



Das Testament des Dr. Mabuse

Das Böse im Film

Georg SeeBlen

Das Böse im Kino ist eine doppelte Realisierung, eine visuelle Aktivierung. Aus etwas Gedachtem wird etwas Vorgestelltes, und in der Vorstellung wird aus einem Prinzip ein „Subjekt“. Es war „schon immer da“ und wird „immer dableiben“, allerdings in immer neuen Gestalten. Ausgehend von einer Differenzierung der satanischen Repräsentanten in der christlichen Kultur- und Kunstgeschichte soll eine Typologie des Bösen in der Kinematografie zugleich Codierung und (relative) Vielfalt belegen. Das Subjekt des Bösen im Film hat indes nicht ausschließlich individuelle oder typologische Züge, auch ein zweites kinematografisches Subjekt, das sich zusammensetzt aus der Einstellung der Kamera, der Licht- und Farbgestaltung, kann zur medialen Realisierung des Bösen werden.

Wohin ich flieh', ist Höll', ich selbst bin Hölle,/
 Und aus dem tiefsten Grund gähnt tiefe Tiefe/
 Mich an und droht mir stets, mich zu verschlingen,/
 Vor der die Hölle mir ein Himmel scheint.

(John Milton: *Paradise Lost*)

Die drei Gesichter des Satans

Es kann nur der Teufel gewesen sein, der das Kino erfand. Das wissen nicht nur radikal Schriftgläubige, sondern auch all die dionysischen Gemüter, die ihre Fantasien in den dunklen Saal des Lichtspiels führen. „Aus silberner Maske der Geist des Bösen schaut; Licht mit magnetischer Geißel die steinerne Nacht verdrängt“, schreibt Georg Trakl in seinem Gedicht *An die Verstummen*. Die silbernen Masken und die magnetischen Licht-Geißeln des Kinos erlauben es dem Bösen, in personam aufzutreten. Oder sie verdammen es dazu, wie man es nimmt.

Auf der Leinwand verwandelt sich das Böse von einer Idee in ein Subjekt. Das wiegt schwer. Denn der Teufel in seinen Masken wird uns auch vertraut. Wir fürchten ihn immer noch, natürlich, dazu sind wir ja hier, aber doch nicht mehr so wie vordem. Denn in einem Spielfilm, in der konsistenten und bewohnbaren Bild- und Handlungswelt für anderthalb, zwei Stunden, wird mehr oder weniger alles relational. Und so wird im Kino das Böse abhängig gemacht. Vom Subjekt, der Maske, die es annimmt, vom Licht, von den Gelegenheiten, von einem Drehbuch, von unseren Erwartungen.

So mag man die Aussage vom Anfang auch auf den Kopf stellen: Wer immer den Teufel bekämpfen will, wer immer das Böse bannen will, der muss zuerst ins Kino. Das absolute Böse, der Teufel nun eben, war ursprünglich nämlich, wie Gott selbst, nicht abbildbar. Erst in der Zeit der Renaissance mit dem Gemälde von Tintoretto etwa, das den Kampf zwischen dem Erzengel Michael und dem Satan zeigt, nahm er wahrhaft Gestalt und Gestalten an. Der Teufel erfuhr seine Bildergeschichte als Mischwesen, er ist Mensch, er ist Tier, er ist Dämon. Von allem ein wenig, gemischt und wechselnd.

Sein Wesen seit John Miltons *Paradise Lost* steckt in eben seiner Absolutheit: Anders als der Mensch ist der Teufel böse nicht aus einer „Schwäche des Guten“, nicht aus Interesse, Verführbarkeit oder Gelegenheit. Er ist aus seinem ursprünglichen Willen heraus böse. Das führt uns an eine Grenze des Vorstellbaren – oder an den Punkt in John Carpenters *Halloween*, wo der Psychiater erkennt, dass man es mit dem „absolut Bösen“ zu tun hat, in der Maske eines kleinen, verwirrten Jungen.

