/Akiva Goldsman, R: Francis Lawrence, B: Michael Goldenberg, James V. Hart, K: Don Burgess, M: Alan Silvestri, S: Arthur Schmidt, D: Jodie Foster (Ellie Arroway), Matthew McConaughey (Palmer Joss), James Woods Michael Kitz), John Hurt (S.R. Hadden), Rob Lowe (Richard Rank), Tom Skerrit (David Drumlin), David Morse (Ted Arroway), William Fichtner (Kent Clark), L: 150, FSK: ab 12

THE DAVINCI CODE, The DaVinci Code – Sakrileg, USA 2006, P: Columbia/Imagine Entertainment/Brian Grazer/John Calley, Pd: John Calley/Brian Grazer, R: Ron Howard, B: Akiva Goldsman (Roman Dan Brown), K: Salvatore Totino, M: Hans Zimmer, S: Daniel P. Hanley/Mike Hill, D: Tom Hanks (Robert Langdon), Audrey Tautou (Sophie Neveu), Ian McKellen (Sir Leigh Teabing), Paul Bettany (Silas), Jean Reno (Bézu Fache), L: 143, FSK: 12

THE DEVIL'S ADVOCATE, Im Auftrag des Teufels, USA/D 1997, P: Warner Bros./New Regency Pictures, Pd: Barry Bernardi/Stephen Brown, R: Taylor Hackford, B: Jonathan Lemkin/Tony Gilroy, K: Andrzej Bartkowiak, M: James Newton Howard, S: Mark Warner, D: Keanu Reeves (Kevin Lomax), Al Pacino (John Milton), Charlize Theron (Mary Ann Lomax), Connie Nielsen (Christabella Andreoli), Jeffrey Jones (Eddie Barzoon), Judith Ivey (Alice Lomax), Craig T. Nelson (Alexander Cullen), L: 138, FSK: 16

DOGMA, Dogma, USA 1999, P: View Askew Prod., Pd: Scott Mosier, R: Kevin Smith, B: Kevin Smith, K: Robert Yeoman, M: Howard Shore, S: Kevin Smith, Scott Mosier, D: Ben Affleck (Bartleby), Alanis Moresette (Gott), Alan Rickmann (Metatron), Matt Damon (Loki); Jason Lee (Azrae), Kevin Smith (Silent Bob), Chris Rock (Rufus), Linda Fiorentino (Bethany Sloane), L: 128, FSK: 16

DOUBLE INDEMNITY, Frau ohne Gewissen, USA 1944, P: Paramount, Pd: Joseph Sistrom, R: Billy Wilder, B: Billy Wilder/Raymond Chandler, K: John Seitz, M: Miklos Rozsa, S: Doane Harrison, D: Barbara Stanwyck (Phyllis Dietrichson), Fred MacMurray (Walter Neff), Edward G. Robinson (Barton Keyes), Tom Powers (Mr. Dietrichson), Porter Hall (Mr. Jackson), Jean Heather (Lola Dietrichson), L: 108, FSK: 16:

- EL MARIACHI, El Mariachi, Mexiko/USA 1992, P: Columbia/Los Hooligans Productions, Pd: Carmen M. De Gallardo/Elizabeth Avellan/Carlos Gallardo/Robert Rodriguez, R: Robert Rodriguez, B: Robert Rodriguez K: Robert Rodriguez M: Nestor Fajardo S: Robert Rodriguez, D: Carlos Gallardo (El Mariachi), Consuelo Gómez (Domino), Jaime de Hoyos (Bigotón), Peter Marquardt (Mauricio aka Moco), Reinol Martinez (Azul), Ramiro Gómez (Cantinero), Jesús López (Viejo Clerk), L: 78, FSK: 18
- THE EXORZIST, Der Exozist, USA 1973, P: Warner Bros. Pictures/Hoya Productions, Pd: William Peter Blatty/Noel Marshall, R: William Friedkin, B: William Peter Blatty, K: Owen Roizman/Billy Williams, M: Steve Boeddeker, S: Norman Gay, Evan A. Lottman/Bud S. Smith, D: Ellen Burstyn (Chris MacNeil), Max von Sydow (Pater Lancaster Merrin), Jason Miller (Pater Damien Karras), Lee J. Cobb (Lt. William Kinderman), Kitty Winn (Sharon Spencer), Jack MacGowran (Burke Dennings), Linda Blair (Regan Teresa MacNeil), Reverend William O'Malley (Pater Dyer), Brad Dourif(The Gemini Killer/James Venamun), L: 122, FSK: 16
- DAS EXPERIMENT, D 2001, P: Fanes Film/Senator Film Produktion GmbH, P: Marc Conrad/Norbert Preuss/Friedrich Wildfeuer, R: Oliver Hirschbiegel, B: Don Bohlinger/Christoph Darnstädt, Mario Giordano, K: Rainer Klausmann, M: Alexander Bubenheim, S: Hans Funck, D: Moritz Bleibtreu (Tarek Fahd, Nr. 77, Christian Berkel (Steinhoff, Nr. 38), Oliver Stokowski Schütte Nr. 82), Wotan Wilke Möhring (Joe Nr. 69), Stephan Szasz (Häftling Nr. 53), Polat Dal (Häftling Nr. 40), Danny Richter (Häftling Nr. 21), L: 119, FSK: 16
- THE FACULTY, The Faculty – Trau keinem Lehrer, USA 1998, P: Dimension Films/Los Hooligans Productions, P: Harvey Weinstein/Bob Weinstein/Tamara Smith/Bill Scott, R: Robert Rodriguez, B: David Wechter/Bruce Kimmel/Kevin Williamson, K: Enrique Chediak, M: Marco Beltrami, S: Robert Rodriguez, D: Jordana Brewster (Delilah Proffitt), Clea DuVall (Stokely 'Stokes' Mitchell), Laura Harris (Marybeth Louise Hutchinson), Josh Hartnett (Zeke Tyler), Shawn Hatosy (Stan Rosado), Elijah Wood (Casey Connor), Salma Hayek (Schwester Rosa Harper), L: 100, FSK: 16
- FATAL ATTRACTION, EINE VERHÄNGNISVOLLE AFFÄRE, USA 1987, P: Paramount, Pd: Stanley R. Jaffe/Sherry Lansing, R: Adrian Lyne, B: James Dearden, K: Howard Atherton, M: Maurice Jarre, S: Peter E. Berger/Michael Kahn, D: Michael Douglas (Dan Gallagher), Glenn Close (Alex Forrest), Anne Archer (Beth Gallagher), Ellen Hamilton Latzen (Ellen Gallagher), L: 119, FSK: 16
- FORT APACHE, Bis zum Letzten Mann, USA 1948, P : Argosy Pictures, Pd: Merian C. Cooper/John Ford, R: J. Ford, B: Frank S. Nugent, K: Archie Stout/William H. Clothier, M: Richard Hageman, S: Jack Murray, D: John Wayne (Captain Kirby York9, Henry Fonda (Lt.Col. Owen Thursday), Shirley Temple (Philadelphia Thursday), John Agar (Lt. Michael O'Rourke), Ward Bond (Sgt.Maj. O'Rourke), George O'Brien, (Capt. Sam Collingwood), L: 125, FSK: ?
- FOUR ROOMS, Four Rooms – Silvester in Betten, USA 1995, P: A Band Apart/Miramax Films, Pd: Lawrence Bender, R: Allison Anders (segment "The Missing Ingredient")/Alexandre Rockwell (segment "The Wrong Man")/Robert Rodriguez (segment "The Misbehavers")/Quentin Tarantino (segment "The Man from Hollywood"), B: Allison Anders/Alexandre Rockwell/Robert Rodriguez/Quentin Tarantino, K: Rodrigo García/Guillermo Navarro/Phil Parmet/Andrzej Sekula, M: Combustible Edison, S: Margaret Goodspeed/Elena Maganini/Sally Menke/Robert Rodriguez, D: Tim Roth (Ted, der Hotelpage), Valeria Golino (Athena), Madonna (Elspeth), Amanda DeCadenet (Diana), Ione Skye (Eva), Lili Taylor (Raven), Alicia Witt (Kiva), Jennifer Beals (Angela), David Proval (Siegfried), Antonio Banderas (Mafioso), Salma Hayek (Tänzerin), Paul Calderon (Norman), Quentin Tarantino (Chester Rush), Lawrence Bender (langhaariger Yuppie), Marisa Tomei (Margaret), Bruce Willis (Leo), L: 96, FSK: 16

- FRANKENSTEIN, Frankenstein, USA 1910, P: Edison Manufacturing Company, Pd: Edison Studios, R: J. Searle Dawley, B: J. Searle Dawley, D: Augustus Phillips (Dr. Frankenstein), Charles Ogle (Monster), Mary Fuller (Elizabeth), L: 16
- FROM DUSK TILL DAWN, From Dusk Till Dawn, USA 1996, P: A Band Apart/Dimension Films/Los Hooligans Productions/Miramax Films, Pd: Robert Rodriguez/Quentin Tarantino/Lawrence Bender/Gianni Nunnari, R: Robert Rodriguez, B: Quentin Tarantino/ Robert Kurtzman, K: Guillermo Navarro, M: Graeme Revell, S: Robert Rodriguez, D: George Clooney (Seth Gecko), Harvey Keitel (Jacob Fuller), Quentin Tarantino (Richard Gecko), Juliette Lewis (Kate Fuller), Ernest Liu (Scott Fuller), Salma Hayek (Santanico Pandemonium), L: 104, FSK: 18
- THE PROPHECY, God's Army – Die letzte Schlacht (USA 1995), P: First Look International/NEO Motion Pictures/Overseas FilmGroup, Pd: W.K. Border/Joel Soisson, R: Gregory Widen, B: Gregory Widen, K: Richard Clabaugh, M: David C. Williams, S: Sonny Baskin, D: Christopher Walken (Gabriel), Elias Koteas (Thomas Daggett), Virginia Madsen (Katherine Henley), Eric Stoltz (Simon), Moriah Snyder (Mary), Viggo Mortensen (Luzifer), L: 98, FSK: 18
- GOLEM, D, 1915, P. Deutsche Bioscop GmbH; Pd: Paul Wegener/Hanns Lippmann, R: Paul Wegener/Henrik Galeen, B: Henrik Galeen/Gustav Meyrink/Paul Wegener, K: Guido Seeber, D: Paul Wegener (Golem), Rudolf Blümner (Gelehrter), Carl Ebert (Troedler), Henrik Galeen (Graf), L: 60
- GRINDHOUSE - DOUBLEFEATURE, Grindhouse – Death Proof/Grindhouse – Planet Terror USA 2007, P: Dimension Films/A Band Apart/Big Talk Productions/Dartmouth International/Eyetrionics USA/International Production Company/Raw Nerve/Rodriguez International Pictures/Troublemaker Studios/Weinstein Company/Yer Dead, Pd: Elizabeth Avellan/Erica Steinberg, R: Quentin Tarantino/Robert Rodriguez, B: Robert Rodriguez/Quentin Tarantino, K: Robert Rodriguez, M: Robert Rodriguez, Graeme Revell, S: Robert Rodriguez/Sally Menke/Ethan Maniquis, D Death Proof: Kurt Russel (Stuntman Mike Mikki), Rosario Dawson (Abernathy), Vanessa Ferlito (Arlene), D Planet Terror: Rose McGowan (Cherry Darling), Freddy Rodriguez (El Wray), Josh Brolin (Dr. William Block), Marley Shelton (Dr. Dakota McGraw Block) L: 191 (USA), FSK: ?
- HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE, Harry Potter und der Stein der Weisen, UK/USA 2001, P: 1492 Pictures/Heyday Films/Warner Bros., Pd: David Heyman, R: Chris Columbus, B: Steve Kloves, Joanne K. Rowling, K: John Seale, M: John Williams, S: Richard Francis-Bruce, D: Daniel Radcliffe (Harry Potter), Rupert Grint (Ron Weasley), Emma Watson (Hermine Granger), Robbie Coltrane (Rubeus Hagrid), Richard Harris (Prof. Albus Dumbledore), Alan Rickman (Prof. Severus Snape), Maggie Smith (Prof. Minerva McGonagall), Ian Hart (Prof. Quirrell), Tom Felton (Draco Malfoy), L: 152, FSK: 6
- HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS, Harry Potter und die Kammer des Schreckens, UK/USA/D 2002, P: 1492 Pictures/Heyday Films/MIRACLE Productions GmbH & Co. KG/Warner Bros., Pd: David Heyman, R: Chris Columbus, B: Steve Kloves/Joanne K. Rowling, K: Roger Pratt, M: John Williams, S: Peter Honess, D: Daniel Radcliffe (Harry Potter), Rupert Grint (Ron Weasley), Emma Watson (Hermine Granger), Robbie Coltrane (Rubeus Hagrid), Richard Harris (Prof. Albus Dumbledore), Tom Felton (Draco Malfoy), L: 153, FSK: 6 (gekürzt)
- HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN, Harry Potter und der Gefangene von Azkaban, UK/USA 2004, P: Warner Bros./1492 Pictures/Heyday Films/P of A Productions Limited, Pd: Chris Columbus/David Heyman/Mark Radcliffe, R: Alfonso Cuarón, B: Steve Kloves/Joanne K. Rowling, K: Michael Seresin, M: John Williams, S: Steven Weisberg, D: Daniel Radcliffe (Harry Potter), Rupert Grint (Ron Weasley), Emma Watson (Hermine Granger), Robbie Coltrane (Rubeus Hagrid), Richard Harris (Prof. Albus Dumbledore), Tom Felton (Draco Malfoy), L: 142, FSK: 12

- HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE, Harry Potter und der Feuerkelch, UK/USA 2005, P: Warner Bros. Pictures/Heyday Films/Patalex IV Productions Limited, Pd: David Heyman, R: Mike Newell, B: Steve Kloves/Joanne K. Rowling K: Roger Pratt, M: Patrick Doyle, S: Mick Audsley. D: Daniel Radcliffe (Harry Potter), Rupert Grint (Ron Weasley), Emma Watson (Hermine Granger), Robbie Coltrane (Rubeus Hagrid), Richard Harris (Prof. Albus Dumbledore), Tom Felton (Draco Malfoy), L: 151, FSK: 12
- HARRY POTTER AND THE ORDER OF PHOENIX, Harry Potter und der Orden des Phoenix, UK/USA 2007, P: Pd: David Heyman/Tim Lewis, R: David Yates, B: Michael Goldenberg/Joanne K. Rowling, K: Slawomir Idziak, M: Nicholas Hooper/John Williams S: Mark Day D: Daniel Radcliffe (Harry Potter), Rupert Grint (Ron Weasley), Emma Watson (Hermine Granger), Robbie Coltrane (Rubeus Hagrid), Richard Harris (Prof. Albus Dumbledore), Tom Felton (Draco Malfoy), L: 138, FSK: 12
- THE HITCHER, The Hitcher, USA 2007, P: Intrepid Pictures/Platinum Dunes, Pd: Michael Bay/Matthew Cohan, R: Dave Meyers, B: Eric Red/Jake Wade Wall/Eric Bernt, K: James Hawkinson, M: Steve Jablonsky, S: Jim May, D: Sean Bean (John Ryder), Sophia Bush (Grace Andrews), Zachary Knighton (Jim Halsey), Neal McDonough (Lieutenant Esteridge), Kyle Davis (Buford's Store Clerk), L: 84, FSK: 16 (gekürzt)
- HOMUNCULUS, Deutschland 1916, P. Deutsche Bioscop GmbH, Pd: Hanns Lippmann, R: Rippert, B: Robert Reinert, K: Carl Hoffmann, D: Fern Andra, Lia Borré, Josef Bunzl, L: 69
- HOSTEL, Hostel, USA 2005, P: Hostel LLC/International Production Company/Next Entertainment/Raw Nerve, Pd: Chris Briggs/Mike Fleiss/Eli Roth/Quentin Tarantino, R: Eli Roth, B: Eli Roth, K: Milan Chadima/Shane Daily, M: Nathan Barr, S: George Folsey Jr., D: Jay Hernandez (Paxton), Derek Richardson (Josh), Eythor Gudjonsson (Oli), Barbara Nedeljková (Natalya), L: 90, FSK: 18
- HOSTEL PART II, Hostel 2, USA 2007, P: Raw Nerve/Screen Gems/Lionsgate/International Production Company/Next Entertainment, Pd: Chris Briggs, Mike Fleiss, Eli Roth, R: Eli Roth, B: Eli Roth, K: Milan Chadima, M: Nathan Barr, S: George Folsey Jr./Brad E. Wilhite, D: Lauren German (Beth), Roger Bart (Stuart), Heather Matarazzo (Lorna), Bijou Phillips (Whitney), Richard Burgi (Todd), L: 93, FSK: 18 (gekürzt)
- INDEPENDENCE DAY, Independence Day, USA 1996, P: Centropolis Entertainment/ Twentieth Century-Fox, Pd: Dean Devlin, R: Roland Emmerich, B: Roland Emmerich/Dean Devlin, K: Karl Walter Lindenlaub, M: David Arnold, S: David Brenner, D: Bill Pullman (Präsident Thomas J. Whitmore), Jeff Goldblum (David Levinson), Will Smith (Captain Steven 'Steve' Hiller), Margaret Colin (Constance Spano), Judd Hirsch (Julius Levinson), Mary McDonnell (Marilyn Whitmore), L: 138, FSK: 12
- KILL BILL VOL. 2, Kill Bill Volume 2, USA 2004, P: Miramax Films, A Band Apart, Super Cool ManChu, Pd: Lawrence Bender/Erica Steinberg/E. Bennett Walsh/Bob Weinstein/Harvey Weinstein, R: Quentin Tarantino, B: Quentin Tarantino/Uma Thurman. K: Robert Richardson, M: Shivaree/Chingon/Robert Rodriguez/Ennio Morricone S: Sally Menke, D: Uma Thurman (Beatrix Kiddo), David Carradine (Bill), Michael Madsen (Budd), Daryl Hannah (Elle Driver), Chia Hui Liu (Pai Mei), L: 131, FSK: 16
- KISS ME DEADLY, Das Rattennest, USA 1955, P: Parklane Pictures Inc., Pd: Robert Aldrich/Victor Saville, R: Robert Aldrich, B: A.I. Bezzerides/Mickey Spillane, K: Ernest Laszlo, M: Frank De Vol, S: Michael Luciano, D: Ralph Meeker (Mike Hammer), Cloris Leachman (Christina Bailey), Paul Stewart (Carl Evello), Albert Dekker (Dr. G.E. Soberin), Gaby Rodgers (Gabrielle/Lili Carver), Maxine Cooper (Velda), L: 105, FSK: 18

- LAST OF SHEILA, Sheila USA 1973, P: Warner Bros., Pd: Stanley O'Toole/Herbert Ross, R: Herbert Ross, B: Anthony Perkins/Stephen Sondheim, K: Gerry Turpin, M: Billy Goldenberg, S: Edward Warschilka, D: Richard Benjamin (Tom), Dyan Cannon (Christine), James Coburn (Clinton Green), James Mason (Philip), L: 128
- LE MANIOR DU DIABLE, F 1896, P: Georges Méliès/Star Film, Pd: Georges Méliès R: George Méliès, B: Georges Méliès, D: Jeanne d'Alcy, Georges Méliès (Mephistopheles), L: 2
- LES DIABOLIQUES, F 1955, P: Filmsonor/Vera Films, Pd: Henri-Georges Clouzot, R: Henri-Georges Clouzots), B: Pierre Boileau/Thomas Narcejac, K: Armand Thirard, M: Georges Van Parys, S: Madeleine Gug, D: Simone Signoret (Nicole Horner), Véra Clouzot (Christina Delassalle), Paul Meurisse (Michel Delassalle), L: 114
- LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING, Herr der Ringe: Die Gefährten, USA/Neuseeland 2001, P: New Line Cinema/WingNut Films/Miramax Films/The Saul Zaentz Company, Pd: Barrie M. Osborne/ Peter Jackson/Fran Walsh/Tim Sanders, R: Peter Jackson, B: Fran Walsh/Philippa Boyens/Peter Jackson/J.R.R. Tolkien, K: Andrew Lesnie, M: Howard Shore, S: John Gilbert, D: Viggo Mortensen (Aragorn/Streicher), Liv Tyler (Arwen Undomiel), Ian Holm (Bilbo Beutlin), Sean Bean (Boromir), Hugo Weaving (Elrond), Elijah Wood (Frodo Beutlin), Ian McKellen (Gandalf), L: 171, FSK: 12
- LORD OF THE RINGS. THE TWO TOWERS, Herr der Ringe: Die zwei Türme, USA/Neuseeland/Deutschland 2002, P: New Line Cinema/WingNut Films/Lord Zweite Productions Deutschland Filmproduktion/The Saul Zaentz Company, Pd: Barrie M. Osborne/Peter Jackson/Fran Walsh, R: Peter Jackson, B: Fran Walsh/Philippa Boyens/Stephen Sinclair/Peter Jackson/J.R.R. Tolkien, K: Andrew Lesnie, M: Howard Shore, S: Michael Horton, Jabez Olssen, D: Viggo Mortensen (Aragorn/Streicher), Liv Tyler (Arwen Undomiel), Ian Holm (Bilbo Beutlin), Sean Bean (Boromir), Hugo Weaving (Elrond), Elijah Wood (Frodo Beutlin), Ian McKellen (Gandalf), L: 172, FSK: 12
- LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING, Herr der Ringe: Die Rückkehr de Königs, USA/Neuseeland/Deutschland 2003, P: New Line Cinema/WingNut Films/Lord Zweite Productions Deutschland Filmproduktion/The Saul Zaentz Company, Pd: Barrie M. Osborne/Peter Jackson/Fran Walsh, R: Peter Jackson, B: Fran Walsh/Philippa Boyens/Peter Jackson/J.R.R. Tolkien, K: Andrew Besnie, M: Howard Shore, S: Jamie Selkirk/Annie Collins, D: Viggo Mortensen (Aragorn/Elessar) Liv Tyler (Arwen Undomiel), Ian Holm (Bilbo Beutlin), Hugo Weaving (Elrond), Elijah Wood (Frodo Beutlin), Cate Blanchett (Galadriel), Ian McKellen (Gandalf), Andy Serkis (Gollum/Sméagol), Orlando Bloom (Legolas), Sean Astin (Samweis Gamsdschie), Christopher Lee (Saruman), L: 193, FSK: 12
- THE MALTESE FALCON, Die Spur des Falken, USA 1941, P: Warner Bros., Pd: Hal B. Wallis/Henry Blanke, R: John Huston, B: John Huston, K: Arthur Edeson, M: Adolph Deutsch, S: Thomas Richards, D: Humphrey Bogart (Sam Spade), Mary Astor (Brigid O'Shaughnessy, Gladys George (Iva Archer), Peter Lorre (Joel Cairo), Sydney Greenstreet (Kasper Gutman), Barton MacLane (Det. Lt. Dundy), Lee Patrick (Effie Perine), L: 100, FSK: 16
- NATURAL BORN KILLERS, Natural Born Killers, USA 1994, P: Alcor Films/Ixtlan Corporation/J D Productions/New Regency Pictures/Regency Enterprises/Warner Bros., Pd: Rand Vossler. R: Oliver Stone, B: Quentin Tarantino/ David Veloz/Richard Rutowski/Oliver Stone, K: Robert Richardson, M: Trent Reznor, S: Brian Berdan/Hank Corwin, D: Woody Harrelson (Mickey Knox), Juliette Lewis (Mallory Knox), Tommy Lee Jones (Dwight McClusky), Robert Downey Jr. (Wayne Gale), L: 114, FSK: 18
- NEEDFUL THINGS, In einer kleinen Stadt, USA 1993, P: Castle Rock Entertainment/Columbia Pictures Corporation/New Line Cinema, Pd: Jack Cummins/Gordon Mark/Peter Yates, R: Fraser Clarke, B: W.D. Richter/Stephen King, K: Tony Westman, M: Patrick Doyle, S: Rob Koblin, D: Max von Sydow (Leland Gaunt), Ed Harris (Sheriff Alan J. Pangborn), Bonnie

