



**ANDREA FREITAG**

# **SCHURKISCH!**

**ÜBER DAS BÖSE UND DAS GUTE IM FILM**

Andrea Freitag

# Schurkisch!

Über das Böse und das Gute im Film

  
**MÜHLBEYER**  
FILMBUCHVERLAG

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© 2016 Mühlbeyer Filmbuchverlag  
Inh. Harald Mühlbeyer  
Frankenstraße 21a  
67227 Frankenthal  
[www.muehlbeyer-verlag.de](http://www.muehlbeyer-verlag.de)

Lektorat, Layout: Harald Mühlbeyer

Umschlagbild: © Nina Lange

Umschlaggestaltung: Steven Löttgers, Löttgers-Design Birkenheide /  
Harald Mühlbeyer

ISBN: 978-3-945378-33-5

Druck: BoD, Norderstedt  
Printed in Germany

Das Werk, einschließlich seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlages und der Autorin unzulässig. Dies gilt insbesondere für die elektronische oder sonstige Vervielfältigung, Übersetzung, Verbreitung und öffentliche Zugänglichmachung.

# Inhalt

1. Vorwort.....	7
2. Die Dependenz der Darstellung.....	15
2.1 Die Dichotomie von Gut und Böse als Möglichkeit, die Welt zu sehen.....	25
2.2 Die Inszenierung des Bösen im Film und die Katharsis .....	33
3. Das Böse im animierten Kinder- und Jugend film.....	38
3.1 Das Ereignis als Heldenkatalysator und die Gesellschaft als Schurke .....	40
3.2. Die Versuchung des Bösen .....	59
3.3. Der Schurke als Nemesis .....	64
3.4. Die Geburt der heldenhaften Schurken und schurkenhaften Helden.....	80
4. Der Held und der Schurke im Superheldenfilm .....	98
4.1. Das Verständnis von Helden und Schurken.....	103
4.1.1. Batman.....	108
4.1.2. James Gordon.....	112
4.1.3. Der Joker .....	114
4.1.4. Harvey Dent und Two-Face.....	129
4.2. Die Schurken, die Helden und das Ende .....	136
5. Das Böse im Horrorfilm .....	146
5.1. Der Psychopath im Thriller.....	158
5.2. Das Slasher-Monster.....	166
5.3. Der Held und das Opfer.....	182
5.4. Die Inszenierung und das Ende der Monster .....	187
6. Fazit.....	195
7. Literaturverzeichnis.....	210
Stichwortverzeichnis.....	217

## *Widmung*

Für Muddy und Paps, Nina  
und die Universitäts- und Landesbibliothek Düsseldorf.

# 1. Vorwort

*»Und Gott sah, dass es gut war.«<sup>1</sup>*

Gott sah also, dass »es« gut war. Aber sah er dabei auch das Böse? Und wenn er es nicht gesehen hat, wie kann der Mensch es sehen? Schmecken die Früchte vom Baum der Erkenntnis des Guten und Bösen denn allen gleich?

Die Trennung zwischen dem Guten und dem Bösen, zwischen Recht und Unrecht ist etwas, das dem Menschen von seinem Umfeld notwendigerweise von klein auf vermittelt wird. Aber dennoch sind die beiden Diskurse nie eindeutig fassbar.<sup>2</sup> Ihre Auslegung ist allzu oft situations- und kulturbedingt, sodass man sich fragt: Gibt es bestimmte Handlungen, die ausschließlich böse oder gut sind? Was macht einen echten Helden aus? Und ab wie vielen bösen Taten ist man eigentlich ein Schurke? Die Kategorien Gut und Böse werden häufig als a priori gegebener Teil der Menschheit angesehen, sind aber kulturellen Ursprungs. Über die Zeit wurden vielfältige religiöse, philosophische, psychologische und soziokulturelle Ansichten gesammelt, jedoch kann keiner der formulierten Deutungsansätze eine Allgemeingültigkeit für sich beanspruchen. Denn wenn eine der bisherigen Deutungen allgemeingültig wäre, so wäre sie jedem Menschen auf der Welt intuitiv verständlich und müsste weder propagiert noch verteidigt werden. Da es aber zahlreiche Deutungsansätze in der Dialektik von Gut und Böse gibt, muss weiter verhandelt werden, um einem vermeintlich allgemein verständli-

---

1 1. Moses 1, 12. Deutsche Bibelgesellschaft: Die Bibel – nach der Übersetzung Martin Luthers. Stuttgart: 1991.

