

# افغانستان آزاد – آزاد افغانستان

AA-AA

چو کشور نباشد تن من مباد  
بدین بوم و بر زنده یک تن مباد  
همه سر به سر تن به کشتن دهیم  
از آن به که کشور به دشمن دهیم

[www.afgazad.com](http://www.afgazad.com)

[afgazad@gmail.com](mailto:afgazad@gmail.com)

European Languages

زبانهای اروپایی

Kai Köhler

01.05.2019

Italo-Western

## *Kino der Ermächtigung*

*Vor 30 Jahren starb der italienische Filmregisseur Sergio Leone. Seine berühmte »Dollar-Trilogie« zeigt eine Moral der Vergeltung in einer rechtsfreien Leistungsgesellschaft*

Sergio Leones frühe Filme hatten, aus Sicht der Produzenten, einen einzigen Zweck: Geld einzubringen. »Für eine Handvoll Dollar« (1964), der erste seiner Erfolge, war aus ihrer Sicht ein Nebenprodukt, in kurzer Zeit mit dem damals völlig unbekanntem Clint Eastwood als Hauptdarsteller gedreht. Es schien sich nur um einen der kaum zählbaren Italowestern zu handeln, ein Seitengenre des damals bereits dahinsiechenden US-Western. Nur selten kamen diese Filme überhaupt auf den Auslandsmarkt. Die meisten fanden ihr Publikum in italienischen Vorstadtkinos, besonders im seinerzeit vom Fernsehen noch nicht erschlossenen Süden des Landes. Die Filme als Kunst anzusehen, wäre damals absurd erschienen.

Zwecks besserer Vermarktung wurden Leones Filme zum Teil rücksichtslos gekürzt, was zur Folge hat, dass bis heute sehr verschiedene Fassungen mit unterschiedlicher Spieldauer im Umlauf sind. Sobald sie den ausländischen Markt erreichten, wandelten sich nicht nur die Titel, sondern zuweilen, je nach Synchronfassung, auch die Dialoge. Und doch gewannen die Filme sehr schnell eine Position zwischen Genre und Arthouse.

Manche Kritiker sahen, dass Leone aus den Gewohnheiten des Western eine eigene Bildsprache, eine eigene Handlungsdramaturgie entwickelt hatte.

## **Ideologiekritik**

Sie blieben zunächst eine Minderheit. Viel mehr wurde über Moral gestritten. Tatsächlich bedeuten Leones Filme, gegenüber den US-amerikanischen Vorbildern, eine Brutalisierung des Westerngenres. Man sieht nicht nur mehr Gewalt, man sieht auch deren Folgen. An die Stelle sauberer Einschusslöcher treten blutige Wunden. Prügelszenen sind nun nicht mehr ein Kampf Mann gegen Mann, sondern oft wird ein Wehrloser zur ausführlich gezeigten Freude der Täter zusammengeschlagen.

Schlimmer noch ist, dass sich der Sadismus nicht allein auf der Seite der offenkundig Bösen findet. Auch ihre Gegenspieler sind, gemessen an ihren Vorgängern im Genre, nicht ohne weiteres gut. Sie tricksen, üben Verrat an Verbündeten (ob sie Freunde haben können, bleibt ungewiss). Ihre Ziele sind – in wenn auch unterschiedlichem Maße – egoistisch. Um sie zu erreichen, setzen sie regelmäßig und nicht nur im Notfall ihre Waffe ein oder manipulieren andere, für ihre Zwecke zu kämpfen.

Dies ist zunächst ein gewisser Zugewinn an Realitätsbezug. Kämpfe werden in der Härte dargestellt, in der sie wirklich geführt werden. Man kann daher Leones Filmen einen ideologiekritischen Wert zuschreiben. Doch auch die Gegenposition lässt sich begründen: In dem guten halben Jahrhundert, das seit »Für eine Handvoll Dollar« vergangen ist, wurden immer neue Helden damit angekündigt, dass nun eine neue Stufe der Darstellung von Härte oder Amoralität erreicht sei. Schaut man sich manche US- oder BRD-Fernsehserien aus den 70er oder 80er Jahren unter diesem Gesichtspunkt heute an, wirken sie lächerlich. Leones Helden haben den Test der Zeit wesentlich besser bestanden. Doch auch ihre zynischen Charakterzüge finden sich nun im Mainstream.

