

Richtig gute böse Buben

Feature Was ist das Wichtigste an einer exzellenten Geschichte? Ein strahlender Held? Eine glaubwürdige Welt? Möglichst viele Wendungen und Twists? Alles falsch! Eine effektive Story steht und fällt mit ihrem Antagonisten.

AUTOR: MAXIMILIAN SCHWIND

Unter uns: Die Helden sind meistens langweilig. Nicht, weil sie für das Gute streiten, sondern weil sie (in der Regel) passive Tunichtgute sind. Der Motor einer Geschichte ist immer der Bösewicht. Jemand, der den Protagonisten dazu bringt, seine Komfortzone zu verlassen und unermessliche Mühen auf sich zu nehmen, um die Veränderungen, die der besagte Jemand mit sich bringt, aufzuhalten. Aber was unterscheidet einen guten von einem großartigen Antagonisten?

Persönliche Agenda

Der effektivste Weg, einen Übeltäter nahbar zu machen, ist, ihm eine persönliche Agenda zu geben, die divergent zu den Überzeugungen des Helden steht. Somit ist garantiert, dass beide ihren Disput irgendwann austragen müssen. Ein gutes Beispiel dafür sind Thanos und die Avengers. Was den lila Titan zu einem großartigen Bösewicht macht, ist die Tatsache, dass er sich selbst nicht als niederträchtig sieht und auch keinen Spaß daran hat, die Hälfte des Universums auszulöschen – ein ohnehin drastischer Schritt, der für den Zuschauer schwer nachvollziehbar ist. Thanos bürdet sich viel mehr eine Aufgabe auf, in welcher er eine unabdingbare Notwendigkeit sieht. Somit betrachtet sich der Gegenspieler aus *Avengers: Infinity War* mehr als Held in seiner eigenen Geschichte und die Superheldentruppe als ein Hindernis, das er überwinden muss. Ähnlich ergeht es Kevin Spacey als John Doe in David Finchers düsterem Krimi-Thriller *Sieben*. Während der Killer den Großteil des Films im Dunkeln bleibt, hat er dennoch einen für sich glasklaren Plan: John Doe möchte mit seinen an die sieben Todsünden angelehnten Morden ein Zeichen setzen. Was ihn für die Ermittler so gefährlich macht, ist sein Nihilismus (ähnlich wie bei Heath Ledgers Joker aus *Dark Knight*). Er selbst sieht sich als letztes Opfer und zielt darauf ab, von Brad Pitt als David Mills getötet zu werden, um sein Werk zu voll-

den. Anstatt ein Massaker ungeahnten Ausmaßes anzurichten (wie etwa Thanos), betritt John Doe die persönliche Ebene und schafft es dank der finalen Szene so, fast 25 Jahre nach Erscheinen von *Sieben* als Antagonist im Gedächtnis zu bleiben.

Übernatürliche Ausstrahlung

Das Ziel eines Schurken muss nicht zwingend komplex sein, um ihn wirkungsvoll zu machen. Ein denkwürdiger Übeltäter kann sich auch durch seine Psyche, Physis oder Überlegenheit auszeichnen. In letzte Kategorie fällt der Flüssigmetall-Roboter T-1000 aus *Terminator 2: Tag der Abrechnung*. Der von Robert Patrick gespielte Bösewicht spricht nicht, verfolgt keine größere Agenda (schließlich soll er lediglich seine Zielperson töten), er handelt bloß – wirkt dabei aber dermaßen überlegen, dass er eine reelle Gefahr für das Protagonisten-Trio darstellt. Diese eminente Bedrohung wirkt sich auch auf den Zuschauer aus.

Zwei sich recht ähnliche Figuren fallen vor allem durch ihre Wesensart und ihr psychologisches Profil auf: der Kannibale Hannibal Lecter aus *Das Schweigen der Lämmer* und SS-Standartenführer Hans Landa aus *Inglorious Basterds*. Bei beiden weiß man aufgrund ihrer Charismen nie, was sie als Nächstes vorhaben (dass sie jeweils ein Menschenfresser und ein Nazi sind, hilft natürlich bei ihrer bedrohlichen Ausstrahlung). Im Falle des von Anthony Hopkins gespielten Menschenfleisch-Gourmets geht dessen Anziehungskraft so weit, dass man ihn sogar als gefährlich wahrnimmt, obwohl er auf wenige Quadratmeter eingesperrt ist. Und ist Ihnen schon mal aufgefallen, dass Hannibal Lecter nie blinzelt?

Nachvollziehbare Motive

Das „Warum“ spielt bei einem interessanten Antagonist eine wichtige Rolle. Das billigste Motiv ist die profane Weltherrschaft respektive deren Zerstörung. Das ist nicht nur langweilig, sondern auch empathisch schwer zu verarbeiten. Wieso sollte ein einzelnes Individuum den ganzen Planeten besitzen oder vernichten wollen? Viel interessanter sind Motive, die sich mit unseren decken oder für



Yoshikage Kira



Hannibal Lecter



Thanos



T-1000

Ein guter Bösewicht ist der Held in seiner eigenen Geschichte

uns zumindest nachvollziehbar sind. Arthas aus dem Taktik-Rollenspiel *Warcraft 3* etwa benötigt dringend das legendäre Schwert Frostmourne, um seine Heimat vor den Untoten zu beschützen. Dass er durch seinen Fanatismus und seine Besessenheit, die Waffe in seine Hände zu bekommen, aber selbst Teil dieser wird, ist furchtbar tragisch – zumal der Spieler den anfänglichen, strahlenden Helden selbst steuert. Motivtechnisch treibt es ein Bösewicht jedoch auf die Spitze. Yoshikage Kira aus *JoJo's Bizarre Adventure: Diamond is Unbreakable* will nämlich nur eins: seine Ruhe. Deshalb versucht der Anzugträger, der optisch David Bowie nachempfunden ist, möglichst nicht aufzufallen. Das simpelste Motiv kann manchmal das überzeugendste sein, denn es ist absolut nachvollziehbar und massenkompatibel. Die Protagonisten kommen ihm jedoch deshalb auf die Schliche, weil er den unbändigen Drang besitzt, Frauen zu töten und deren Hände zu sammeln. Als der Mörder schließlich von den Helden aufgerieben und schwer verletzt wird, gelingt es ihm, ein anderes Gesicht und eine neue Identität anzunehmen – und wird damit zu einem gänzlich neuen Typus von Schurke, nämlich dem, der gar kein Gesicht hat. Durch Yos-

hikage Kiras übernatürliche Fähigkeit, alles und jeden in eine Bombe verwandeln zu können, wird der Suspense und die Spannung auf die Spitze getrieben. Wo und wann wird er zuschlagen? Einem ähnlichen Problem sieht sich Captain America in *Return of the First Avenger* gegenüber. Der Kämpfer für Gerechtigkeit stellt nämlich fest – Achtung Spoiler! –, dass S.H.I.E.L.D. von der Verbrecherorganisation Hydra infiltriert wurde. Zu keinem Zeitpunkt ist klar, wem Cap vertrauen kann und wem nicht. Damit wird der Bösewicht sogar gänzlich entmenschlicht und in eine gefährliche Unbekannte umgewandelt. Das mag es für den Zuschauer, Leser oder Gamer zwar schwieriger machen, seinen Unmut auf eine einzelne Person zu projizieren, dafür wird aber der Nervenkitzel in die Höhe getrieben. Sicherlich gibt es noch weitere Feinheiten, die einen guten Schurken ausmachen, die wichtigsten bleiben jedoch Agenda, Ausstrahlung und Motiv. **ST**



Arthas Menethil



John Doe



Hans Landa