2 Vgl. Neil Bather: There is evil there that does not sleep... The Construction of Evil in American Popular Cinema from 1989 to 2002, 2006 unter: <http://researchcommons.waikato.ac.nz/bitstream/handle/10289/2564/thesis.pdf?sequence=2&isAllowed=y> (Stand: 01.06.2014), S. 333.

chen Ansatz zumindest nahe zu kommen: Sei es im religiösen Sinne in Form von heiligen Schriften, im kritischen Sinne der Philosophie oder auf die fiktiv-kreative Weise der Literatur.

Die popkulturelle Variante Nummer eins zur Vermittlung eines bestimmten Konzeptes von Gut und Böse ist der Film. Das Aufeinandertreffen von Schurken- und Heldenfiguren und ihr stellvertretend für alles Gute und Böse ausgetragene Kampf verweist nicht nur auf ihre koexistente Beziehung, sondern auch auf das jeweils zugrundeliegende moralische Weltbild. Ganze Generationen von Menschen können so für ein bestimmtes Konzept der Weltansicht begeistert werden. Insbesondere das Fortschreiten der Film- und Tricktechnik ermöglicht eine fantasievolle und eindruckliche Inszenierung, deren Bildgewalt den Inhalt des Films herausfordert.

Je nach Genre und Ziel eines Films gibt es unterschiedliche Heldenfiguren und Gegenspieler, die es zu überwinden oder zu bewundern gilt. Von den mythischen Helden in Legenden und Märchen über Superhelden und ihre Schurken bis hin zu Horrorfilm-Monstern mit Kultstatus: Schurken und Helden sind untrennbar miteinander verbunden.<sup>3</sup> Oft ist es erst der Einfluss des Schurken, der den Zuschauer dazu bringt, den Erlebnissen des Helden seine Aufmerksamkeit zu schenken.<sup>4</sup> Dabei scheint das Böse insbesondere in fiktionalen Werken durch seine fremde, ungewisse Entität und seine teilweise sogar der Norm bewusst widersprechenden Handlungen einen Reiz auf den Zuschauer auszuüben. Der Reiz des Verbotenen konkurriert in vielerlei Art mit der ehrenvollen Erscheinung des Helden. Der Schurke im Film kann dabei überaus ambivalent erscheinen. Als Unsympath, dessen Bestrafung das Publi-

---

3 Vgl. Orrin E. Klapp: Heroes, Villains and Fools, as Agents of Social Control. In: American Sociological Review, Vol. 19, No. 1, 1954 unter: <http://www.jstor.org/stable/pdfplus/2088173.pdf?&acceptTC=true&jpdConfirm=true>, (Stand: 24.06.2014), S. 57.

4 Vgl. Bather: Construction of Evil, S. 80.

kum herbeisehnt, als Verführer<sup>5</sup>, oder aber als Mitleid und Empathie weckende Figur. Insbesondere wenn sich seine Handlungen als nachvollziehbar herausstellen, erscheint der Schurke nicht vollständig böse. »Cinematic evil maintains a kind of double movement, having to be simultaneously repulsive and attractive.«<sup>6</sup> Der Verführer verspricht genau das, was andere verbieten. Diese gleichzeitig verführerische, aber auch abstoßende Wirkung ist zentral für die Spannung zwischen den Figuren untereinander und gegenüber dem Zuschauer.