- Bedelia (Polly Chalmers), Amanda Plummer (Netitia 'Nettie' Cobb), J.T. Walsh (Danforth 'Buster' Keeton III) Ray McKinnon (Deputy Norris Ridgewick), Duncan Fraser (Hugh Albert Priest), L: 120, FSK: 16
- NOSFERATU, eine Symphonie des Grauens, Deutschland 1922, P: Jofa-Atelier Berlin-Johannisthal/Prana-Film GmbH, Pd: Enrico Dieckmann/Albin Grau, R: Robert Wiene, B: Henrik Galeen, K: Fritz Arno Wagner/Günther Krampf, M: Hans Erdmann, D: Max Schreck (Graf Orlok/Nosferatu), Alexander Granach (Häusermakler Knock), Gustav von Wangenheim (Thomas Hutter), Greta Schröder (Ellen Hutter), L: 94, FSK: 12
- THE OMEN, Das Omen, USA 2006, P: 11:11 Mediaworks/Twentieth Century-Fox, Pd: John Moore, R: John Moore, B: David Seltzer, K: Jonathan Sela, M: Marco Beltrami, S: Dan Zimmerman, D: Liev Schreiber (Robert Thorn), Julia Stiles (Katherine Thorn Robert), Mia Farrow (Mrs. Baylock), David Thewlis (Keith Jennings), L: 110, FSK: 16
- ONCE UPON A TIME IN MEXICO, Irgendwann in Mexiko, USA 2003, P: Columbia Pictures Corporation/Dimension Films/Troublemaker Studios, Pd: Elizabeth Avellan/Carlos Gallardo/Robert Rodriguez, R: Robert Rodriguez, B: Robert Rodriguez, K: Robert Rodriguez, M: Robert Rodriguez, S: Robert Rodriguez, D: Antonio Banderas (El Mariachi), Salma Hayek (Carolina), Johnny Depp (Sands), Mickey Rourke (Billy), Eva Mendes (Ajedrez), Danny Trejo (Cucuy), Enrique Iglesias (Lorenzo), L: 97, FSK: 18
- PASSION OF CHRIST, Passion Christi, USA 2004, P: Icon Productions, Pd: Bruce Davey/Stephen McEveety/Mel Gibson, R: Mel Gibson, B: Benedict Fitzgerald/Mel Gibson, K: Caleb Deschanel, M: John Debney, S: John Wright, D: James Caviezel (Jesus Christus), Maia Morgenstern (Maria), Hristo Jivkov (Johannes), Francesco De Vito (Simon Petrus), Monica Bellucci (Maria Magdalena), L: 127, FSK: 16
- PSYCHO, Psycho, USA 1960, P: Shamley Productions, Pd: Alfred Hitchcock, R: Alfred Hitchcock, B: Joseph Stefano, K: John L. Russell, M: Bernard Herrmann, S: George Tomasini, D: Anthony Perkins (Norman Bates), Janet Leigh (Marion Crane), Vera Miles (Lila Crane), John Gavin (Sam Loomis), Martin Balsam (Milton Arbogast), John McIntire (Sheriff Al Chambers), Simon Oakland (Dr. Fred Richmond), L: 109, FSK: 16
- PULP FICTION, Pulp Fiction, USA 1994, P: A Band Apart, Jersey Films, Miramax, Pd: Lawrence Bender, R: Quentin Tarantino, B: Quentin Tarantino/Roger Avary, K: Andrzej Sekula, M: diverse, S: Sally Menke, D: John Travolta (Vincent Vega), Samuel L. Jackson (Jules Winnfield), Uma Thurman (Mia Wallace), Harvey Keitel (Winston Wolf), Tim Roth (Pumpkin), Amanda Plummer (Honey Bunny), Eric Stoltz (Lance), Bruce Willis (Butch Coolidge), L: 148, FSK: 16
- THE REAPING, The Reaping – Boten der Apokalypse, USA 2007, P: Warner Bros., Dark Castle Entertainment, Chime Productions, Chime Films, Eyetronics USA, Village Roadshow Pictures, Pd: Susan Downey/Herb Gains/Susan L. Levin/Joel Silver/Robert Zemeckis, R: Steven Hopkins, B: Carey Hayes/Chad Hayes, K: Peter Levy, M: John Frizzell, S: Colby Parker Jr., D: Hilary Swank (Katherine Winter), David Morrissey (Doug), Idris Elba (Ben), AnnaSophia Robb (Loren McConnell), Stephen Rea (Pater Costigan), L: 99, FSK: 16
- ROBOCOP 2, Robocop 2, USA 1990, P: Orion Pictures Corporation/Tobor Productions, Pd: Jane Bartelme/Patrick Crowley/Jon Davison, R: Irvin Kershner, B: Frank Miller/Edward Neumeier/Michael Miner/Walon Green, K: Mark Irwin, M: Leonard Rosenman, S: Armen Minasian, D: Belinda Bauer (Dr. Juliette Faxe), John Glover (Magnavolt Salesman), Mario Machado (Casey Wong), Leeza Gibbons (Jess Perkins), L: 82, FSK: 16
- ROBOCOP 3, RoboCop 3, USA 1992, P: Orion Pictures Corporation, Pd: Jane Bartelme/Patrick Crowley/Andrew G. La Marca, R: Martin Kenwright, B: Frank Miller, K: Gary B. Kibbe, M: Basil Poledouris, S: Bert Lovitt, D: Robert John Burke (RoboCop), Mario Machado (Casey Wong), Remy Ryan Hernandez (Nikko), L: 104, FSK: 16

- ROSEMARY'S BABY, Rosemaries Baby, USA 1968, P: William Castle Productions, Pd: Robert Evans/William Castle/Dona Holloway, R: Roman Polanski, B: Ira Levin, K: William A. Fraker, M: Christopher Komeda, S: Sam O'Steen/Bob Wyman, D: Mia Farrow (Rosemary Woodhouse), John Cassavetes (Guy Woodhouse), Ruth Gordon (Minnie Castevet), Sidney Blackmer (Roman Castevet), Maurice Evans (Edward 'Hutch' Hutchins), L: 136, FSK: 16
- SAW, Saw, USA 2004, P: Evolution Entertainment/Saw Productions Inc./Twisted Pictures, Pd: Oren Koules/Gregg Hoffman/Mark Burg/Richard H. Prince, R: James Wan, B: James Wan/Leigh Whannell, K: David A. Armstrong, M: Charlie Clouser, S: Kevin Greutert, D: Leigh Whannell (*Adam Faulkner*), Cary Elwes (*Dr. Lawrence Gordon*), Danny Glover (*Detective David Tapp*), Ken Leung (*Detective Steven Sing*), Dina Meyer (*Kerry*), L: 98 FSK: 16 (gekürzt)
- SAW II, Saw II – Das Spiel geht weiter, USA 2005, P: Twisted Pictures/Got Films, Pd: Mark Burg/Gregg Hoffman/Oren Koules, R: Darren Lynn Bousman, B: Leigh Whannell/Darren Lynn Bousman, K: David A. Armstrong, M: Charlie Clouser, S: Kevin Greutert, D: Donnie Wahlberg (Eric Matthews), Shawnee Smith (Amanda Young), Tobin Bell (John Kramer/Jigsaw), Franky G (Xavier), L: 89 FSK: 18
- SAW III, Saw III – Hast du das Leben wirklich verdient? USA 2006, P: Lions Gate Films/Twisted Pictures, Pd: Mark Burg, Oren Koules, R: Darren Lynn Bousman, B: Leigh Whannell/James Wan, K: David A. Armstrong, M: Charlie Clouser, S: Kevin Greutert, D: Tobin Bell (John Kramer/Jigsaw), Bahar Soomekh (Dr. Lynn Denlon), Angus MacFadyen (Jeff), Dina Meyer (Kerry), Shawnee Smith (Amanda) L: 108 FSK: 18
- SE7EN, Sieben, USA 1994, P: New Line Cinema, Pd: Phyllis Carlyle/Arnold Kopelson, R: David Fincher, B: Andrew Kevin Walker, K: Darius Khondji, M: Howard Shore, S: Richard Francis-Bruce, D: Morgan Freeman (William Somerset), Brad Pitt (David Mills), Gwyneth Paltrow (Tracy Mills), Kevin Spacey (John Doe), L: 127, FSK: 16
- SILENCE OF THE LAMBS, Das Schweigen der Lämmer, P: Orion Pictures Corporation/Strong Heart/Demme Production, USA 1991, Ronald M. Bozman/Edward Saxon/Kenneth Utt, R: Jonathan Demme, B: Ted Tally, K: Tak Fujimoto, M: Howard Shore, S: Craig McKay, D: Jodie Foster (Clarice Starling), Anthony Hopkins (Dr. Hannibal Lecter), Scott Glenn (Jack Crawford), Anthony Heald (Dr. Frederick Chilton), Ted Levine (Jame Gumb, "Buffalo Bill"). L: 118, FSK: 16
- SPIDER-MAN, Spider-Man 3, USA 2007, P: Columbia Pictures/Marvel Enterprises/Laura Ziskin Productions/Columbia Pictures Industries, Pd: Avi Arad/ Stan Lee/Grant Curtis/Laura Ziskin/Kevin Feige/Joseph M. Caracciolo, R: Sam Raimi, B: Sam Raimi/Ivan Raimi/Alvin Sargent, K: Bill Pope, M: Christopher Young, S: Bob Murawski, D: Tobey Maguire (Spider-Man/Peter Parker), Kirsten Dunst (Mary Jane Watson), James Franco (New Goblin/Harry Osborn), Thomas Haden Church (Sandman/Flint Marko), L: 140 FSK: 12
- SPY KIDS, Spy Kids, USA 2001, P: Dimension Films/Troublemaker Studios, Pd: Elizabeth Avellan/Robert Rodriguez, R: Robert Rodriguez, B: Robert Rodriguez, K: Guillermo Navarro, M: John Debney/Danny Elfman, S: Robert Rodriguez, D: Antonio Banderas (Gregorio Cortez), Carla Gugino (Ingrid Cortez), Alexa Vega (Carmen Cortez), Daryl Sabara (Juni Cortez), Alan Cumming (Fegan Floop), L: 84, FSK: 6
- SPY KIDS 2: THE ISLAND OF LOST DREAMS, Spy Kids 2: Die Rückkehr der Superspione, USA 2002, P: Dimension Films/Troublemaker Studios, Pd: Elizabeth Avellan/Robert Rodriguez, R: Robert Rodriguez, B: Robert Rodriguez, K: Robert Rodriguez, M: John Debney/Robert Rodriguez, S: Robert Rodriguez, D: Antonio Banderas (Gregorio Cortez), Carla Gugino (Ingrid Cortez), Alexa Vega (Carmen Cortez), Daryl Sabara (Juni Cortez), Alan Cumming (Fegan Floop), L: 96, FSK: 6