So stehen sich zwei Prinzipien auch im Film gegenüber; dieses absolute Böse, das auch eine dämonische Art von Freiheit ist, und die Verführbarkeit des Menschen, wo selbst der Gute am Ende Schlechtes tut. Während es also auf der einen Seite die „Schönheit des gefallenen

Engels“ gibt, gibt es auf der anderen Seite die Hässlichkeit des Menschen, der in all seiner Erbärmlichkeit der Verführung doch wieder nachgibt. So könnte man eine erste Ikonografie des Bösen im Film aufstellen: Das Böse im Bewegungsbild ist umso faszinierender und „schöner“, als es Züge des Absoluten aufweist, und es ist umso jämmerlicher und grotesker, als es abhängig von Gelegenheiten und Zwängen ist. Wie in Miltons *Paradise Lost* oder in Dantes *Göttlicher Komödie* (oder in Clive Barkers *Hellraiser*-Filmen) muss man immer weiter und immer tiefer gelangen, um vom menschlichen Widerschein zur wahren Gestalt des Bösen zu gelangen. Denn hinter jedem Bösen im Kinosaal lauert das Noch-Bösere, und das bleibt am Ende doch mehr oder weniger unsichtbar. So gar im Kino.

Die Verhältnisse in der Hölle sind kompliziert. Die Vorstellung von einem Herrn der Finsternis und seinen satanischen Hilfstruppen ist eine grobe Vereinfachung. Spätestens seit Klopstocks *Messias* (1749) wissen wir: Der Satan selbst hat gar nicht mehr die Hoheit über das Böse. Adramelech, z. B., war „ein Geist, boshafter als Satan“. Dieser Adramelech ist dem Satan deshalb an Bosheit überlegen, weil er sich noch besser maskieren kann. Er ist noch kinematografischer als sein ursprünglicher Herr. Und es gibt einen dritten Bewohner der Hölle, das ist Abbadona, der dem Satan auf der anderen Seite unterschieden ist, nämlich weil er seine Beziehungen zum Himmel und speziell zu einem Engel namens Abdiel nicht gänzlich gekippt hat und der immer noch Sehnsucht nach Erlösung und Rückkehr hat. Aber diese persönliche Rückbindung, die verlorene Liebe, macht ihn auch besonders gefährlich.

Denn wie hat Milton das Böse aus der Hölle charakterisiert? Als Zusammensetzung aus drei Elementen: die Schönheit. Die Revolte. Die Verzweiflung. So begegnen wir auch im Kino dem Bösen drei Mal: in der Form des klassischen Satans, der böse sein will aus Prinzip, vielleicht, wie Mephisto, in vollem Bewusstsein seiner dienenden Funktion in der Welt, als Geist der Verneinung, der in Wahrheit das Gute schafft (und sei es den guten Kinohelden mit Pistole oder Zauberspruch), in der Adramelech-Version, dem bösen Trickser und Spieler, der sich in tausenderlei Masken bewegen kann, wie Fantômas, wie Dr. Mabuse oder dein Nachbar, der sich als Serienkiller entpuppt, und in der Abdiel-Gestalt, in dessen Teufelsseele die widersprüchlichsten Impulse nicht zur Ruhe kommen, der hoffnungslos verliebt in ein Gutes ist und der sich sehnt nach der Versöhnung, der Ruhe, dem Tod. Welche Gestalt ist die böseste – und welche ist die gefährlichste? Das kommt, natürlich, auf die Umstände an.

»Aus silberner Maske
der Geist des Bösen schaut;
Licht mit magnetischer
Geißel die steinerne Nacht
verdrängt.«