Wie und warum das Böse unabhängig von Genre und Altersfreigabe in so vielen Filmen auftritt und maßgeblich zur Handlung beiträgt, soll im Folgenden untersucht werden. Hierbei lege ich meinen Fokus auf die Darstellung männlicher Schurken in ausgewählten amerikanischen Kinofilmen zwischen 1940 und 2014. Es sei angemerkt, dass ich dabei nicht ausführlich auf den Gender-Aspekt der Darstellung von weiblichen und männlichen Schurken eingehe. Die Unterschiede zwischen weiblichen und männlichen Schurken sind zahlreich und lassen sich meist eher auf kulturelle Gender-Ansichten als auf von Natur aus vorhandene körperliche Voraussetzungen zurückführen. Gewiss werden etliche weibliche Schurken stereotyp auf Schönheit oder Sexualität bzw. ihre körperliche Reproduktionsfähigkeit reduziert<sup>7</sup>. Insbesondere Figuren wie die *femme castratrice*, die *Vagina Dentata* oder der *Monstrous Womb*<sup>8</sup> werden als »Archetypen« bezeichnet, obwohl sie nur eine sehr selektive Auswahl darstellen. Jedoch werden männliche Helden und Schurken meist ebenso stereotyp auf einzelne Attribute wie z. B. perfekt trainierte Körper, große Genitale oder wahlweise viele Kinder bzw.

5 Vgl. Norbert Lennartz: The Bourgeois as a Villain: Representations of Evil in Nineteenth-Century British Fiction. In: Jochen Achilles, Ina Bergmann (Hrsg.): Representations of Evil in Fiction and Film. Trier 2009, S. 77-94, hier: S. 77.

6 Bather: Construction of Evil, S. 171.

7 Z. B. die Alien-Königin in ALIEN – DAS UNHEIMLICHE WESEN AUS EINER FREMDEN WELT (Ridley Scott, 1979) oder Pamela Voorhees in FREITAG DER 13. (Sean D. Cunningham, 1980).

8 Vgl. Barbara Creed: The Monstrous-Feminine. Film, Feminism, Psychoanalysis. New York 1993, S. 7.

Anhänger reduziert. Es fällt also auf, dass die Reduktion auf einzelne körperliche Merkmale sowohl bei Frauen als auch bei Männern vorgenommen wird. Auch ihre Ambitionen sind nicht so unterschiedlich, wie es häufig vermittelt wird. Der Großteil weiblicher Schurken verfolgt ebenso wie männliche Schurken ehrgeizige Ziele wie z. B. politische Macht.<sup>9</sup> Als alleinige Heldinnen hingegen sind Frauen selten. Üblicherweise fungieren sie als weibliches Quoten-Mitglied im Team des Helden, es sei denn, sie befinden sich in Action-Filmen wie in Quentin Tarantinos *KILL BILL VOL. 1* und *2* (2003 und 2004) selbst auf einem Rachezug. Im märchen-ähnlichen Disneyfilm dienen weibliche Figuren wie Megara aus *HERCULES* (Ron Clements/John Musker, 1997) meist als rettendes Opfer und Anreiz für den Helden.<sup>10</sup> Eigenständige Träger der Handlung sind sie nur selten. Dieses Phänomen bedarf jedoch einer weitaus detaillierten Analyse, die nicht an dieser Stelle erfolgen soll.

Erwähnenswert, aber ebenfalls nicht im Fokus ist der Einfluss des filmtechnischen Fortschritts. Gewiss hat die Entwicklung von Techniken wie Motion Capture und 3D-Animationen die Filmwelt und Produktionsmöglichkeiten massiv beeinflusst, dies soll jedoch nicht Teil der vorliegenden Analyse sein. Darüber hinaus wird nicht davon ausgegangen, dass der durch den Regisseur intendierte Ansatz ein anderer ist als der, den der Zuschauer rezipiert. Die multidimensionalen Rezeptionsmöglichkeiten, die in der Individualität jedes einzelnen Menschen begründet sind, ließen eine umfassende Analyse unmöglich werden.

Mein Fokus liegt vielmehr auf der inhaltlichen Gegenüberstellung diverser Darstellungsformen von männlichen Schurken in exemplarisch gewählten, einzelnen Filmen verschiedener Genres, und natürlich auch

---

9 Z. B. Ursula in *ARIELLE DIE MEERJUNGFRAU* (THE LITTLE Mermaid, Ron Clements/ John Musker, 1989) oder Izma in *EIN KÖNIGREICH FÜR EIN LAMA* (THE EMPEROR'S NEW GROOVE, Mark Dinal, 2000).

10 Vgl. Carol J. Clover: *Men, Women, and Chainsaws. Gender in the Modern Horror Film*. New Jersey 1992, S. 4.

auf dem Vergleich mit den ihnen gegenübergestellten Helden. Insbesondere die Punkte Gewalttätigkeit, Moral, das Verhältnis zu anderen Figuren und der Exzess als Maßstab werden dabei als Anhaltspunkte dienen.