- DER STUDENT VON PRAG, D 1913, P: Deutsche Bioscop GmbH, R: Paul Wegener/Stellan Rye, B: Hanns Heinz Ewers/Edgar Allan Poe, K: Guido Seeber, M: S: Josef Weiss, D: Paul Wegener, John Gottowt, Grete Berger, L: 85
- STRANGER ON THE THIRD FLOOR, USA 1940, P: RKO, Pd: Lee S. Marcus, R: Boris Ingster, B: Frank Partos K: Nicholas Musuraca, M: Roy Webb S: Harry Marker, D: Peter Lorre (The Stranger), John McGuire (Michael 'Mike' Ward), Margaret Tallichet (Jane), Charles Waldron (District Attorney), Elisha Cook Jr. (Joe Briggs), Charles Halton (Albert Meng), Ethel Griffies (Mrs. Kane), Cliff Clark (Martin), Oscar O'Shea (The Judge), Alec Craig (Briggs' Defense Attorney), Otto Hoffman (Charles Evans), L: 64, FSK:?
- SUNSET BLVD., Boulevard der Dämmerung, USA: 1950, P: Paramount Pd: Charles Brackett, R: Billy Wilder, B: Charles Brackett/Billy Wilder/D. M. Marsham jr., K: John F. Seitz, M: Franz Waxman, S: Arthur P. Schmidt, D: Gloria Swanson (Norma Desmond), William Holden (Joe Gillis), Erich von Stroheim (Max von Mayerling), L: 116, FSK: 16
- TAXI DRIVER, Taxi Driver, USA 1976, P: Bill/Phillips/Columbia Pictures Corporation/Italo/Judeo Productions, Pd: Michael Phillips/Julia Phillips, R: Martin Scorsese, B: Paul Schrader, K: Michael Chapman, M: Bernard Herrmann, S: Marcia Lucas, D: Robert De Niro (Travis Bickle), Peter Boyle (Wizard), Cybill Shepherd (Betsy), Jodie Foster (Iris), L: 114, FSK: 16
- THE TERMINATOR, Terminator, USA 1984, P: Hemdale Film Corporation/Cinema 84/Euro Film Fund/Pacific Western, Pd: John Daly/Derek Gibson, R: James Cameron, B: James Cameron/Gale Anne Hurd, K: Adam Greenberg, M: Brad Fiedel, S: Mark Goldblatt, D: Arnold Schwarzenegger (*Terminator*), Michael Biehn (*Kyle Reese*), Linda Hamilton (*Sarah Connor*); Paul Winfield (*Lieutenant Ed Traxler*), L: 102 FSK: 18
- TOUCH OF EVIL, Im Zeichen des Bösen, USA 1958, P: UIP, Pd: Albert Zugsmith/Rick Schmidlin, R: Orson Welles, B: Orson Welles/ Whit Masterson. K: Russell Metty, M: Henry Mancini, S: Virgil W. Vogel/Aaron Steel/Edward Curtis, D: Charlton Heston (Miguel Vargas), Janet Leigh (Susan Vargas), Orson Welles (Hank Quinlan), Marlene Dietrich (Tanya) L: 106, FSK: 16
- THREE GODFATHERS, Spuren im Sand, USA 1948, P: Argosy Pictures, Pd: Merian C. Cooper/John Ford, R: John Ford, B: Peter B. Kyne/Laurence Stallings/Frank S. Nugent, K: Winton C. Hoch, M: Richard Hageman, S: Jack Murray, D: John Wayne (Robert Marmaduke Hightower), Pedro Armendáriz (Pedro Roca Fuerte), Harry Carey Jr. (William Kearney, L: 106, FSK: 12
- VAMPYREN, The Vampyre, Schweden 1913, P: Phoenix Film Agency/Svenska Biografteatern AB, R: Mauritz Stiller, B: Mauritz Stiller, D: Lili Bech (Theresa), Nils Elffors (Theresa's Brother), Agda Helin (Maid)
- VERTIGO, Vertigo – Aus dem Reich der Toten, USA 1958, P: Alfred J. Hitchcock Productions/Paramount, Pd: Alfred Hitchcock, R: Alfred Hitchcock, B: Samuel A. Taylor/Alec Coppel, K: Robert Burks, M: Bernard Herrmann, S: George Tomasini, D: James Stewart (Scottie Ferguson), Kim Novak (Madelaine Elster/Judy Barton), Barbara Bel Geddes (Marjorie Wood), Tom Helmore (Gavin Elster), L: 124, FSK: 12
- WHITE HEAT, Sprung in den Tod, USA 1949, P: Warner Bros., Pd: Louis F. Edelman, R: Raoul Walsh, B: Virginia Kellogg/Ivan Goff/Ben Roberts, K: Sid Hickox, M: Max Steiner, S: Owen Marks, D: James Cagney (Arthur *Cody* Jarrett), Virginia Mayo (Verna Jarrett), Edmond O'Brien (Hank Fallon alias Vic Pardo), Margaret Wycherly (Codys Mutter), L: 114, FSK: 16

2. Sequenzprotokoll

0:00:00 Vorspann

0:00:27 Sequenz 1: Einstimmung

0:00:27 Eine junge Frau in rotem Kleid betritt den Balkon, sie fröstelt
0:00:39 Ein Mann kommt zu ihr, bietet ihr eine Zigarette an, sie unterhalten sich, er
0:02:04 Das Paar umarmt sich (Negativbild), er erschießt sie

0:03:10 Sequenz 2: Titelvorspann

THAT YELLOW BASTARD

0:04:48 Sequenz 3: Nancys Rettung

0:04:48 Autofahrt Hartigan (HN); am Kai, Hartigan und Bob (A)
0:06:56 Schuppen, Nancy gefesselt auf Stuhl, sie ist verängstigt, jemand kommt
0:07:16 Hartigan sucht Nancy, überwältigt Shlubb and Klump
0:08:29 Nancy, Leibwächter, Junior (extreme AS), Junior/Nancy (S-GS)
0:08:54 Hartigan bricht zusammen, harte Wechsel stark – schwach (US/AS)
0:09:35 Schuppen, Kampf, Schusswechsel, Hartigan folgt Junior
0:09:52 Am Kai, Junior, Nancy, Hartigan, Schusswechsel, Bob erschießt Hartigan

THE HARD GOODBYE

0:12:39 Sequenz 4: Marvs transzendentes Erlebnis

0:12:39 Innen, Marv und Goldie schlafen miteinander (SlowMo), Kevin erscheint
0:13:43 Morgen, Goldie ist tot, die Polizei will Marv dafür verantwortlich machen
0:14:40 Marv bricht Tür durch und flieht aus dem Fenster, Kampf Polizisten
0:15:11 Marv fährt im Auto, stürzt ins Wasser, taucht auf, seine Flucht hatte Erfolg

0:16:06 Sequenz 5: Marvs Auftrag

0:16:06 Lucille daheim schlafend, Geräusche, sie sucht den Eindringling
0:16:21 Bad, Marv verarztet seine Wunden, sie unterhalten sich
0:17:49 KF über Basin City, Marv auf der Flucht

0:18:00 Sequenz 6: Marv sucht Informationen

0:18:00 einsame Gasse, Marv (US, Jump Cuts, SlowMo), Prügel Türsteher
0:18:30 Kadie's Bar, Nancy tanz6, Marv an der Bar, Dwight (IM), Profikiller
0:18:58 Gasse, Marv überwältigt und verhört die Killer und tötet sie anschließend
0:21:04 Manteltausch, Wendy mit Waffe, Folter Louie, Folter Conelly
0:21:50 Kirchturm (KF), Beichtstuhl, Gespräch Marv Priester, Marv tötet ihn

0:21:50 Sequenz 7: Der Rückschlag

0:23:00 vor der Kirche, Wendy überfährt Marv und schießt auf ihn, Autofahrt Marv
0:24:00 im Wald, Farm, Marv schlägt Wolf nieder, Kevin überwältigt ihn
0:25:10 Gefängnis, Marv und Lucille, die verzweifelte Lucille klärt Marv auf
0:26:20 Kevin (US), Marv reißt Gitterstäbe heraus, Kevin bekommt Besuch
0:27:29 draußen, Lucille wird von der Polizei erschossen, Marv tötet Polizisten

0:28:44 Sequenz 8: Die Krise

0:28:44 Brücke, Marv (IM), Roark-Statue, es regnet, Marv zweifelt (Jump Cuts)
0:30:46 Old Town, Marv sucht Hinweise, Wendy erscheint und schießt auf ihn
0:31:19 großer Raum, Wendy und weitere Prostituierte schlagen und verhören Marv
0:32:47 Marv hat Wendy von seiner Unschuld überzeugt und besorgt sich Waffen
0:33:17 Autofahrt Wendy und Marv, Wendy klärt Marv auf
0:33:56 Laden, Marv kauft Werkzeuge ein
0:34:15 Autofahrt Wendy und Marv, Marv erklärt Goldie seine Beweggründe

0:35:03 Sequenz 9: Die Rache

0:35:03 Marv und Wendy haben ihr Ziel erreicht, Wendy soll im Auto warten
0:35:24 Marv trifft seine Vorbereitung, und lockt Kevin aus dem Haus, Kampf
0:36:34 Kevin ist gefesselt. Wendy kommt. Marv bringt sie zurück und tötet Kevin
0:38:07 Nancys Haus, Marv bringt Wendy zu Goldie, Gespräch Marv und Nancy

0:38:42 Autofahrt Marv, Innerer Monolog Marv
0:39:00 Roarks Heim, Marv bezwingt die Wachen, Unterhaltung Roark Marv
0:41:52 Treppe, Wachen kommen. Marv tötet Roark, dann wird er erschossen
0:42:12 Sequenz 10: Die Erlösung
0:42:12 Krankenhaus, Marv wird operiert, liegt im Krankenhaus (IM)
0:42:34 Gefängnis, Marv wird geprügelt, er bricht dem Anwalt den Arm, Gericht
0:43:20 Gefängniszelle, Wendy besucht ihn, Unterhaltung, sie umarmen sich
0:44:16 Todeszelle, Marv wird auf dem elektrischen Stuhl getötet (Jump Cuts)
0:45:00 Kamerafahrt Auge, Marv und Wendy liegen auf dem roten Bett