Offenkundig kann gesteigerte Härte auch abstumpfen, vielleicht sogar verbunden mit der bös-resignativen Freude über die Welt, die nun mal schlecht sei. Wie sich das mit Leones Filmen verhält, wird hier am Beispiel der sogenannten Dollar-Trilogie (die als solche nicht geplant war) verhandelt: »Für eine Handvoll Dollar«, »Für ein paar Dollar mehr« (1965) und dem Schluss 1966, den der deutsche Verleih unter dem vermurksten Titel »Zwei glorreiche Halunken« meinte herausbringen zu müssen.

## **Der zuletzt gute Zyniker**

San Miguel, ein trostloses mexikanisches Wüstenkaff, wird von zwei Schmugglerbanden beherrscht, die einander bekämpfen. Das einzige Geschäft, das außerdem noch floriert, ist das des Totengräbers. Ein namenloser Fremder trifft ein und will, allen Warnungen zum Trotz, die Lage für seine Zwecke nutzen. Als Befähigungsnachweis erschießt er vier Männer der Baxter-Bande, die ihn bei seiner Ankunft verhöhnt haben, und verkauft sich zunächst an die Konkurrenz, die Rojos. In den folgenden Tagen paktiert er abwechselnd mit den beiden Gangs und lässt sich dafür von beiden Seiten bezahlen. Zielgerichtet schafft er Anlässe für Kämpfe, so dass sich die Banditen nach und nach gegenseitig dezimieren.

Das scheint ein so zynisches wie einträgliches Geschäftsmodell. Die Zuschauer dürften allerdings auf der Seite des Fremden sein, und zwar nicht nur deshalb, weil es keinen Grund gibt, die Opfer seiner Manipulation zu bedauern. Zudem zeigt die Kamera fast stets seine Aktionen. Man ist bei ihm, seine Pläne werden die eigenen, man wünscht ihm Erfolg.

Freilich hat man nicht seinen Wissensstand. Er erklärt wenig, und oft bleiben seine Pläne so lange rätselhaft, bis man deren Folgen sieht. So haben die Rojos einen Goldtransport der mexikanischen Armee überfallen und die Leichen so drapiert, als habe ein Kampf zwischen mexikanischen und US-Soldaten stattgefunden. Damit die Täuschung gelingt, darf es natürlich keine Zeugen geben. Dennoch weiß man nicht, weshalb der Fremde zwei der Leichen auf einem entfernten Friedhof in der Wüste plaziert, bis er beide Banden mit der Lüge, es gebe Überlebende, auf den Weg dorthin gebracht hat. Während sich die Gegner ein unübersichtliches Nachtgefecht liefern, hat er Zeit gewonnen, im Anwesen der Rojos nach dem versteckten Gold zu suchen.

Man ist ganz bei einem Helden, der einem stets überlegen ist. Das ist eine ideale Projektionsmöglichkeit für die eigene Souveränität, zumal Clint Eastwood mit minimalistischer Gestik und Mimik wenig festlegt, auch kaum spricht, sondern durch Stil wirkt. Was er macht, scheint über lange Strecken nicht besser als die Schurkereien der anderen Parteien. Er macht es aber wesentlich eleganter.