Dies geschieht intendiert losgelöst vom historischen Kontext, nach dem Filme als gesellschaftliche Verarbeitung von Ereignissen zu sehen sind. Ein ausschließlicher Fokus auf den Einfluss gewisser Ereignisse und die jeweiligen Auswirkungen auf das soziale Umfeld wird der Komplexität des Mediums Film nicht gerecht. Gewiss stellen die in Filmen auftauchenden Figuren und Themen die in ihrer Zeit relevanten Themen dar oder spiegeln besonders einschneidende Ereignisse wider.<sup>11</sup> Rick Worland nennt als Beispiel den Vietnamkrieg als geistigen Vater des Body-Count-Genres. Demnach werden in Filmen insbesondere vorherrschende Ängste artikuliert. Unter anderem erreichten die Spionagefilme einen ersten Höhepunkt im Nachgang zur Offenlegung der Watergate-Affäre 1972. Ereignisse wie der 2. Weltkrieg und technische Meilensteine wie z. B. die Mondlandung 1969 wurden in Filmen mit Nationalsozialismus-Thematik oder Katastrophenfilmen verarbeitet. Die apokalyptischen Katastrophenfilme der 90er Jahre sind auch auf die unmittelbar bevorstehenden Jahrtausendwende und die daraus resultierenden Zukunftsängste beziehbar. Im neuen Jahrtausend sind Terrorismus und Krieg ein bevorzugtes Thema, insbesondere seit den Anschlägen auf das World Trade Center im Jahr 2001. Jedoch ist die rein historische Betrachtung eines Films ebenso wenig umfassend wie ein rein technischer oder genderzentrierter Ansatz.

Interessant ist, dass sich die Arten der Schurken und Helden bei allen historischen Einflüssen nicht chronologisch von gut zu böse oder umgekehrt entwickelt haben. Jede Art von Schurke hat es in jeder Zeit gegeben, insofern ist auch die von mir genutzte Unterteilung nicht als chronologisch zu betrachten. Die Veränderungen in Qualität und Quan-

---

11 Vgl. Rick Worland: *The Horror Film. An Introduction*. Malden/USA: 2007, S. 231.

tität des Schurkentums richten sich vielmehr nach den einzelnen Genres. Da diese jedoch nicht allumfassend dargestellt werden können, werden nur auszugsweise Filme aus den Genres Animationsfilm (mit besonderem Fokus auf abendfüllende Disneyfilme), Superheldenfilm (anhand verschiedener Batmanverfilmungen) und dem Horrorfilm (anhand dem Thriller und Slasher) verglichen. Es wird sich zeigen, dass das Böse in Filmen aller Genres gegenwärtig ist, jedoch in verschiedenen Ausprägungen und mit verschiedenen Intentionen. Die Entscheidung für den Vergleich derartig populärkultureller Genres fiel durch eben diese Eigenart, dass sie, wie Neil Bather formuliert, von der Masse des Volkes konsumiert werden. Ihr Einfluss auf die Gesellschaft lässt sich dadurch mindestens als ebenso signifikant bezeichnen wie der Einfluss der sogenannten Hochkultur.<sup>12</sup> Da Filme gleichzeitig Produkte und Teile der Kulturgesellschaft sind, besteht eine wechselseitige Beziehung. Die sich gegenseitig antreibenden Motoren Film und Kultur sorgen für eine stetige Entwicklung des Filmschurken-Diskurses. Gerade die aufgrund begrenzter zeitlicher und finanzieller Mittel bewusst stereotype Darstellung einzelner Handlungsträger, wie z. B. Helden, Opfer, Täter und Nebenfiguren, steht laut Neil Bather immer wieder in der Kritik<sup>13</sup>, wird von Filmschaffenden jedoch nur allzu selten aufgebrochen. Die Definition von Gut und Böse changiert nicht nur zwischen Film und Realität, sondern auch zwischen und innerhalb der einzelnen Genres: »What is evil in one film may not be evil in another.«<sup>14</sup>