THE BIG FAT KILL

0:45:15 Sequenz 11: Exposition
0:45:15 Shelleys Zimmer, Jackie-Boy vor der Tür streitet mit Shelley, die innen ist
0:46:25 Dwight taucht auf und will Shelley helfen
0:47:45 im Zimmer, Jack und seine Freunde, Shelley, Jack schlägt Shelley
0:50:00 Bad, Dwight erteilt Jack eine Lektion, Jack und seine Freunde verschwinden
0:51:51 draußen, Gespräch Dwight und Shelley, Dwight verfolgt Jack
0:52:47 Verfolgungsjagd mit Auto, Innerer Monolog Dwight, Polizei taucht auf
0:54:02 Sequenz 12: Die Atombombe
0:54:02 Old Town, Prostituierte, Polizei fährt zurück
0:54:20 Straße, Becky wird von Jack verfolgt, Dwight beobachtet Jack
0:55:25 Gail und Dwight unterhalten sich, Innerer Monolog Dwight
0:56:33 Hochhaus, Miho, die Falle für Jack wird vorbereitet
0:57:48 Jack zückt seine Waffe, Miho tötet ihn und seine Freunde
0:59:54 Leichen werden durchsucht, Regen setzt ein. Dwight entdeckt Polizeimarke
1:01:48 Gail und Dwight streiten sich, Gail bedroht ihn, sie küssen sich
1:03:49 Sequenz 13: Die Autofahrt
1:03:49 Der Wagen wird besorgt, die Leichen werden zerkleinert
1:04:35 Telefonzelle, Becky telefoniert und wird von Dallas dabei gesehen
1:04:52 Autofahrt, es regnet, Dwight unterhält sich in seiner Phantasie mit Jack
1:07:20 Ein Polizist verfolgt Dwight, hält ihn an und gibt ihm eine Verwarnung
1:09:00 Sequenz 14: Der Rückschlag
1:09:00 Dwight erreicht das Auto schiebend die Gruben und wird niedergeschossen
1:09:28 Old Town, Gail telefoniert und wird von Matune gefangen genommen
1:10:45 Gruben, Söldner suchen Jacks Leiche, Schusswechsel
1:11:56 Eine Bombe schleudert Dwight in die Sumpf, die Söldner verschwinden
1:12:55 Sumpf, Dwight versinkt (Negativbild), Miho zieht ihn aus dem Sumpf
1:13:28 Dallas, Miho und Dwight, Dwight verhört einen der Verbrecher
1:14:16 Autofahrt, es kommt zum Kampf, Dallas wird von den Söldnern getötet
1:15:40 Dwight verfolgt den Iren in den Abwasserkanal, Gespräch, Miho tötet ihn
1:15:04 Sequenz 15: Das große Töten
1:15:04 Miho und Dwight stehen auf einem Berg, innerer Monolog Dwight
1:17:20 Old Town, Gail wird gequält. Unterhaltung Becky Gail, Pfeil trifft Stuka
1:19:28 Matune liest den Zettel, sie gehen nach draußen, Stuka bleibt zurück
1:19:50 Blitz, enge Gasse draußen, Dwight, Matune und seine Männer, Austausch
1:21:13 Jacks Kopf explodiert, die Ladies und Dwight töten Matune und Männer

THAT YELLOW BASTARD

1:22:59 Sequenz 16: Im Krankenhaus
1:22:59 Krankenhaus, Gespräch Hartigan Senator Roark, Roark bedroht ihn
1:25:20 Nancy besucht Hartigan im Krankenhaus, sie unterhalten sich
1:25:20 Sequenz 17: Im Gefängnis
1:26:37 Gefängnis, Hartigan wird geprügelt, er soll ein Geständnis unterzeichnen
1:28:00 Einzelzelle, Hartigan liest Nancys Brief, als sie fehlen, verzweifelt er
1:29:39 Junior besucht Hartigan, übergibt ihm einen Brief mit einem Finger darin

- 1:30:38 Sequenz 18: Hartigan macht sich auf die Suche nach Nancy**
1:30:38 Im Gericht, Hartigan gesteht und wird entlassen
1:31:00 Bob holt ihn ab, Autofahrt, Gespräch Hartigan Bob
1:32:23 Nancys Haus: Hartigan findet Streichhölzer, auf denen Kadies Bar steht
1:33:19 Kadies Bar: Nancy tanzt, entdeckt Hartigan. Sie umarmen sich, Junior
1:14:12 Autofahrt, Junior verfolgt die Beiden, Schusswechsel, Junior wird getroffen
1:20:49 draußen, Nancy und Hartigan suchen Juniors Leiche, werden nicht fündig.
1:38:40 **Sequenz 17: Der Rückschlag**
1:38:40 Motel, Nancy und Hartigan, Liebesgeständnis Nancy, sie küssen sich
1:40:50 Dusche, Junior überwältigt Hartigan
1:41:16 Motel, Hartigan soll erhängt werden, Gespräch, Junior verschwindet.
1:43:17 Hartigan gibt scheinbar auf, kann sich jedoch befreien.
1:43:52 Straße, Klump and Shlubb fahren zum Motel
1:44:21 Hartigan überwältigt Klump und Shlubb und verhört sie.
1:44:43 Hartigan fährt zur Farm, um Nancy zu befreien, erleidet einen Rückschlag
1:46:22 Farm, Junior schlägt Nancy mit der Peitsche und quält sie
1:47:26 Sequenz 18: Duell Hartigan Junior
1:47:26 Farm, Hartigan wird angeschossen, kann jedoch die Wachen erschießen
1:48:05 Hartigan und Junior treffen aufeinander, Hartigan erschlägt ihn.
1:49:50 Sequenz 19: Die Erlösung
1:49:50 Nancy und Hartigan verlassen die Farm
1:50:02 Am Auto, Gespräch Nancy und Hartigan, sie küssen sich, sie fährt weg
1:51:24 IM Hartigan, er tötet sich selbst

THE CUSTOMER IS ALWAYS RIGHT

- 1:51:59 Sequenz 20: Becky erhält ihre Strafe
1:51:59 Krankenhaus, Becky nimmt den Aufzug, wo „The man“ auf sie wartet.

1:22:55 Sequenz 21: Abspann

3. Einstellungsprotokolle

(T = Totale, HAT = Halbtotale, HN = Halbnah, N = Nah, GA = Großaufnahme, S = Schwenk, Z = Zoom, JC = Jump Cuts, IM = Innerer Monolog, KF = Kamerafahrt)

A HARD GOODBYE

Ausschnitt aus Sequenz 6: Marv sucht Informationen (0:21:50-0:23:00)

Nr.	Sek	Kamera	Beschreibung	Ton
1	7	HN, KF	Das Kreuz eines Kirchturmes ist zu sehen. Die Kamera fährt nach unten	Glockenläuten P: What have been your sins my son? M: Well, Padre. I don't want to keep you up all night, so I'll just fill you in on the latest batch.
2	4	HN	Marv sitzt im Beichtstuhl, er ist im Vordergrund, der Priester im Hintergrund.	M: These here hands of mine, they got blood all over them.
3	3	HN	Gegenschuss: Jetzt ist der Padre im Vordergrund, Marv im Hintergrund.	P: You're speaking... figuratively. M: I need to find something out
4	6	HN	Wie 2	M: I just go out and look for somebody that knows more than me and I go and I ask them.
5	8	N	Auf Marvs Gesicht sind Schatten zu sehen, er hat den Kopf leicht geneigt.	M: Sometimes, I ask pretty hard. Today, for instance, in fact, I killed three men tonight. Tortured them first.
6	5	HN	Wie 2	M: You might say I've been working my way up the food chain.
7	5	HN	Im Profil des Priesters sieht man ein Schattenmuster.	M: First are minnows, small time messengers. But it was
8	5	HN	Wie 2, Marv zieht seine Waffe.	Connely. They money man who fingered you, Padre. P: Dear Lord, this is a house of God.
9	22:1 2	HN	Marv hat noch immer seine Waffe in der Hand, sein Profil ist zu sehen.	M: Just give me a damn name.
10	3	HN	Wie 7	P: Roark.
11	3	HN	Wie 9	M: You really are pushing your luck, Padre, feeding me garbage like that. It can't be that big.
12	3	N	Das Gesicht des Priesters ist ganz nah zu sehen.	P: There's a farm out North Cross and Lennox. It's all there.
13	4	HN	Wie 9	Find out for yourself. While you're at it,
14	5	N	Wie 7	Musik P: ask yourself...If that corpse of a slut is worth dying for.

15	4	N	Marv erschießt den Priester, seine feuernde Waffe ist im Bild.	Musik, Schuss M: Worth dying for.
16	1	GA	Nur noch die Waffe ist im Bild.	Schuss M: Worth killing for
17	3	HN	Der Priester wird vom Schuss getroffen.	M: Worth go to hell for.
19	1	N	Marv pustet seine Waffe aus.	M: Amen

Ausschnitt aus Sequenz 7: Der Rückschlag (0:25:08-0:27:28)

Nr.	Sek	Kamera	Beschreibung	Ton
1	5	HN	Marv erwacht auf dem Steinboden, er blutet.	Musik, IM
2	7	N, S	Marv richtet sich auf, sein Gesicht blutet.	
2	3	N	Ein toter Frauenkopf mit einer tätowierten Rose hängt an der Wand.	
3	4	JC	Weitere Frauenköpfe sind an der Wand zu sehen,	
4	5	HT	Marv steht im Vordergrund, im Hintergrund sitzt Lucille nackt und zusammengekauert da.	L: He keeps the heads. He eats the rest. M: Lucille?
5	15	HN, Z, N	Lucille sitzt in der Ecke.	L: It' not just the wolf of him. The wolfs just get scraps. Bones.It's him. He eats people.
6	7	HT	Lucille im Vordergrund, Marv hinten richtet sich auf und zieht seinen Mantel aus, läuft zu ihr hin.	L: He cooks them like they were steaks. M: Let's get you warm.
7	5	N	In Lucilles Gesicht spiegelt sich die Angst, Marv bedeckt sie mit seinem Mantel	L: Just like they were steaks. Now he's got both of us. M: I's alright. Take a nice slow breath.
8	8	HN	Lucille und Marv sitzen zusammengekauert in der Ecke.	L: Just look at the heads on the wall. The heads on the wall. The heads on the....
9	10	N	Marvs und Lucilles Gesichter.	L: Son of a bitch.
10	2	N	Eine Hand von Lucille wurde entfernt. Ihr Stumpf ist zu sehen.	L: He kept smiling that damn smile made me watch him... suck the meat off my fingers. He made me watch. He made me
11	1	N, S	Lucille sieht verzweifelt aus und schreit.	L: watch!
12	5	HN	Kevin steht aufrecht vor der Zelle.	L: aaaatch
13	2	N	Kevin blickt leicht nach oben.	Musik
14	2	HN	Lucille und Marv umarmen sich.	

15	11	N, S	Lucille hat Tränen in den Augen. Marvs Gesicht ist noch immer Blut überströmt	L: Christ, I could use a cigarette. M: Dames. Sometimes all they got to do is let it out and a few buckets later, there's no way you'd know.
16	2	HN	Marv versucht, die Gitterstäbe aus der Wand zu brechen.	