Allerdings stellt sich spät im Film heraus, dass er doch moralisch gut handeln kann. Der eine der Rojo-Brüder hat eine Frau aus dem Dorf geraubt. Bereits bei seiner Ankunft hat der Fremde gesehen, wie ihr Sohn bei dem Versuch, zu seiner Mutter zu gelangen, von

Rojos Leuten gequält und wie auch der Ehemann geschlagen wurde. Durchgehend sind die besonders Bösen in Leones brutaler Welt dadurch gekennzeichnet, dass sie sich gegen die Familie vergehen. Der Fremde dagegen befreit das Opfer, ermöglicht der Familie die Flucht und gibt den dreien seine verdienten Dollars mit. Die Kämpfe bis dahin und die noch folgenden, die mit der völligen Vernichtung beider Banden enden, tragen ihm letztlich nichts ein.

## **Ökonomie der Rache**

In »Für eine Handvoll Dollar« hat Leone einen Heldentyp etabliert, die Verbindung von Gewalt mit einem sehr spezifischen kühlen Humor sowie Elemente seiner Bildsprache: vor allem die Konfrontation einer weiträumigen Totalen mit extremen Nahaufnahmen, die er später noch radikalisiert und die zu räumlicher Desorientierung führt. Das Geld scheint Handlungsanlass, verliert aber an Bedeutung. Man weiß nicht einmal, ob der Fremde von Beginn an die Rettung der Familie bezweckte. Sicher ist allerdings, dass er am Ende den Vorschlag des Wirts ablehnt, die Konstellation zu wiederholen: Der Fremde in der gewinnträchtigen Mitte zwischen zwei Armeen, die sich das Gold zurückholen wollen – das scheint noch eine Nummer zu groß. In San Miguel gibt es de facto keinen Staat; dass der Bandenchef Baxter den Sheriffstern trägt, ist nur ein böser Witz. Doch kann der ferne Staat, wenn ihm was geklaut wurde, durchaus unangenehm nahekommen.

In »Für ein paar Dollar mehr« sind dann nicht Raubgut und Schmuggelgewinn mögliche Erwerbsquellen, sondern der Staat selbst. Zwei der Hauptfiguren sind Kopfgeldjäger. In ausführlichen Eingangssequenzen werden sie bei ihrer Arbeit gezeigt: Der ehemalige Oberst Mortimer (Lee Van Cleef) und der wiederum mit Eastwood besetzte Monco erledigen auf überlegene Weise je einen steckbrieflich gesuchten Verbrecher und kassieren die Belohnung. Wieder geht es um Stil, und zwar im Detail differenziert. Der vornehm gekleidete Mortimer, mit Schusswaffen für verschiedenste Zwecke bestens ausgestattet, tut seine Arbeit methodisch und mit äußerster Ruhe, während die Westernfigur Monco, bei aller schweigsamen Kühle, doch der körperlichen Konfrontation nicht ausweicht.

Zu den beiden kommt, in einer weiteren Eingangssequenz, ein Dritter: ein Bandenchef, der als »Indio« bezeichnet wird und den seine Leute aus dem Gefängnis befreien. Indio besetzt in dem Dreieck die Position des fanatisch-spielerischen Bösen. Er tötet aus Lust, und er zerstört sogleich eine Familie. Der Verräter, der ihn in den Knast brachte, hat Frau

und Kind, die Indio ermorden lässt, bevor er ihn zum Duell zwingt. Der Glockenklang einer ablaufenden Spieluhr bemisst die Zeit bis zum Schusswechsel: Sobald Stille herrscht, wird getötet. Der Verräter, dessen Leben schon zerstört ist, hat keine Chance.

Auf Indio steht ein hoher Preis, und die beiden Kopfgeldjäger merken bald, dass sie Konkurrenten sind. Monco fordert Mortimer heraus; in der Steigerung der gegenseitigen Provokationen gewinnt der Oberst, weil er die weiter tragende Schusswaffe hat. Versteckte Kinder beobachten die Eskalation: Sie wollen so werden wie die beiden Helden. Die Zuschauer sind wie die Kinder, und gleichzeitig sind sie wie die Helden. Sie wollen groß sein, und indem sie mit den Helden durch die Handlung geführt werden, sind sie es bereits. Es ist ein Kino der Ermächtigung; und das Urteil darüber müsste sich daran messen, ob es nur eine scheinbare ist oder wirklich Selbstbewusstsein verleiht.