Aus: Georg Trakl, *An die Verstummen*



Eine kleine Typologie des Bösen im Film

- a) **Der kalte Verbrecher.** Wo es eine bürgerliche Gesellschaft gibt, da gibt es auch eine Parallelgesellschaft, in der das Böse regiert, einerseits als Dienstleistung für den Bürger selbst (die Prostitution, das Glücksspiel, die Droge), andererseits nach eigenem Recht und gegen diesen gerichtet (die Auftragsmörder, Erpresser und Entführer). Der Gangster (zumindest im Kino) ist zugleich Widerpart und Abbild des Bürgers, sein Doppelgänger bis hinein in die Kleidung und die Technologie. Gangster erscheinen einerseits als tragische Helden – wie in den großen Filmen der 1930er-Jahre, *Little Caesar*, *Scarface* etc. –, die in den Filmen von Martin Scorsese etwa ihre soziale Dekonstruktion erfahren oder im italienischen cinema di denuncia ihre politische Deutung. Es kann nur Satan sein, der eine Gesellschaft dazu verleitet, das Böse aus sich selbst hervorzubringen.
- b) **Der Mörder aus Leidenschaft.** Er ist letztendlich die schwarze Seele aller melodramatischen Geschichten von Gut und Böse. Kein materielles Interesse treibt ihn an, sondern fundamentale Emotionen, Liebe und Hass. Eifersucht und Kränkung. Rache und Wahn. Er ist das Abbild des dionysischen Bösen, aus einer Zone, wie es Friedrich Nietzsche schrieb, wo die Menschen wie Tiere sind – und die Tiere mit den Menschen sprechen. Im Kern dieses Bösen, das ganz auf der Seite Abdiels steht, liegt eine Sehnsucht, ein Verlangen, bis hin zum B-Western-Helden, der zum Mörder wird, weil er die gute Frau nicht bekommen kann.
- c) **Der wahnsinnige Killer.** Man sagt, der Serienmörder sei das kinematografischste unter den Bildern des Bösen. Denn sein Ziel scheint es, Zeichen zu setzen, Bilder zu erzeugen, Spuren zu legen. Der „Profiler“ ist denn auch im neuen Kino ein Nachfahre des Detektivs, er „liest“ das Böse nicht logisch und nicht empathisch (wie ein Kommissar Maigret), sondern „ästhetisch“. Aber nicht erst seit *Blutmond* wissen wir, wie gefährlich das ist, in diesen Abgrund zu schauen. Der Serienkiller in Filmen wie *Sieben* von David Fincher, z. B., ist toxisch. Das Böse zerstört, das ist das Werk Adramelechs, nicht nur die Persönlichkeit der Guten, es zerstört den Glauben an das Gute überhaupt – und wie dann bei Lars von Trier zerstört dieses Böse am Ende nicht nur Subjekte, sondern die Kinoerzählung selbst: Adramelech trickst sich in die Kinodramaturgie, um sie zu zerstören.
- d) **Das Halbwesen.** Wesen zwischen Leben und Tod, solche, die nicht richtig sterben konnten, weil sie so böse lebten z. B., wie der Graf Dracula, solche, die einer falschen Schöpfung entsprechen wie Frankenstein's Ungeheuer oder das Wesen aus *Splice*, die Zombies und andere Untote, denen ein „richtiger“ Tod verweigert wurde, zwischen Mensch und Tier (Werwölfe), zwischen Mensch und Maschine, zwischen Mann und Frau, zwischen Bewusstsein und Unterbewusstsein (wie *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*), zwischen Sein und Scheinen (wie die *Doppelgänger*) usw. Es ist das „unschuldige“ Böse in der Kinonarration, selbst in der furchtbarsten Variante eines Aliens. Es muss geopfert werden, aber immer mischt sich da Trauer ins Ritual (tröstlich nur: Dieses Böse wird immer wieder auferstehen ...). Eigentlich handelt das Halbwesen weniger von einem bösen Willen als von einem gefährlichen Eingriff in die Schöpfung. Ob der Teufel da seine Hand im Spiel hat oder ob die Flüche, die die Halbwesen erschaffen, gar noch älter sind als er selbst, oder ob die Götter sich den einen oder anderen Fehlgriff erlaubten, die wahre Schuld an diesem Bösen trifft am Ende doch den Menschen selbst, der sich einen schrecklichen Spiegel geschaffen hat. Das ist zugleich archaisch und modern: Der Mensch sieht im Kino, wie das Böse aus ihm selbst hervorgeht.
- e) **Das Fremde.** Das Böse, so beginnt das im Kasperletheater und führt über die Detektivfantasien des Whodunit in die Tiefen des Weltraumes, muss erst erkannt werden, bevor man ihm widerstehen oder es gar bekämpfen kann. Auf Erden gibt es nur wenige Manifestationen eines unbedingten Bösen. Als Gegenmodell zum trickreich maskierten Bösen tritt eines, das sich weder wirklich ansehen noch gar mit sich reden lässt. In den diversen *War of the Worlds*-Verfilmungen sind die Aliens, die aus dem All kommen, grundlos und unbedingt böse, sie greifen an, und sie lassen sich durch nichts beschwichtigen. Damit geraten sie in die Nähe eines Bösen, das die religiösen wie die aufklärerischen Weltbilder durcheinanderbringt, zur Naturkatastrophe, das, wie ein Erdbeben, ein Tsunami, ein Meeressturm, ein reißen-des Tier wie ein weißer Hai etc. eher von der Abwesenheit der schützenden Götter als von der Anwesenheit des Satans erzählt. So gibt es in „Katastrophenfilmen“ oder im „Tierhorror“ immer nur ein schäbiges Böses zweiten Grades (den Geschäftsmann, der den Profit über die Warnung setzt, den Architekten, der beim Bau eines Hochhauses nicht auf die Mahnungen der Feuerwehrleute hört, den Egoisten, der sich nur selbst retten will etc.). Diese Filme scheinen allesamt darauf hinauszulaufen, die Schwäche des Guten auszuloten und im freiwilligen Opfer ein Gegenbild zu finden.
- f) **Die Tyrannen.** Eine Unzahl von Filmen der verschiedensten Genres handelt von dem Usurpator und Despoten, der seine unrechtmäßige Macht zu üblen Zie-