Ausschnitt aus Sequenz 9: Die Rache (0:35:19-0:37:22)

Nr.	Sek	Kamera	Beschreibung	Ton
1	1	HN	Kevin springt durchs Fenster.	Musik, Klirren
2	1	HN	Kevin landet auf dem Boden.	Musik
3	1	HN	Marv geht rückwärts und schießt auf ihn.	Musik, Schüsse
4	1	HN	Kevin weicht den Schüssen aus, hüpf.	Musik, Schüsse
5	1	T	Die Farm explodiert (extreme Aufsicht)	Musik, Knall
6	1	HT	Die Farm explodiert (Vorderansicht).	Musik, Knall
7	2	HN	Marv zieht seinen Mantel aus.	Klirren, Knall, Musik
8	1	GA	Marv legt eine Handschelle an.	Klirren, Knall, Musik
9	1	N	Marv kniet, sein Gesicht ist im Bild	
10	1	N, S	Gespannter Stacheldraht, Kevin rennt darauf zu.	
11	1	N	Stacheldraht	
12	1	N	Kamera ist auf dem Boden, Stacheldraht spannt sich darüber, Kevin springt darüber.	IM Marv
13	1	HN	Kevin landet mit den Füßen auf dem Boden.	IM Marv
14	2	HN	Kevin bemerkt den Mantel, reißt ihn herunter.	IM Marv
15	1	HN	Mit erhobenen Armen stürzt sich Marv auf Kevin.	Ächzen, Musik
16	1	N, KF	Die beiden kämpfen.	Ächzen, Musik
17	1	GA	Kevin trifft Marvs Arm mit seinen Krallen.	Musik
18	1	HN	Kevin trifft Marvs Kopf mit dem Fuß.	Musik, Schlag
19	1	HN	Kamera ist hinter Marv, sie kämpfen.	Musik
20	1	N	Kevin's Fuß trifft Marvs Gesicht.	Musik, Schlag
21	1	HN	Wie 19	Musik, Schlag
22	2	HN,	Marv liegt auf dem Boden, Kevin	Musik, Schlag

		KF	springt auf ihn, tänzelt um ihn herum.	
23	1	N	Marvs Gesicht ist blutüberströmt.	M: Is that the best you can do,
24	1	N	Kevin blickt auf ihn.	M: creep?
25	2	N	Kevins Fuß trifft noch einmal Marvs Gesicht.	Musik, Schlag
26	1	HN	Wie 22	Musik
27	1	HN	Kevin und Marv kämpfen	Musik, IM Marv
28	1	N	Kevin schlägt Marv ins Gesicht	IM Marv, Schlag
29	2	GA	Die Handschelle schlingt sich um Kevins Handgelenk	IM Marv, Klicken
30	5	HN, Z	Kevins Hand ist gefesselt (Kevin von hinten, Marv von vorne), Marv spuckt aus (SlowMo)	M: I got you, you little bastard. Let's see you hop around now.
31	3	HN, S	Kevin von hinten, Marv von vorne, Marv schlägt Kevin ins Gesicht, Blut entströmt (SlowMo), Kamera folgt dem Blut.	Schlag, Musik
32	9	HT	Kevin liegt auf dem Boden, Marv raucht (Aufsicht).	IM Marv, Schritte, Musik aus
33	5	HT	Wendy kommt mit erhobener Waffe.	W: Let me do it, Marv. She was my sister, let me finish him.
34	5	HN	Marv dreht sich zu Wendy und schlägt sie nieder.	M: You wasn't supposed to come down here, Wendy.
35	8	HN	Marv bewegt sich von der Kamera weg, Wendy im Arm.	IM Marv
36	6	HN	Wendy sitzt im Auto. Ihre Augen sind geschlossen. Sie bewegt leicht den Kopf.	M: God, I got to tell you, I'm good and bushed. It's not that fight of our that did me in either.
37	3	N	Marv blickt auf Kevin.	M: It's all that sawing and tying.
38	3	HN, Z	In Kevins Gesicht sind Blut-spritzer.	M: It's not as easy as it looks.
39	11	N	Marv blickt zu Boden.	M: It could've been a real mess around here if I didn't have that tubing for... tourniquettes. I got to admit... there was a spurt or.
40	3	N, Z	Wie 38, ein leichtes Lächeln umspielt Kevins Lippen.	M: You get the scent in the air.
41	2	N	Wie 39	M: To get that friend of yours to come running.
42	3	HN, Z	Marvs Beine und Arme wurden abgesägt. Sein Torso ist im Bild.	Musik
43	3	HT	Der Wolf kommt angerannt.	Hecheln
44	1	N	Wie 39	M: Well, what do you know.
45	2	N	Dem Wolf hängt die Zunge heraus.	M: Look who's here
46	3	N	Wie 39	M: Here he comes.

47	1	HN	Der Wolf nähert sich Kevin.	Knurren
48	3	N	Kevin lächelt noch immer.	Knurren, Musik
49	4	N	Marv zündet sich eine Zigarette an	Knurren, Klirren M: It's a good dog.
50	6	HT	Negativ, Kevin lehnt am Baum, Marv kniet vor ihm, der Hund isst Kevin.	Schmatzgeräusche, IM Marv, Musik
51	1	N	Wie 49	IM Marv, Musik
52	2	N	Wie 48	IM Marv, Musik

Ausschnitt aus Sequenz 9: Die Rache (0:38:55-0:41:46)

Nr.	Sek	Kamera	Beschreibung	Ton
1	4	HN	Roark liegt auf dem Bett, die Bibel auf dem Bauch, er richtet sich auf.	Klopfen, Musik R: Kevin?
2	6	HN, S	Marv steht in der Tür, den Kopf Kevins in der Hand. Er geht auf Roark zu.	M: What's left of him, anyways. The dog ate the rest.
3	3	HN	Roarks Gesicht ist im Dunkeln.	Musik
4	3	HN	Marv legt den Kopf auf einem Buch ab.	Leichter Schlag
5	3	HN	Roark steht auf, geht auf den Kopf zu und setzt sich.	R: Oh my God.
6	3	N	Marv greift zu seiner Waffe.	
7	2	N	Roark ist entsetzt.	R: You monster. You demon.
8	3	N	Marvs Gesicht ist vollgepflastert (Untersicht)	M: If you scream of I'll plug you.
9	6	HT	Marv steht Roark gegenüber. Er setzt sich (Achsenverhältnis 90%)	R: He had the voice... of an angel. Yet he spoke only to me.
10	3	N	Wie 7	R: And he's dead now because of stupid whore.
11	2	N	Marv zündet sich eine Zigarette an.	M: It's not a real good idea for you to talk about Goldie that way...
12	21	N	Wie 7. Die Augen leuchten grünlich.	M: while I'm around. R: When he came to me. He was a tormented boy. Tormented by guilt. I tried to council him. But the eating. It filled him with white light.
13	5	N	Marv blickt ihn an.	R: Tearful, he swore to me that he felt the touch of God almighty.
14	3	N	Roark blickt zuerst nach unten, nach zu Marv nach oben.	R: What the hell do you know?
15	5	N	Marv blickt zu Boden	M: I know it's pretty damn weird to eat people.

				R: He didn't just eat their bodies.
16	6	N	Roark blickt Marv an. Er blickt leicht nach oben.	R: He ate their souls And I joined in.
17	4	N	Marv blickt angewidert nach oben.	
18	4	N, Z	Wie 16	R: They were all whores.
19	2	N	Wie 17	R: Nobody cared for them. Nobody'd miss them.
20	1	N	Wie 17	
21	4	N	Wie 16, noch näher	R: And then your... Goldie almost ruined everything.
22	3	HN	Überblende, (Rückblende) Goldie ist in Kadie's Bar.	R: She stayed in public places.
23	4	HN, Z	(Rückblende) Marv lehnt an der Bar von Kadie's Bar.	R: And then with you... You were so convenient
24	2	N	Goldie lehnt sich an Marv. Sie sehen sich an.	R: You'd broken man's jaw
25	1	GA	Goldie nimmt Marvs Hand.	R: that very night.
26	2	GA	Roarks Mund ist in Großaufnahme zu sehen.	R: Who would believe a thug like you.
27	3	N	(Rückblende) Kevin erscheint in der Tür.	R: Kevin killed her.
28	1	HN	(Rückblende) Die Polizei rückt an.	R: I ordered the police in for you.
29	2	HT	(Rückblende) Marv bricht durch die Tür.	R: But you wouldn't be caught.
30	2	HT	Marv stürzt sich durch die Frontscheibe eines Polizeiautos.	R: You wouldn't stop.
31	5	N	Roarks Gesicht ist etwas weiter von der Kamera entfernt.	R: And now he's dead and you're here to.. eliminate me.
32	4	N	Roarks Gesicht näher und leicht von oben.	R: Will dead give you satisfaction, my son?
33	3	N	Marv blickt ungerührt nach unten.	R: Killing a helpless,
34	5	N	Wie 32	R: old fart?
35	2	HT	Marv sitzt da, ein Kreuz in der Hand.	M: The Killing no.
36	3	N	Marvs raucht noch immer.	M: No satisfaction.
37	3	HT	Wie 35, Marv wirft das Kreuz weg und steht auf.	M: Everything up until the killing...
38	3	N	Marv lächelt.	M: will be a gas.
39	2	N	Roark blickt nach oben (Aufsicht)	
40	3	HN	Roark ergreift Kevins Kopf	R: Kevin
41	7	N	Roark blickt auf Kevins Kopf und küsst ihn.	R: We're going home
42	5	N	Marv blickt auf ihn herab (Untersicht).	M: You can scream now if you want to.
43	2	N	Roarks Gesicht zeigt Angst.	Musik
44	3	HT	Wachen rennen die Wendeltreppe	Klirren

			hinauf.	
45	5	N, Z	Marv wird vom Blut Roarks getroffen.	Matschgeräusche IM Marv
46	2	N, Z	Roarks Gesicht ist vor Schmerz verzerrt.	Stöhnen, Matschgeräusche
47	4	N	Wie 45, nur mehr Blut	Musik, IM Marv
48	2	HN	Die Wachleute stürme das Zimmer.	Schlag, Musik
49	1	N	Marv dreht sich um	Schrei
50	2	HN	Die Wachleute schießen auf Marv	Schüsse, Schreie

THE BIG FAT KILL

Sequenz 12: Die Atombombe (0:54:12-0:59:51)

Nr.	Sek	Kamera	Beschreibung	Ton
1	3	HN	Becky läuft die Straße entlang, sie trägt auffälligen Schmuck.	Musik
2	3	N	Jackie-Boys Gesicht ist zu sehen.	J-B: Hey Baby
3	2	HN	Das Auto mit Jackie-Boy und Becky sind im Profil zu sehen.	
4	3	HT	Das Auto mit Jackie-Boy und seinen Freunden und Becky fährt bzw. geht die Straße entlang.	J-B: Hop in Sugar. We'll get you there.
5	2	HN	Wie 3	B: Aww, sweetheart. I work the dayshift,
6	2	N	Wie 2	B: and it's been a long day.
7	3	HN	Wie 3	B: Besides, I don't do group jobs
8	4	N	Wie 2	J-B: Get in the car, baby. We'll just talk. It'll be nice.
9	3	N	Beckys und Jackie-Boys Gesichter sind im Profil zu sehen.	B: I don't do talk jobs, either J-B: Baby doll,
10	13	T	Blick von oben auf Dwights rotes Auto und Dwight. Die Kamera fährt nach oben, Miho ist zu sehen, wie sie auf einem Hochhaus sitzt. Dann fährt die Kamera zu Becky und Jackie-Boy (Aufsicht).	J-B: I've had me hell of a bad day. I've been beat up every time I turn around. But then day when I get turned down by a hooker. When I got good hard earned cash to pay with.
11	6	N	Wie 2	J-B: Well? There's only so much a man can take. B: Go try the Alamo over on Dillan Street
12	6	HN	Wie 3	That's the Alamo, not the Amigo. The Amigo's a fag joint.
13	4	HN	Mit erhobener Waffe schleicht Dwight um eine Ecke.	J-B: Are you having a good time? Humiliating me like this
14	3	N	Dwights Gesicht und seine Waffe	J-B: for no damn reason at all?