Monco und Mortimer jedenfalls finden sich nach dieser Konfrontation im friedlichen Gespräch. Sie vereinbaren eine Zusammenarbeit; Monco soll innerhalb von Indios Bande, Mortimer von außerhalb das gemeinsame Ziel erreichen. Das klappt im Folgenden nur bedingt, und zwar nicht nur, weil Indio ein Bankraub gelingt, bei dem die beiden ihn hatten zur Strecke bringen wollen. Vor allem versucht Monco, wenn auch vergeblich, Mortimer zu täuschen, um statt der vereinbarten 50-50-Teilung doch noch das ganze Kopfgeld zu kassieren.

Es scheint um Geld zu gehen, aber die Sache liegt – Rückblenden verweisen darauf – anders. Indio, den das Duell mit der Spieluhr fasziniert, ist ein Besessener. Seine Taten wirken blasphemisch: Seine Bande lagert in einer Kirchenruine, in der auch der Mord an der Familie des Verräters stattfindet. Um den Plan für den Bankraub zu verkünden, besteigt Indio die Kanzel. All dies ist als große Szene ins Bild gesetzt, das Kino tendiert zur Oper, wozu die Musik von Leones ständigem Komponisten Ennio Morricone beiträgt; in Leones späteren Filmen wurde die Musik nicht nach der Szene komponiert, sondern die Szene zur Musik gedreht und geschnitten.

In der Spieluhr ist das Bild einer jungen Frau. Mortimer besitzt das Gegenstück. Sehr spät enthüllen Rückblenden und kurze Erklärungen die Vorgeschichte. Die Frau war Mortimers Schwester. Indio hat ihren Geliebten erschossen und versucht, sie zu vergewaltigen; dabei erschoss sie sich selbst.

Die Sache bleibt rätselhaft: Wollte sie Indio erschießen? War der schon der gewissenlose Schurke der Handlungsgegenwart? Aber den kümmert doch kein einzelnes

Menschenleben! Bald fängt er an, die Mitglieder seiner Bande zu töten, um die Beute des Bankraubs nicht teilen zu müssen. Die Flashbacks gehen von ihm aus, nicht von Mortimer; er ist rauschgiftsüchtig, während der Oberst vornehm Pfeife raucht.

Leone hält die Spannung, indem er Erklärungen verweigert. Das umfassende Morden, das sich zuletzt in einem wiederum trostlosen mexikanischen Dorf vollzieht, läuft auf eine Moral der Vergeltung hinaus. Monco, der sich an keine Vereinbarung mit Mortimer hielt, hält sich zuletzt an die eine: dass Indio dem Oberst gehöre.

Der Schurke hat Mortimer die Waffe aus der Hand geschossen, die Spieluhr in Gang gesetzt und damit einen Vertrag zu gleichen Bedingungen unter Ungleichen erzwungen. Die Zeit, die Mortimer bräuchte, sein Gewehr aufzuheben, würde ausreichen, ihn abzuknallen. Nun greift Monco ein. Obwohl es leicht möglich wäre, erschießt er Indio nicht. Vielmehr schnallt er Mortimer seinen Pistolengürtel um und setzt die zweite Spieluhr in Gang, die er dem Oberst zuvor gestohlen hat. Subtile Rache: Das erste Duell der beiden Kopfgeldjäger hatte Mortimer aufgrund überlegener Bewaffnung gewonnen. Nun ist für die beiden Hauptgegner Gleichheit der Bedingungen hergestellt.

Sobald dies gegeben ist, gewinnt der Gute. Mortimer erschießt Indio, auf seinen Anteil verzichtet er für dieses Mal. Es folgt ein makabrer Body Count: Monco lädt die zahlreich angefallenen Gangsterleichen auf einen Wagen und addiert die Kopfgelder. Der letzte Überlebende von Indios Gefolgsleuten versucht, ihn zu erschießen; Monco knallt auch ihn ab, vervollständigt die Leichensammlung und stellt zufrieden fest, dass nun endlich die Rechnung stimmt. Das Töten ist ein einträgliches Geschäft.