Dennoch haben die Schurken genreübergreifend viel gemeinsam. Dies liegt unter anderem im kulturellen Austausch begründet, da sich das cineastische Böse stets bereits bekannter Annahmen über das Böse bedienen kann. »Evil can be a symptom of the psychological darkness of the individual soul, or it may be the nature of the world.«<sup>15</sup> Wie das

---

12 Vgl. Bather: Construction of Evil, S. 70.

13 Vgl. ebd., S. 27.

14 Ebd., S. 5.

15 Ebd., S. 168.

Böse auf die Handlung einwirken darf, ist also vom Gesamtkonzept des Filmes abhängig. Mutmaßlich allgemeingültige Faktoren, wie beispielsweise der Einsatz von Gewalt, werden Schurkenfiguren blind zugeschrieben, um sie ohne die Entwicklung einer detaillierten Persönlichkeit zu charakterisieren. Aber betrachtet man den Einsatz von Gewalt im Film einmal genauer, so wird rasch klar: Anhand des Gewalteinsatzes lässt sich keine Einordnung in die Kategorien Gut oder Böse vornehmen. Gewalt ist kein reines Mittel des Schurken, der Held bedient sich ihrer ebenfalls.<sup>16</sup> Die moralische Unterscheidung des Gewalteinsatzes erfolgt vielmehr durch die vom Ausübenden verfolgte Intention und den Intensitätsgrad. Die Interpretation, welche Gewalt nun gut und welche böse ist, erfolgt sowohl auf der Leinwand als auch individuell in jedem Zuschauer.<sup>17</sup> Das Publikum ist angehalten, den Blick auf die verwerflichen Taten des Antagonisten zu fixieren und ignoriert dabei des Öfteren die Gewalttaten des Protagonisten. Dabei ist es das gewalttätige Spektakel des Schurken, das den Zuschauer ins Kino lockt<sup>18</sup>.

Trotz zahlreicher Filmanalysen und Forschungen im Bereich der Rezeption und Wirkungsweise ist die Erforschung des Bösen und des Schurken weiterhin erschreckend rückschrittig. Zwar existieren einzelne Analysen von Film-Ikonen wie Freddy Krueger aus der NIGHTMARE ON ELM STREET-Reihe (1984 – 2003) oder Scar aus DER KÖNIG DER LÖWEN (THE LION KING, Roger Allers/Rob Minkoff, 1994), eine vergleichende Analyse wurde bisher jedoch nicht unternommen. In entsprechend geringem Maße sind Quellen und mögliche Sekundärliteratur anwendbar, was eine Eigenanalyse insbesondere beim Disneyfilm unvermeidbar macht. Spätestens, wenn der Zuschauer sich fragen muss, wer denn in einem

---

16 Vgl. Martin Gerstenbräun: Sie haben schon genug? Aber wir sind doch noch unter Spielfilmlänge! Die Gewaltästhetik des Mainstreamfilms und Möglichkeiten des Widerstands. In: Gerhard Scholz, Veronika Schuchter (Hrsg.): *Ultima Ratio? – Räume und Zeiten der Gewalt*. Würzburg 2013, S 91-100, hier: S. 92.

17 Vgl. Bather: *Construction of Evil*, S. 222.

18 Vgl. ebd., S. 13f.

Film eigentlich im Recht ist, wird die Bedeutung der Kategorisierung deutlich. Daher soll die vorliegende vergleichende Analyse einen interdisziplinären Beitrag zur Verortung der Darstellung des Bösen im Film liefern. Dies geschieht bewusst über den Vergleich dreier völlig unterschiedlicher Genres, um eventuelle universelle und individuelle Wirkungsweisen und Faktoren des Bösen aufzeigen und gegenüberstellen zu können.