			sind näher zu sehen, er huscht aus dem Bild.	
15	13	HN, S	Gail hält Dwight eine Waffe an den Kopf. Die Kamera schwenkt zu ihrem Gesicht.	G: That's far enough Dwight. We've been on top of these peckerwoods since they first showed up with that cop behind them. Everything's under control. Enjoy the show.
16	7	N	Dwight schaut verdutzt, dann stellt er sich zu Gail.	IM (Dwight) G: So how's the barmaid?
17	6	N	Gails und Dwights Gesichter sind groß im Bild, auch Gails Waffe ist zu sehen (leichtes Seitenprofil).	G: The one that never shuts up. D: Not right now, Gail. G: Oooh, wound up a little tight, aren't we?
18	7	N	Gail und Dwight sind etwas weiter entfernt von vorne im Bild zu sehen.	G: That's your whole problem, Dwight. You worry too much. That and your lousy taste in women.
19	3	N	Wie 17	G: These days, anyway. D: Damn it Gail. Not right now.
20	6	N	Wie 18, Gail zündet sich eine Zigarre an.	G: Those clowns, down the way. They some of the barmaids' boyfriends? D: One of them thinks he is. He's out of control. I followed them here to make sure he didn't hurt any of the girls. G: Us helpless, little girls.
21	2	N	Gails zündet sich eine Zigarre an	IM (Dwight)
22	1	N	Wie 20	IM (Dwight)
23	16	N, KF	Wie 21, Gail raucht und richtet ihren Blick auf Miho. Die Kamera fährt zu Miho.	IM (Dwight) G: Us girls are as safe as can be, Lancelot. Those boys in that Chrystler are mistake away from seeing what Miho can do And she's been aching for some practice.
24	10	HN, KF, N	Mihos Füße sind zu sehen, sie läuft am Rand eines Hochhauses. Die Kamera fährt nach oben und zeigt dann ihr Gesicht in Nahaufnahme.	IM (Dwight) B: You're running out of
25	7	HT, KF	Miho steht auf dem Dach, Becky und das Auto mit Jackie-Boy sind direkt unter ihr (Aufsicht), dann fährt die Kamera nach unten.	B: valley, cowboy. Turn around. Safe yourself and your buddies a ton of grief.
26	3	HN	Jackie-Boys sitzt im Auto.	J-B: You're a sassy little thing. You ain't hardly in any kind of

				position to be making threats.
27	3	HN	Wie 9	IM (Dwight)
28	2	N	Dwights und Gails Gesicht (Profil)	IM (Dwight)
29	2	HT	Zwei Frauen schließen ein Gitter.	Klappern
30	3	HN	Wie 28	IM (Dwight)
31	7	N	Wie 18, nur näher	IM (Dwight) D: They haven't killed anybody. I don't know about. They got pretty bad at Shellie's place but they didn't kill anybody. G: And they won't.
32	5	HN	Wie 26	J-B: OK, OK, OK, I sounded off a little more than I should've- I'm a little edge.
33	5	GA	Beckys Gesicht	B: Over the edge.
34	4	HN	Wie 26	B: It's not a woman you need. It's a good night sleep.
35	2	N	Beckys Gesicht, die Augen leuchten blau.	B: You couldn't handle a woman in the state you're in.
36	4	N	Jackie-Boys Kumpane im Profil	Lachen Kumpane: She saying you don't got what it takes, Jack.
37	4	HN	Wie 26	J-B: You want to see it?
38	5	N	Wie 2	J-B: You want to see what I got? Huh? Donner
39	3	N	Wie 35	B: I've seen all shapes, all sizes.
40	2	HN	Wie 26	J-B: You seen this one?
41	3	HN	Becky ist von vorn zu sehen, Jackie-Boys Waffe richtet sich auf sie. Es blitzt.	
42	2	HN	Wie 26, Jackie-Boy richtet seine Waffe auf Becky.	J-B: Get in the car. Waffe klickt.
42	5	HN	Wie 41	B: Oh, sugar. You just gone and done the dumbest thing in your whole life. Musik
43	1	HN	Miho zückt ihre Swastika, es blitzt.	Musik
44	1	HT	Miho schleudert ihren Wurfstern.	Musik
45	1	HN	Der Wurfstern trennt Jacks Hand ab.	Musik
46	2	N	Die abgetrennte Hand mit Waffe und der Wurfstern liegen auf dem Boden.	Musik
47	1	HN	Jackie-Boy krümmt sich zusammen.	Musik
48	2	HT	Miho auf dem Dach setzt zum Sprung an.	Musik

49	3	HN	Die Freunde Jacks schreien, er hält seinen Stumpf fest.	Musik
50	2	HT	Wie 49, nur weiter weg, Miho stürzt von oben auf das Autodach und durchbohrt mit ihrem Schwert zwei der Freunde.	Musik
51	1	N	Die Köpfe zweier Freunde sind vom Schwert Mihos durchbohrt.	Musik
52	1	HN	Miho auf dem Autodach holt erneut aus.	Musik
53	1	N	Der nächste wird erstochen.	Musik
54	1	N	Der noch lebende Freund schaut verdutzt.	Musik
55	2	HT	Miho steht auf dem Autodach, der letzte will fliehen, sie trennt ihm den Kopf ab (Achse 90).	Musik
56	3	HN	Jackie-Boy kriecht zu seiner Hand.	Musik J-B: This is crazy. I don't
57	2	N	Wie 56, nur näher	J-B: know where... for no reason at all. Go ahead. go ahead.
58	3	N	Mit den Zähnen löst er die Waffe von der (toten) Hand. Es blitzt.	Musik
59	2	HN	Wie 58 nur etwas weiter entfernt	Musik
60	3	HN	Mihos Rücken im Vordergrund und Jackie-Boys Vorderseite im Hintergrund.	Musik
61	2	T	Jack richtet seine Waffe auf sie, sie umkreisen sich.	
62	2	N	Mihos Gesicht	
63	5	N	Wie 18, nur näher	He's got the drop on her. G: He's got squat. He's dead, he's just too dumb to know it
64	1	HT	Gail und Dwight im Seitenprofil, Dwight ist nervös.	
65	2	HN, Z	Miho steht in der Mitte des Bildes, leichtes Seitenprofil.	Donner
66	3	HN	Mihos Vorderseite im Hintergrund, Jacks Rücken im Vordergrund, sie umkreisen sich.	Trommeln
67	2	HN	Dwight rennt mit erhobener Waffe zu ihnen.	J-B: This is a
68	3	HN	Jack mit Waffe im Vordergrund, hinten Dwight.	J-B: career ending wound for...
69	1	N	Jacks Gesicht und Waffe sind zu sehen.	J-B: There's going to be hell to pay.
70	1	N	Dwights Gesicht	D: Watch your step,
71	1	GA	Jacks rutscht auf der Hand aus.	D: Jackie-Boy.
72	1	GA	Jacks Gesicht verschwimmt.	

73	1	GA	Mit dem Hintern fällt Jack auf den Wurfstern.	Musik
74	2	N	Wie 70	Yeesh.
75	7	GA, S	Gails Stilettos, sie tritt ihre Zigarre aus, Schwenk auf ihr Gesicht.	Musik
76	7	HT	Jackie-Boy kriecht auf seine abgetrennte Hand zu.	J-B: This isn't funny. Don't anyone laugh. I got friends you can't imagine.
78	2	HT	Jackie-Boys Rücken im Vordergrund, Miho mit erhobenen Schwert im Hintergrund.	J-B: Everyone in here is going to burn.
79	1	GA	Jack packt seine Hand ein.	Musik
80	3	N	Mihos Gesichtsausdruck ist gelassen.	D: Hang it up, she's just playing with you:
81	2	HN	Jackie-Boy im Vordergrund, Dwight im Hintergrund	D: You're only making it worse.
82	1	GA	Miho zückt eine Kapsel.	J-B: You shut the hell up.
83	1	HT	Miho schleudert sie in den Waffelauf	Heller Klang
84	1	N	Wie 69	D: Don't pull the trigger,
85	1	N	Wie 70	D: she blocked the barrell.
86	3	HN	Wie 81, Jackie-Boy dreht sich um.	D: It'll backfire. J-B: I told you to shut up.
87	2	HN	Hinten steht Dwight, Jack richtet seine Waffe auf ihn und schießt.	Schuss
88	2	N	Der Lauf der Waffe steckt in Jacks Kopf.	Musik
89	2	HN	Jack geht rückwärts und setzt sich vor eine Mauer.	J-B: Can't see. I can't see.

Ausschnitt aus Sequenz 15: Das große Töten (1:17:08-1:18:44)

Nr.	Sek	Kamera	Beschreibung	Ton
1	7	N, S	Matunes goldenes Auge leuchtet, Schwenk auf Gails Gesicht: Matune foltert sie mit bloßen Händen.	Donner, Musik, Ächzen
2	8	HN	Schutz und Stuka schauen auf Gail und Matune. Stuka raucht. Es blitzt.	Sch: You just going to stand there and watch this? St: You kidding me man? Like watching old Manute do his thing all night long, and not get tired of it. I mean, the man's an artist.
3	7	HN	Matune foltert Gail. Sie ist gefesselt.	M: Only an artist should be allowed to touch such a beautiful subject. Your skin is perfect.
4	6	N	Matunes Hände berühren weiter	M: Your nerves... responsive.

			Gails Gesicht. Schwenk auf Matunes Gesicht.	Beautiful B: Just give them
5	4	HT	Matune und Gail sind im Vordergrund, Becky lehnt sich im Hintergrund an die Wand.	B: what they want, Gail.
6	3	N	Matune lässt Gail los, diese blickt zu Becky.	G: Becky?
7	2	HT	Wie 5, Becky läuft zu Gail	B: It's over Gail.
8	6	HN, S	Becky beugt sich zu Gail und dreht sich zu ihr ihn. Es blitzt.	B: There's no fighting them. Dwight's dead. They got's what's left of that cop we killed. The mob's going to turn it over to the police chief, the cops are going to mow us down. We got to cut a deal. G: You little bitch. You sold us out.
9	8	N	Becky schaut verzweifelt. In der linken Bildhälfte ist Gails Gesicht zu sehen.	B: I didn't have no choice. They was going to hurt my mom. It selfish, you holding out like this. You're going to get a lot of girls killed for no good reason.
10	10	HN, Z	Gail ist von vorn zu sehen, Becky seitlich von hinten.	G: It wasn't your mom. We could've protected her, and you know it. It was the money, you stupid little bitch. B: Sure there is money.
11	4	N, Z	Wie 9	B: Sure you could've moved my mom into Old Town and let her know that her own daughter is a goddamn whore.
12	4	HN	Stuka und Schutz sehen den beiden zu.	Sch: Break's your heart. Doesn't it.
13	6	N, Z	Wie 9	B: They offered me what you could never offer me. A way out. I had to watch out for my own neck.
14	2	N	Wie 10 nur näher	G: You're neck.
15	2	N	Wie 9	G: You're precious, scrawny,
16	1	N	Gails ist sichtlich voller Wut.	G: little neck.
17	1	N	Gail reißt Becky mit den Zähnen ein Stück Fleisch aus dem Hals.	Schrei
18	1	N	Becky hält sich den Hals.	Schrei
19	1	N	Gail hat Fleisch im Mund.	Schrei
20	2	N	Becky ist entsetzt, sinkt nieder.	Schrei
21	2	N	Gail tropft Blut von den Lippen.	B: You're crazy.

THAT YELLOW BASTARD

Sequenz 3: Nancys Rettung (0:04:33-0:12:51)

Nr.	Sek	Kamera	Beschreibung	Ton
1	20	HN, Z	Hartigan fährt im Auto (Vorder- sicht), Gesicht	Musik (IM Hartigan)
2	3	D	Polizeimarke Hartigans ist zu sehen	Musik (IM Hartigan)
3	3	D	Hartigan steckt sie weg.	Musik (IM Hartigan)
4	16	N	Narbe auf der linken Stirnhälfte	Musik (IM Hartigan)
5	5	HT, KF	Blick aus dem Auto: Bob wartet am Hafen, Hartigan hält neben ihn.	Musik
6	9	HN, KF	Hartigan hält neben Bob. Er steigt aus. Die Kamera folgt ihm. Bob packt Hartigan am Oberarm und will ihn aufhalten.	B: Damnit, Hartigan. I won't let you do this, you're going to get yourself killed. You're going to get us both killed. I won't let you. I'm warning you. H: Let go of my coat, Bob.
7	9	HT	Hartigan läuft vor, Bob folgt ihm (Achsenverhältnis 90%).	B: You're draggin me down with you. I'm your partner. They can kill me too. I ain't putting up with that. I'm getting on the horn and calling for backup. H: Sure, Bob.
8	6	HN	Hartigan dreht sich zu Bob um.	H: We'll just wait. Sit on our ass while that sick Rourk brat gets his sick thrills with victim number 4.
9	7	HT	Hartigan und Bob stehen zueinan- der gewandt da, Achsenverhältnis 90%, Hartigan geht auf Bob zu.	H: Victim Nr. 4! Nancy Calla- han, age 11. And she'll be raped and slashed to ribbons
10	6	HN	Wie 9 nur näher	H: and that backup that we're waiting on will just so happen to show up just late enough for Rourk to get back to his
12	35	HN	Die Kamera ist hinter dem Rücken Hartigans positioniert, Bob schaut Hartigan an. Hartigan wendet sich ab und blickt direkt in die Kamera. Bobs Bild im Hintergrund wird unscharf	H: U.S. Senator daddy. B: Take a deep breath Hartigan. Settle down and think straight. You're pushing and you got a bum ticker. You ain't saving anyone. H: Got a great attitude, Bob. Real credit to the force, you are. B: Aileen's home waiting for you. Think about Aileen H: Heck, Bob. Maybe you are right.