len missbraucht. Beides erweist ihn als Bösen: dass die Macht nicht legitimiert ist und dass die Macht persönlich zweckentfremdet wird. Viele der Tyrannen im Kino errichten eine Art satanische Gesellschaft, sie wollen den Gegnern die „Hölle auf Erden“ bereiten. Sehr oft hat der Tyrann, denken wir an *Robin Hood*, einen noch viel teuflischeren Einflüsterer: einen Adramelech als Berater.

- g) **Die Verschwörungen**, wie die von Altnazis in Norman Jewisons letztem Film, *The Statement*, aber durchaus zeitgemäß in der Epoche von NSA eine Verschwörung eines Premierministers gegen sein eigenes Volk wie in *Page Eight*. Das Böse ist nun System geworden, es liegt ihm daran, die menschlichen Ordnungen zu unterwandern, und weil es sich auf die Ansteckung und Korruption so sehr versteht, tendieren die Verschwörungen dazu, die Heldinnen und Helden erst einmal auszustoßen aus der menschlichen Gesellschaft, sie zu Gejagten und Geächteten zu machen. Mehrfach in der Kinogeschichte ist es der Teufel persönlich, der sich in Regierungen oder in das Rechtssystem einschmuggelt. Immer gibt es die zwei Seiten der Macht, die helle und die dunkle (wie in *Star Wars*), ja, die Macht selbst ist es, die in Kinoerzählungen noch stets das Teuflische vom Göttlichen trennt.
- h) **Die Femme fatale**. Mit den Waffen einer Frau kämpft das Böse offensichtlich zwischen Schönheit und Verzweiflung. Wenn das Halbwesen Ausdruck eines Fehlers in der Schöpfung ist, dann ist die Femme fatale Ausdruck eines Fehlers in einer sozialen Entwicklung. Aus dem Urbild, nämlich dem dreifaltigen Teufel, der die Gestalt einer schönen Frau angenommen hat, erstehen die Risse in der Geschichte der Modernisierungen und der Befreiungen. Das Wesen der Femme fatale in ihren Genres, dem Film Noir, dem Thriller, dem Melodram, ist ihre doppelte Lesbarkeit: Es ist der böse Mensch, der durch seine sexuelle Attraktion die Ordnungen stört und buchstäblich (auf der Leinwand wie im Zuschauerraum) eine Reaktion heraufbeschwört, es ist aber auch der Mensch, dem Böses angetan, dem die Freiheit und Selbstbestimmung verweigert wird.
- i) **Die Jäger und die Spieler**. Es gibt eine Form des Bösewichts, der es weder auf materielle Werte noch auf leidenschaftliche Gefühle abgesehen hat. Es ist jemand wie Dr. Mabuse, dessen größtes Vergnügen es ist, die Menschen wie Spielfiguren zu benutzen, oder wie Dr. Zaroff in *The most dangerous Game*, der Menschen auf die Stufe von Jagdbeute zurückstuft, aber auch ein Predator aus dem All kann solche Funktionen erfüllen. In den Torture-Porn-Filmen geht es meistens um eine Mischung aus diesen beiden Figu-