## **Dollar auf dem Friedhof**

Um Staatsgeld geht es auch in dem dritten Film, allerdings um geklautes. »Zwei glorreiche Halunken« ist eine Mischung aus Western und Kriegsfilm. Leone verwendet die fast drei Stunden Spieldauer, um von teils schwarzhumorigen Verbrecherepisoden zu Beginn zu dem immer apokalyptischer wirkenden Szenario des Amerikanischen Bürgerkriegs überzugehen.

Nun sind die Hauptfiguren mit »Halunken« allzu altertümlich-harmlos beschrieben. Zudem sind sie nicht »glorreich« – allenfalls einer von ihnen hat durch Steckbriefe eine gewisse Bekanntheit erlangt. Außerdem sind es nicht zwei, sondern drei Hauptfiguren, die sich durch eine karge, lebensfeindliche Wüstenlandschaft bewegen. Der Originaltitel »Il buono, il brutto, il cattivo« (»Der Gute, der Hässliche, der Böse«) trifft die Sache besser.

Lee Van Cleef gibt nun den Bösen: einen Auftragsmörder, der Kenntnis von einer geraubten Divisionskasse erhält. Drei Männer wissen, wo sie versteckt ist. Zwei davon bringt er um, jeweils vom anderen dafür bezahlt. Zwar verkündet er als sein Geschäftsprinzip, alles auszuführen, wofür er Geld bekommen hat; doch kann man vermuten, dass ihn ebenso sehr die Kalkulation leitet, keinen Konkurrenten mehr zu haben, sobald er von dem überlebenden Räuber das Versteck erfahren und ihn getötet hat. Dieses Ziel verfolgt er beharrlich, mit kalter Überlegung und ohne jede Andeutung von Skrupeln.

Der Gute – wiederum Clint Eastwood – ist gut allenfalls verglichen mit den anderen. Auch er ist Verräter, wo es ihm nützt, und er täuscht und tötet rücksichtslos. Wurde der Fremde in »Für eine Handvoll Dollar« zum Retter der gequälten Familie, übte Monco sein brutales Handwerk wenigstens noch mit Rückendeckung des Gesetzes aus, so ist im Krieg jeder Anschein einer staatlichen Ordnung verlorengegangen. Der Gute und der Hässliche geraten zwar zeitweise in ein Kriegsgefangenenlager der Konföderierten; aber dort hat der kranke Kommandant die Kontrolle verloren, und der Böse lässt foltern, um Informationen über das Versteck zu erhalten. Das relativ Gute des Guten zeigt sich allenfalls in kleinen Gesten, wenn er etwa einen sterbenden Soldaten einen Zug von seinem Zigarillo nehmen lässt.

Der Hässliche endlich, gespielt von Eli Wallach, ist weder schweigsam noch strategisch planend. Vulgär, ständig plappernd, mutig, brutal, bei Gelegenheit durchaus sadistisch, plump und durchschaubar sich wie auch andere betragend, mangelt es ihm an strategischem Kalkül. So findet er sich oft in der Rolle des Verlierers wieder, erweist sich jedoch als ziemlich unverwüstliches Stehaufmännchen.

Anfangs bildet er eine Zweckgemeinschaft mit dem Guten. Der Gute spielt einen Kopfgeldjäger, liefert den Hässlichen beim Sheriff ab, kassiert die Prämie und schießt den Partner im letzten Moment vom Galgen herunter. In der nächsten Stadt wird die Nummer bei gesteigerter Bezahlung wiederholt. Das Geld bringt die beiden Männer auseinander: Ob der Hässliche, der das Risiko trägt, mehr bekommt, oder aber der Gute, der Spezialist ist (Treffsicherheit) und der auch, wenn es ihm einmal einfiel, daneben zu schießen, 100 Prozent kassieren könnte. Der Gute lässt den Partner gefesselt in der Wüste zurück, was dessen Rache in Gang setzt. Beinahe ist der Hässliche am Ziel, als beide auf eine Kutsche mit toten und sterbenden Soldaten stoßen. Darin ist der letzte Mann, der das Versteck des

Geldes kennt; und in seinem letzten Moment verrät der dem Hässlichen, auf welchem Friedhof, aber dem Guten, unter welchem Grabstein die Dollar vergraben sind.