				B: I'm glad to hear you're finally talking sense.
12	2	HN	Wie 7, Hartian schlägt Bob nieder.	Schlag
13	4	N	Hartigan schaut finster in Bobs Richtung	IM Hartigan
13	6	HN	Bob liegt auf dem Boden, Hartigan wendet sich ab.	IM Hartigan, Musik
14	12	HT	Nancy sitzt gefesselt in der Mitte eines Raumes, die Tür öffnet sich, ein Mann kommt herein (nur Schatten ist zu sehen). Nancy dreht sich verängstigt um.	Be: You've been a very good, Nancy. You've been very quiet. Don't be scared. We're going to be taking you home really soon.
15	8	N	In Nancys Gesicht spiegelt sich die Angst.	Be: But first, we're going to introduce you to somebody. He's a very nice man.
16	4	HT	Aufsicht: Hartigan rennt durch eine schmale Gasse.	Musik, IM Hartigan
17	5	N	Hartigans Gesicht ist schmerzverzerrt (Profil).	Musik, IM Hartigan
18	3	N	Wie 17, von vorne, Hartigan sackt zusammen.	S: I seek only the most light-hearted and momentary depression.
19	9	HT	Shlubb und Klump stehen neben dem Auto und unterhalten sich. Hartigan schleicht um die Ecke (extreme Aufsicht).	S: The briefest indulgence in automotive pleasure K: ...for cheap thrills. Such shortlived durability, Mr. Shlubb. You would risk engendering an ill will on the part of our employers.
20	9	N	Hartigan schleicht um die Ecke.	IM Hartigan
21	5	HN	Klump und Shlupp stehen nebeneinander.	K: This Jaguar you so pinheadedly covet temporarily remanded to our customer, though it may be
22	6	N	Wie 20, Hartigan greift eine Eisenstange.	K: remains the property of the son of Senator Rourk. A single
23	8	HN	Wie 21, etwas weiter entfernt. Der Schatten Hartigans ist zu sehen.	S: dent, the mearest scratch, thereupon on the before mentioned consequences of which I so recently made mention shall surely be afford us.
24	2	N	Klump wird erschlagen.	Knall, Musik
25	1	N	Shlubb schaut verdutzt.	Musik
26	2	N	Die Eisenstange trifft Shlubb.	Musik, Knall
27	4	D	Hartigan greift sich ans Herz.	Musik
28	4	D, S	Wie 27, von vorn, sein Gesicht ist verzerrt	Musik, IM Hartigan
29	3	HN	Hartigan schleppt sich gebückt wie-	Musik, IM Hartigan

			ter	
30	5	N	Hartigans Gesicht ist vor Schmerz verzerrt	Musik, IM Hartigan
31	7	HN	Lenny und Benny wollen gehen.	L: We're all done here, Benny. Let's give them some time together. Give them some privacy. B: Be with you in a minute, Lenny. I'm just making sure they get along really well.
32	8	HT	Nancy steht in der Mitte, Junior vor ihr, Benny und Lenny hinter ihr. Sie hat Angst und weint. Benny und Lenny gehen.	J: What kind of beast couldn't get along with a precious little girl like this.
33	10	N	Junior beugt sich zu Nancy hinab.	J: You must be awfully scared now. But you got nothing to be scared of. All we're going to do is have a nice little talk.
34	6	HN	Kamera ist hinter Junior. Er sieht Nancy an, sie sieht zu Boden und schaut dann auf.	J: That's all. Just a nice talk, just you and me.
25	3	N	Wie 33	J: Don't you cry now.
26	2	D	Hartigan hat Tabletten in der Hand	IM Hartigan, Musik
27	2	HN	Hartigan nimmt seine Tabletten.	IM Hartigan, Musik
28	1	N	Hartigans Gesicht ist immer noch verzerrt	IM Hartigan, Musik
29	2	HN	Hartigan hält seine Hand aufs Herz, bricht zusammen	IM Hartigan, Musik
30	5	HN	Kamera ist auf dem Boden: Hartigan liegt auf dem Boden, greift seine Waffe und richtet sich auf (extreme Untersicht).	IM Hartigan, Musik
31	7	D, S	Seine Waffe ist zu sehen, Schwenk aufs Gesicht.	IM Hartigan, Musik
32	9	HN	Hartigan läuft zu dem Schuppen.	IM Hartigan, Musik
33	1	N	Im Schuppen: Hartigan bricht die Tür ein.	Knall, Musik
34	1	HN	Lenny und Benny ziehen die Waffen.	Knall, Musik
35	1	N	Hartigan richtet seine Waffe auf sie.	Musik
36	1	HN	Lenny und Benny sind getroffen.	Musik, Schüsse
37	3	HT	Junior schießt im Hintergrund auf Hartigan. Er sinkt nieder.	Musik, Schuss
28	2	N	Hartigan kniet zu Boden, Junior flieht..	Musik
29	2	N	Nancys Gesicht zeigt ihre Angst.	Musik
30	4	N	Hartigan krümmt sich und richtet sich auf.	Musik, IM Hartigan

31	1	HAT	Draußen. Junior flieht mit Nancy unter dem Arm.	Musik
32	3	HN	Hafenkai. Der Fluchtweg ist abgeschnitten.	Musik
33	2	N	Juniors Gesicht zeigt Angst.	Musik, Schluchzen
34	2	HN	Blick von Hartigan: Junior dreht sich um.	H: Roark. Give it up.
35	2	HN	Blick von Junior: Hartigan steht aufrecht da.	H: Let the girl go.
36	2	HN	Blick von Hartigan: Junior hat Nancy im Arm.	J: You can't do a goddamn thing to me, Hartigan.
37	5	HAT	Junior und Hartigan stehen sich gegenüber (Aufsicht)´.	J: You know who I am. You know who my father is.
38	2	HN	Wie 36	J: You can't touch me, you piece-of-shit cop.
39	3	HN	Wie 37, nur näher	J: Look at you.
40	2	N	Wie 33	J: You can't even lift that cannon you're carrying.
41	2	HN	Hartigan von vorne.	Musik
42	1	N, S	Wie 41, näher	H: Sure I can. Schuss
43	1	N	Hartigan schießt Juniors Ohr ab.	Schuss, Schrei
44	1	HN	Junior fällt zu Boden.	Schrei, Musik
45	2	N	Nancy kann sich befreien.	Musik
46	2	HN, S	Nancy krabbelt weg. Hartigan steht da.	Musik
47	2	N	Nancy weint.	H: Cover your eyes, Nancy. I don't want you watching this.
47	2	HN	Hartigan schaut zu Nancy.	H: I mean it baby. Cover your eyes.
48	2	N	Nancy bedeckt sich mit den Händen die Augen	H: Right now.
49	2	N	Der am Boden liegende Junior schießt auf Hartigan.	Schuss, Musik
50	2	HN	Hartigan wird getroffen.	Schuss, Musik
51	2	N	Wie 49	Musik
52	3	Hn	Wie 50	IM Hartigan, Musik
52	2	HN	Hartigan schießt auf Junior, Nancy sitzt da (Achse 90%)	IM Hartigan, Musik
53	4	HN	Hartigan schießt auf Junior (Aufsicht).	IM Hartigan, Musik
54	5	HN	Bob schießt von hinten auf Hartigan	Musik, Schrei, Schüsse
55	2	N	Bob steckt die Waffe weg (Slow-Mo).	Stöhnen, Musik
56	3		Schwarzblende	IM Hartigan
57	3	N	Hartigan kniet nieder.	B: For God's sakes, don't make it any worse.
58	4	HN	Hartigan befindet sich im Vorder-	B: Don't make me kill you.

			grund, Bob im Hintergrund.	H: Doing fine Bob.
59	2	T	Bob, Hartigan, Junior und Nancy auf dem Hafenkai (Achse 90%)	H: Never better. Ready to kick your ass.
60	2	N	Bob blickt ungerührt zu Hartigan.	IM Hartigan, Musik
61	5	HN	Hartigan berührt seine Wunden.	IM Hartigan, Musik
62	2	HN	Bob blickt noch immer zu ihm.	B: Sit down and stay down.
63	2	HN	Hartigan krümmt sich vor Schmerz.	B: I'll kill you, if I have to.
64	2	N	Nancy weint (leichte Aufsicht).	IM Hartigan, Musik
65	4	HN	Nancy, Junior und Hartigan auf dem Kai (Achse 90%)	IM Hartigan, Musik H: Run home Nancy.
66	2	N	Wie 64	H: Run for your life.
67	5	N	Bob blickt zu Nancy.	B: Hey. Don't listen to him, he's a crazy man. H: A tough man you are, huh? B: You stay right where you're at.
68	4	HAT	Blick vom Wasser auf das Geschehen	H: You shoot your partner in the back. then you try to scare a little girl.
69	3	N	Wie 64	H: Maybe I'll pull my spare rod.
70	2	HN	Hartigan lehnt am Pfosten, Bob blickt zu ihm (Kamera hinter Bob).	H: Plug you a couple times. Show you how it's done.
71	2	N	Bob blickt zu Hartigan.	B: We could've worked something out, but you've blown that.
72	2	HN	Wie 70, Bob zieht seine Waffe.	B: Sit down or I'll blast you in half.
73	1	N	Wie 64	Musik
74	1	S, GA	Hartigans Hand bewegt sich.	B: You're so slow, you'll never stop me.
75	1	N	Wie 71	B: Sit down!
76	1	S, GA	Wie 74	H: You're never
77	1	N	Wie 71	H: able to stop me.
78	1	GA	Hartigans Hand umfasst die Pistole.	Musik
79	1	N	Bob schießt auf Hartigan.	Schuss
80	1	N	Nancy schreit.	Schrei
81	1	HN	Wie 65, Bob schießt auf Hartigan.	Schüsse, Schreie
82	1	HN	Hartigan sinkt getroffen nieder.	Schüsse, Musik
83	1	N	Wie 79	Schüsse
84	2	HN, S	Wie 82	Schüsse
85	2	N	Wie 64	Musik, Weinen
86	2	HN	Wie 82, Hartigan sitzt	IM Hartigan, Musik
87	2	N	(Überblende) Bob dreht sich weg	IM Hartigan, Musik
88	2	HN	(Überblende) Nancy geht auf Hartigan zu	IM Hartigan, Musik
89	4	HN	Nancy kniet sich bei Hartigan nieder (Achse 90%)	IM Hartigan, Musik
90	2	N	Nancy streichelt Hartigans Wange.	IM Hartigan, Musik