- ren, Menschen, die (wenngleich gelegentlich mit Motiven, die in der Vergangenheit liegen) ihre sadistische Freude daran haben, anderen Menschen Fallen zu stellen, sie zu täuschen, sie gegeneinanderzuzetzen, sie zu jagen und vor allem sie zu quälen. Oder sie zu beobachten, wie sie um ihr Leben kämpfen wie in *The Cabin in the Woods*. Aber nicht umsonst nennt man auch Filme wie die von Claude Chabrol „böse“, wenn sie das Verhalten von Menschen beobachten wie ein Insektenforscher seine Objekte.
- j) **Die Barbaren**. Es scheinen Wesen auf, vor allem in den hinteren Wäldern, die nach vollkommen anderen moralischen Vorstellungen handeln als der, nun ja, zivilisierte Mensch. In den Backwoods, z. B., lauern Familien, denen der Zusammenhalt untereinander wesentlich wichtiger ist als irgendwelche moralischen Codes. Die Barbaren aus den Hinterwäldern und aus der Vergangenheit sind vorchristlich und damit vorteuflisch. Das Böse ist für sie keine Kategorie, nicht viel weniger, als es bei den modernen Zombies der Fall ist, die ohne Bewusstsein ihrer furchtbaren somnambulen Wege wanken. Denn so, wie es einen missglückten Vorgriff auf die Schöpfung des Posthumanen gibt, so gibt es auch einen furchtbaren evolutionären Rückfall. Wenn man fragt, was furchtbarer als das Böse sein könnte, wäre (im Kino) eine Antwort: das, was jenseits von Gut und Böse aufscheint.
- k) **Der Homunkulus**. Wer ist das Böse, Frankenstein oder sein Ungeheuer? So wie Dr. Jekyll und Mr. Hyde, so wie die Entwickler des Golems, ist das eine, das initierende, nicht ohne das andere zu denken. Man könnte sagen, das Böse ist das, was sich zwischen den beiden ereignet. Der Mensch als Zauberlehrling, der seiner eigenen Technologie nicht mehr Herr wird, der selbst zum unvollkommenen Schöpfer wird; wie etwa in *I, Robot*, wo die Maschinen trotz striktester Programmcodes unter einem unglücklichen Bewusstsein leiden, wie in *Terminator*, wo der Krieg zwischen den Menschen und den Maschinen auf der einen Seite durchaus neue Moses- und Christus-Figuren, auf der anderen Seite technoide Teufel hervorbringt.
- l) **Die böse Maschine oder die alles umfassende Tücke des Objekts**. Der Terminator ist weder die erste noch die böseste aller bösen Maschinen. Mindestens ebenso furchtbar wie die SF-Fantasie vom „Aufstand der Maschinen“ gegen die Menschheit ist die einer Revolte der tückischen Objekte im Haushalt z. B., wie in *Poltergeist*; immer mal wieder wird ein Auto böse (*Christine*) oder auch ein Fahrstuhl (*Fahrstuhl des Grauens*). Noch mehr und immer wieder werden die modernen Kommunikations- und Kontrollmittel zu

Werkzeugen des Bösen, die Überwachungskamera in den *Paranormal Activity*-Filmen, das Handy und das Internet in Filmen wie *Disconnect*. Was einst die labyrinthischen Gruftsyste unter alten Häusern waren, das sind mittlerweile die Verstrickungen der Vernetzung. Wie heißt es doch so treffend im Alltagsleben? Der Teufel steckt im Detail. Das Kino nimmt diese Aussage gelegentlich wörtlich.