So sind beide wieder aufeinander angewiesen; die Lage wird noch komplizierter, als der Böse im Lager den Hässlichen hat quälen lassen und so zumindest das grobe Ziel kennt. Die Beziehungen zwischen den drei Hauptfiguren sind durch die ganze mögliche Spannbreite zwischen Kampf und Kooperation gekennzeichnet. Vermittelt ist dies dadurch, dass sie alle dasselbe Ziel haben, einander dafür auch brauchen, aber am Ende gegeneinander stehen müssen. An zwischenzeitlichen Absprachen, das Geld zu teilen, zweifeln die Beteiligten mit gutem Grund.

Eine entwickelte Ökonomie gibt es in dieser Lage nicht. Fast am Ende des Films zeigt sich zwar eine Art Arbeitsteilung. Man ist am Ziel, der Hässliche hat sich wieder einmal verkalkuliert und blickt in eine Revolvermündung, der Gute verkündet, es gebe zwei Kategorien von Menschen: solche mit einer Waffe und solche, die graben müssten. So muss der Hässliche in der Hitze das Geld ausbuddeln. Aber es wird nichts produziert. In dieser Beuteökonomie geht es nur noch darum, Raubgut ein weiteres Mal zu rauben.

## **Form und Vertrag**

Tatsächlich zeigen alle drei Filme weitgehend zerfallene Gesellschaften. Im Schlussteil der Trilogie ist dies radikalisiert: Sind die Aktionen der Hauptfiguren wenigstens noch zielgerichtet, so wirkt der Krieg als sinnloses Abschlachten. Noch der vergleichsweise dumme Hässliche erscheint im Recht, wenn er einen Soldaten, der seinen Arm verloren hat, verhöhnt, dass der dafür gar nichts kassiert habe.

Einer Welt, die jede Struktur verloren hat, entspricht ein Verlust an konkretem Raum. So weit auch die Figuren reiten, fahren oder laufen: Man bekommt keine Vorstellung davon, wie die Orte zueinander liegen. Die Aktionen scheinen im Leeren stattzufinden; die Wüste bietet dafür passende Bilder. Es gibt Treffen, die unwahrscheinlich sind (dass die Kutsche mit dem sterbenden Räuber Minuten vor dessen Tod zu dem Guten und dem Hässlichen rollt); manche Überraschungseffekte sind real unmöglich (dass der in einem Hotelzimmer vom rachsüchtigen Hässlichen überfallene Gute Sekunden darauf eine fertig gebundene Schlinge herabbaumeln sieht, die für ihn bestimmt ist und die vorher nicht dort war). In diesem Raum geht es zu wie im Märchen: Es kann das Zufälligste geschehen, aber das ist sinnvoll fürs Ganze.

Der Zusammenhalt ist immerhin über formale Entsprechungen hergestellt. Der Gute hat den Kopf bereits in der Schlinge, der Hässliche will ihm den Schemel unter den Füßen wegschießen, aber vorher schießt ihm eine Bürgerkriegskanone den Zimmerboden unter den Füßen weg. Die Zahl 3 strukturiert diese Welt: In der ersten Szene erschießt der Hässliche drei Gegner; der Böse hat es mit drei Männern zu tun, die wissen, wo das Geld ist; drei Kopfgeldjäger stellen den Hässlichen, und der Gute muss sie erschießen, damit er selbst die Belohnung bekommt. Und so geht es weiter, bis am Ende die Hauptfiguren zum Entscheidungskampf aufeinandertreffen.