## Stichwortverzeichnis

Filme.....	
AIRPORT.....	44
ALADDIN.....	74, 76, 95
ALIEN – DAS UNHEIMLICHE WESEN AUS EINER FREMDEN WELT.....	172, 184
ALIENS – DIE RÜCKKEHR.....	184
ANDROMEDA – TÖDLICHER STAUB AUS DEM ALL.....	44
ARISTOCATS.....	52, 54, 73
BÄRENBRÜDER.....	42f.
BATMAN (1989).....	15
BATMAN & ROBIN.....	142
BATMAN BEGINS.....	100, 107, 139
BATMAN FOREVER.....	104, 125, 191
BRAM STOKERS DRACULA (1992).....	173, 193
CAPTAIN AMERICA: THE FIRST AVENGER.....	139
CAPTAIN AMERICA: THE WINTER SOLDIER.....	139
DAS SCHWEIGEN DER LÄMMER.....	157, 159, 182, 184, 188
DER GLÖCKNER VON NOTRE DAME.....	56
DER KÖNIG DER LÖWEN.....	65, 67f., 75f., 191, 198, 205
DER SCHRECKEN VOM AMAZONAS.....	151
DIE FLIEGE.....	166
DIE KÜHE SIND LOS.....	197
DIE MONSTER AG.....	80, 96
DIE SCHÖNE UND DAS BIEST.....	198
DIE SESAMSTRASSE.....	39
DIE UNGLAUBLICHEN.....	80, 83f., 96
DORNRÖSCHEN.....	68, 95, 197
DRACULA – TOT ABER GLÜCKLICH.....	168
DRACULA (1931).....	151, 193
DSCHAFARS RÜCKKEHR.....	74
eXISTENZ.....	157
FANTASTIC FOUR.....	139
FINDET NEMO.....	45ff.
FRANKENSTEIN (1931).....	151, 154, 172
FREDDY VS. JASON.....	156, 177
FREDDY'S NEW NIGHTMARE.....	170, 185
FREITAG DER 13.....	176, 189
FÜR IMMER SHREK.....	81
GATTACA.....	28
GODZILLA (1998).....	166
GREEN LANTERN.....	139
GUARDIANS OF THE GALAXY.....	139
HALLOWEEN – DIE NACHT DES GRAUENS.....	16, 35, 146, 189
HANCOCK.....	139
HANNIBAL.....	159

HANNIBAL RISING.....	159
HELLBOY.....	139f.
HELLBOY 2 – DIE GOLDENDE ARMEE.....	139
HERCULES.....	10, 40, 67f., 76
ICH – EINFACH UNVERBESSERLICH.....	85, 90f., 96
INDEPENDENCE DAY.....	45
IRON MAN.....	139
IRON MAN 2.....	139
IRON MAN 3.....	139
KICK-ASS.....	139, 143
KICK-ASS 2.....	139, 143
KILL BILL VOL. 1.....	10
KILL BILL VOL. 2.....	10
MAN OF STEEL.....	101, 139
MARVEL'S THE AVENGERS.....	196
MATRIX.....	28, 165
MEGAMIND.....	21, 85ff., 96, 145
NIGHTMARE – MÖRDERISCHE TRÄUME.....	183
NIGHTMARE ON ELM STREET-REIHE.....	13, 154, 169f., 176
PETER PANS HEITERE ABENTEUER.....	74, 76
PINOCCHIO.....	59, 62, 64
POLTERGEIST.....	166
PRETTY WOMAN.....	51
RALPH REICHTS.....	21, 85, 91f., 95
RING.....	161f.
ROBIN HOOD (1973).....	54, 57
ROTER DRACHE.....	159
SHREK – DER TOLLKÜHNE HELD.....	80ff.
SHREK 2 – DER TOLLKÜHNE HELD KEHRT ZURÜCK.....	81
SHREK DER DRITTE.....	81, 83
SIEBEN.....	188
SPIDER-MAN.....	138ff., 179
SPIDER-MAN 2.....	139f.
SPIDER-MAN 3.....	139f.
STEPHEN KINGS ES.....	146, 168, 183
SUPERMAN RETURNS.....	139
SUSI UND STOLCH.....	48, 51, 54, 92
THE AMAZING SPIDER-MAN.....	139
THE AMAZING SPIDER-MAN 2: RISE OF ELECTRO.....	139
THE CABIN IN THE WOODS.....	22, 186, 194
THE DARK KNIGHT.....	21, 23, 100, 102, 104, 107f., 110ff., 115f., 120, 125, 133, 136ff.
THE DARK KNIGHT RISES.....	100, 111f., 114, 136
THE DAY AFTER TOMORROW.....	45
THE DESCENT – ABGRUND DES GRAUENS.....	166
THOR.....	139f.
THOR – THE DARK KINGDOM.....	139