- m) **Das furchtbare Kind**, vom *Dorf der Verdammten*, wo die Kinder von den Aliens besessen sind, über die *Children of the Corn*, wo sie eine mörderische Sekte bilden, bis hin zu *Damien* (das Kind ist der Sohn des Teufels) oder zu *Case 39*, wo es um individuelle Ausprägungen eines kindlichen Bösen geht. Immer wieder wurden solche Filme als Ausdruck einer großen Entfremdung zwischen den Generationen gedeutet. Und so stellt der spanische Film *¿Quién puede matar a un niño?* eben diese Frage: Wie kann man ein Kind töten? Der Übergang ist fließend zwischen den Filmen, in denen die Kinder unschuldige Träger und Überträger des Bösen sind wie in den *Exorcist*-Filmen – und Subjekt des Bösen werden, das sich eine besonders unschuldige Maske gewählt hat. Zweifellos ist die Schockwirkung des bösen Kindes eines der Elemente des Genres, die sich kaum „verbrauchen“. Die „unschuldigen“ Wesen scheinen allerdings auch, wie in Ole Bornedals *Possession*, die Geister aus den seltsamsten Reliquien und Fetischen anzuziehen (eine Schatulle vom Flohmarkt reicht hier).
- n) **Der Feind**. Theoretisch und narrativ muss eine scharfe Trennungslinie zwischen Feinden und dem Bösen gezogen werden: Einen Feind kann man achten, verstehen, sogar lieben. Und selbst wenn man ihn hasst, verachtet oder fürchtet, wird man ihm in aller Regel keine metaphysischen und moralischen Gleichnisse aufdrängen. In der Dramaturgie des angelsächsischen Kriegsfilms z. B., bis hin zu Oliver Stones *Platoon*, gilt es zwar, den Feind zu bekämpfen, das Böse aber erscheint am ehesten in den eigenen Reihen. Daneben freilich gibt es den ideologischen Umschlag. Dann erscheint der Feind in der Maske des Bösen. Wenn aber der Feind das Böse ist, darf man ihn nicht nur besiegen, sondern darf ihn auch vernichten wollen. Deswegen verwandeln sich nicht nur in der Propaganda Feinde in Ungeheuer (ganz direkt, wenn aus den bösen Nazis noch viel bössere Vampire oder Zombies in SS-Uniform werden, metaphysischer indes, wenn der Feind, ganz im Gegensatz dazu, nie sichtbar wird). Der „Krieg gegen den Terror“ und in weiterem Sinne die asynchronen Kriege der Gegenwart haben freilich die Grenzen zwischen dem Bild eines Feindes und dem Bild des Bösen arg verwischt. Der Attentäter (wie, andererseits, der „Drogen-Baron“ mit seinen Privatarmeen) scheint eine Wiederkehr eines „absolut“ Bösen an einem unerwarteten Ort, und wie vor 40 Jahren der gute Polizist sich an seinen Widersachern infizieren musste (wie *Dirty Harry*), so infiziert sich nun der gute Agent, Soldat oder Politiker. Denn dies ist die visuelle Metaphysik der Kinematografie: Wer allzu genau auf das Böse sieht, wird es in sich einlassen.
- o) **Das Tier**. Jedes Tier und auch einige Pflanzen haben, so scheint es, das Böse in sich. Hunde wie *Cujo*, vor allem sind es indes die Tiere, die ohnehin Angst machen, die Haie und Krokodile (die fressenden), die Käfer und Spinnen (die vergiftenden), die Wölfe und Bären (die reißenden), die Schlangen und Echsen (die kriechenden). Bis hin zu gefährlichen Pflanzen (*Little Shop of Horrors*), am Ende sogar die berühmt-berühmtesten Killertomaten.
- p) **Das soziale Verbrechen**. Selbst im Kino, das eine große Vereinfachungsmaschine sein kann, ist nicht mehr zu verleugnen, dass wir in „komplexen“ Gesellschaften leben, also in Gesellschaften, die von zentralen Einheiten nicht vollständig kontrolliert werden können (auch und gerade nicht von den wuchernden Überwachungstechnologien im Kino wie in der Wirklichkeit) und für die es keine linearen und kohärenten Erklärungsmodelle gibt. Wer in dieser Gesellschaft aufsteigen will, der kann kein wirklich vollständig „guter“ Mensch bleiben. Aber wie weit wird der Flirt mit dem Bösen gehen? Wie weit lassen sich Politiker kaufen, paktieren sie mit dem organisierten Verbrechen, missbrauchen sie ihre Macht für den persönlichen Vorteil? In den Zentren der Macht geben sich die drei Teufel, so viel ist sicher, gegenseitig die Kliniken in die Hand. In der Science-Fiction schließlich ist „der Fortschritt“ selbst das Böse, das zu einer Herrschaft der Maschinen (*Terminator*) und der Computer, des Entertainments, der Simulation (*Matrix*), des Computerspiels (*Nirvana*), des Kapitals (*Day of the Dead*) oder einer darwinistischen Gen-Auswahl wie in *The Gene Generation* führt.
- q) **Der Mad Scientist**. Ein Wissenschaftler, oft einer, der eine böse narzisstische Kränkung hinter sich hat, der „verlacht“ und „ausgestoßen“ wurde und der sein Wissen nun dem Feind oder einfach dem Willen zur Vernichtung der Menschen unterstellt. Die tragische Komponente der Figur ist bei seinem cineastischen Urbild, dem Baron Frankenstein, noch im Vordergrund. Spätere Variationen halten sich damit kaum noch auf. Ein irres Lachen verrät den Mad Scientist ebenso wie ein Laboratorium, das immer zugleich Folterkammer ist. In Charakteren wie Dr. Fu Man Chu