Alles Erlebte hat diese drei Männer, die schon im originalen Filmtitel als feststehende Typen gekennzeichnet sind, nicht im mindesten geändert. Leone zeigt ein von Gewalt erfülltes Nichts, das nur durch willkürlich gewählte Äußerlichkeiten zusammengehalten wird. Der Friedhof, ein Ort der Toten mitten in der Wüste, besteht aus konzentrischen Kreisen von Kreuzen. Sie umschließen eine wiederum kreisförmige Fläche, eine Leere in der Leere, die zum Ort der Entscheidung wird.

Zwei Männer, der schnellere überlebt – das Western-Urbild der Leistungsgesellschaft, die dadurch gerechtfertigt wird, dass traditionell der Gute siegt. Drei Männer, drei Revolver – die Sache wird komplexer, aber es scheint doch eine Art von Vertrag zu geben. Hier freilich ist Betrug im Spiel. Der Gute hat in der Nacht zuvor die Waffe des Hässlichen entladen, und so weiß er allein, auf welchen Gegner er sich zu konzentrieren hat. Die gleiche Chance unter ungleichen Bedingungen – Leone zeigt immer noch eine Leistungsgesellschaft, aber eine, die klug-betrügerische Voraussicht honoriert.

Es gibt allerdings immer noch einen zweiten Vertrag, den zwischen den beiden Überlebenden. Der Hässliche gräbt also das Geld aus, jubelt bereits, blickt nach oben und sieht über sich eine Schlinge, so unerklärlich geknüpft wie damals die seine im Hotelzimmer, doch mit dem gleichen unmissverständlichen Zweck. Die Waffe des Guten zwingt ihn, auf ein sehr wackliges Holzkreuz zu steigen. Da steht er, die Arme auf den Rücken gebunden, den Strick um den Hals, unter den Füßen ein ziemlich morsches Brett; und da teilt ihm der Gute, vertragstreu, seinen Anteil zu, die Hälfte, Säcke voller guter Goldstücke, unter seinen Füßen, doch unerreichbar.

Vielleicht wäre das ein gutes Schlussbild gewesen – der fromme, doch blasphemische Hässliche zwischen Triumph und Todesangst. Leone aber entscheidet sich für ein versöhnliches Ende. Aus großer Entfernung erweist sich der Gute als wirklich gut,

zerschießt den Strick und reitet davon. Bis der Hässliche sich befreit und ein Pferd aufgetrieben hat, dürfte er einen sicheren Vorsprung haben.

Das ist Moral bei Berücksichtigung der Folgen; das Maximum des unter den gesetzten Bedingungen Möglichen. Leones bessere Hauptfiguren der Dollar-Trilogie nutzen solche Chancen, und so mag auch der Zuschauer, der sich mit ihnen identifiziert, statt eines weltfremden Idealismus das pragmatisch Gute lernen. Freilich bleiben die großen Einzelnen von den Vielen entfernt. Die Gruppe tritt zum einen als Gemeinschaft minderrangiger Revolvermänner auf, die in allen drei Filmen restlos eliminiert werden. Haben Nebenfiguren im ersten Teil noch eine gewisse Handlungsfunktion, so kommen zuletzt die Soldaten nur als Opfer einer absurden Kriegsführung vor.

Individuelle Entwicklungen in der Wechselwirkung mit der sozialen Umgebung zeigt Leone in späteren Filmen. Die Dollar-Trilogie, besonders ihr Schlussteil, hat dagegen den Vorzug der konsequenten Illusionszerstörung. Kooperation gibt es nur auf Grundlage gemeinsamen Gewinnstrebens. Schön erscheint dies durch Form, Stil und kühlen Humor. Fortschrittlich ist der Ansatz, solange schlechte Illusionen bestehen. Problematisch wird er, wenn man sich ohnehin auf Zynismus geeinigt hat.