Twister.....	44
Videodrome.....	157
Volcano – Heisser als die Hölle.....	44
Watchmen: Die Wächter.....	139
X-Men.....	102, 139
X-Men – Der letzte Widerstand.....	139
X-Men 2.....	139
X-Men Origins: Wolverine.....	139
X-Men: Erste Entscheidung.....	139
X-Men: Zukunft ist Vergangenheit.....	139

Schurken.....	
Alameda Slim (DIE KÜHE SIND LOS).....	197
Bane (THE DARK KNIGHT RISES).....	103, 111, 114, 206
Buffalo Bill (DAS SCHWEIGEN DER LÄMMER).....	159f., 182, 192
Claude Frolo (DER GLÖCKNER VON NOTRE DAME).....	56ff.
Clayton (TARZAN).....	64, 69, 71
Doc Ock (SPIDER-MAN 2).....	138, 140ff.
Doktor Facilier (KUSS DEN FROSCH).....	73
Dracula.....	173ff., 179, 192ff.
Dschafar (ALADDIN).....	64, 74, 76, 95, 195, 197
Edgar Balthazar (ARISTOCATS).....	52f., 73
Ehrenwerter John (PINOCCHIO).....	59f., 64
Frankensteins Monster.....	154, 172, 181, 189
Freddy Krueger (NIGHTMARE ON ELM STREET u.a.).....	13, 147, 150, 154ff., 166, 169ff., 176ff., 181, 183, 185, 187ff., 191f.
Gaston (DIE SCHÖNE UND DAS BIEST).....	64f., 71, 198
Graf Zahl (SESAMSTRASSE).....	39
Gru (ICH – EINFACH UNVERBESSERLICH).....	90f.
Grüner Kobold jr. (SPIDER-MAN 3).....	138, 140, 142
Grüner Kobold sr. (SPIDER-MAN).....	138, 140f.
Gute Fee (SHREK 2).....	81ff., 96
Hades (HERCULES).....	41, 67f., 72, 76, 195
Dr. Hannibal Lecter (DAS SCHWEIGEN DER LÄMMER u.a.).....	31, 36, 157, 159f., 184, 188f.
Hundefänger (SUSI UND STROLCH).....	48, 50f.
Jason Vorhees (FREITAG DER 13.).....	150, 156f., 176ff., 189, 191, 195
Joker (BATMAN u. a.).....	15, 23, 39, 103, 107ff., 112ff., 122f., 125ff., 135ff., 180, 187, 206
Kapitän Hook (PETER PANS HEITERE ABENTEUER).....	70, 74
King Candy (RALPH REICHTS).....	92
Lord Faarquard (SHREK - DER TOLLKÜHNE HELD).....	81f.
Magneto (X-MEN).....	139, 144
Malefiz (DORNRÖSCHEN).....	68, 72, 95, 197
Megamind.....	25, 27, 80, 84ff., 95f., 195
Michael Myers (HALLOWEEN).....	16, 35, 146, 189
Monstro (PINOCCHIO).....	62
Motherfucker (KICK-ASS 2).....	143
Mr. Freeze (BATMAN & ROBIN).....	103, 142
Pennywise (STEPHEN KINGS ES).....	168
Philip Sherman (FINDET NEMO).....	45f.
Prinz Charming (SHREK DER DRITTE u. a.).....	81ff., 96
Prinz John (ROBIN HOOD).....	54ff., 64
Riddler (BATMAN FOREVER).....	103, 125, 187
Rumpelstilzchen (FÜR IMMER SHREK).....	81ff.
Samara Morgan (RING).....	161f.
Sandman (SPIDER-MAN 3).....	136, 138, 140f., 144
Scar (DER KÖNIG DER LÖWEN).....	13, 16, 65ff., 76, 187, 191, 198, 205

Stromboli (PINOCCHIO).....	59
Syndrome (DIE UNGLAUBLICHEN).....	83ff.
Titan (MEGAMIND).....	86f., 89
Two-Face (THE DARK KNIGHT u. a.).....	21, 104ff., 113, 129, 132, 134ff., 191
Vector (ICH – EINFACH UNVERBESSERLICH).....	91
Venom (SPIDER-MAN 3).....	64, 139ff.