»Das Böse im Film ist in Wahrheit der Hinweis darauf, dass der Mensch in seiner Welt nicht fraglos zu Hause ist.«



Freitag der 13.

(dem besonders wirkungsvoll einst Christopher Lee Ausdruck verlieh) verknüpfen sich Verschwörer und Mad Scientist.

- r) **Das absolute Böse.** Ein ganzes Genre, das wohl mit John Carpenters *Halloween* begann, das Slasher Movie, konzentriert sich auf die Konstruktion eines solchen, wie es hier zum ersten Mal genannt wird, absolut Bösen, Freddy Krueger in den *Nightmare*-Filmen, Jason Voorhees in der Serie *Freitag der 13.* oder eben Michael Myers in den *Halloween*-Filmen; die (wechselnden) Fallensteller in den Torture-Porn-Filmen in Serien wie *Saw*. Zumeist ist dieses Böse hinter einer Maske verborgen, es hat Anklänge an den Riesen des Märchens, The Tall Man ist es in der Serie von *Phantasm*-Filmen, die in Deutschland als *Das Böse* vermarktet wurde, der Mann mit dem Fischerhaken in *I Know What You Did Last Summer* oder der hünenhafte Victor Crowley in den *Hatchet*-Filmen. Das Böse kann in Puppen fahren (*Chucky*) oder in Vogelscheuchen (*Scarecrow*, *Jeepers Creepers*); Häuser und Wohnungen können seit *The Old Dark House* gleichsam autonom böse sein. Gemeinsam ist all diesen Erscheinungen, dass das Böse im Grunde nicht befragbar ist, und jeder Versuch, es zu deuten, führt in eine weitere Falle. Die von ihm Bedrohten versuchen das Erscheinen des Bösen als moralische Aktion zu verstehen, alte und neue Schuld betreffend, aber so wenig die rationalen, so wenig taugen am Ende die psychologischen Erklärungen, mehr noch: In den *Scream*-Filmen scheint das Böse in jedem nächsten Film sich über die Erklärungen des vorherigen lustig und sie für die eigenen Pläne nutzbar zu machen.
- s) **Am Ende können auch die Götter selbst ziemlich böse sein, und nicht nur Noah sieht sich in der Zwickmühle.** In den *God's Army*-Filmen kämpfen Engel und Menschen miteinander, und in *Legion* von Scott Stewart will Gott die Menschheit endgültig auslöschen. Nur der Erzengel Michael (Paul Bettany) stellt sich auf die Seite von überlebenden Menschen in einem Fast Food mitten in der Wüste.

Das Böse als Bild und Bewegung

All diese Erscheinungsformen des Bösen im Film sind „Verdichtungen“, mythische Bannungen, ikonografische Festschreibungen, bei deren Auftauchen das Schlimmste (wenigstens für uns Zuschauer) schon vorbei ist. Denn das eigentliche Böse, das, welches keine Gestalt und kein Ziel hat, das offenbart sich an ganz anderen Stellen. Es ist ein Schatten an der Wand. Ein Kräuseln auf der Oberfläche des Sees. Ein unbestimmtes Geräusch. Eine Unschärfe. Ein Schnitt. Ein Zucken um die Lippen eines Darstellers. Eine falsche Bewegung. Eine Musik, deren Herkunft unklar bleiben muss. Ein unverstandenes Wort. Ein Blick ins Leere. Ein willkürliches Bild (was ist das Böse in *Moby Dick*?). Eine tückische Farbe. Ein Riss in der Wand. Ein Wald ohne Ende. Kurz: Das Böse im Film ist in Wahrheit der Hinweis darauf, dass der Mensch in seiner Welt nicht fraglos zu Hause ist.

Georg Seeßlen lebt und arbeitet als freier Autor und Filmkritiker in Kaufbeuren im Allgäu.

