

Hans J. Wulff

Gärten des Abenteurers, Szenen der Geschichte: Landschaften im exotischen Abenteuerfilm [1]

Eine erste Fassung dieses Artikels erschien in: *Cinema* (Zürich) 47, 2002, S. 39-49.

URL der Online-Fassung: <http://www.derwulff.de/2-104>.

Szenen

Das Exotische ist seit dem Beginn des bürgerlichen Zeitalters ein Ausstellungsgegenstand. In ganz verschiedenen Institutionen [2] wird das Fremde, auf das sich so viele ideologische und ökonomische Interessen richten, auch als Exponat angeboten. Zwar sind botanischer und zoologischer Garten, Zirkus und Museum ältere Erfindungen, doch setzt sich eine Mischung von Unterhaltung, Lehrhaftigkeit und Bildung spätestens im 19. Jahrhundert durch, die das Exotische als Abenteuer-Gegenstand erschließt und für die in der Heimat Geblienen erfahrbar macht. Dabei folgt die Ausstellung dem grundlegenden Prinzip der Inszenierung des Fremden auf einer imaginären Bühne, die das Fremde in Szenarien zeigt, die an Traditionen und Muster der Landschaftsmalerei erinnert. Tatsächlich ist die Inszenierung des Exotischen in Landschaftsarrangements, die den traditionellen exotischen Abenteuerfilm [3] so beherrscht, aber gleich in mehreren verschiedenen Medien und Aufführungsformaten vorbereitet.

Als vollendetes Vorbild für den neuzeitlichen Zoo und gleichzeitig als prototypischer Vertreter im Umgang mit der „aufgeführten Fremde“ gilt die erstmals von Carl Hagenbeck praktizierte Haltung der Tiere in Artengruppen, die der natürlichen Population eines bestimmten Lebensraums entsprechen, wobei auch der jeweilige Lebensraum möglichst naturgetreu nachgestellt wird - Felsen-, Steppen- und Eislandschaften werden auf die Größe von Gehegen verkleinert, Tropenhäuser geben eine kondensierte Darstellung des tropischen Regenwaldes, Terrarien enthalten minimalisierte Landschaften. Das Exotische wird zur inszenierten Natur. Die Szene ist die bildnerische Vorlage, das bildnerische Ziel der Ausstellung. Das Prinzip, eine verkleinerte und szenisch begehbare Repräsentation des Realen herzustellen, ist nicht auf das Exotische begrenzt, sondern wiederum ein allgemeineres Verfahren, Realität zugänglich zu machen und darin auch zu erklären. Das Ferne und das Vergangene gehen einen Bund ein, der nur durch die bildnerische Art ausgewiesen ist. Die geschlossene Szene bildet z.B. einen Inszenierungsrahmen für die volkstümliche Malerei des 19. Jahrhunderts, die Szenen ruralen Lebens feiert, als

sei der Gegenstand verloren oder in weiter Entfernung. Die Folklore wird als Bemühung um Volkstümlichkeit erfunden (und dient gleichzeitig zur Erfindung der exotischen Fremde). Auch hier erfolgt die Darstellung in Szenen, geschlossene Kompositionen herrschen vor. Die Bilder sind keine Schnappschüsse des Realen, sondern Aufführungen des sozialen Lebens, wie sie z.B. die Aufführungen der Heimat- und Kulturvereine bis heute hervorbringen. Das Volkstümliche wird so erfunden wie das Exotische in den Darstellungen der Zoos und der Reiseberichte [4]. Es geht darum, nicht nur Fundstücke wie Trophäen auszustellen, sondern die Ansammlung der Exponate zu beleben. Neben die Jagd tritt die Exposition, neben die Sammlung die Ausstellung. Die Bilder und Arrangements der Heimatmuseen machen bis heute den Eindruck eines komprimierten Volkslebens, so, wie die Szenen der Zoos typisierte und abstrakte Szenarien des Lebens in der Wildnis darbieten. Die Szene ist eine geschlossene Komposition, sie bildet einen Mikrokosmos aus, der in sich selbst ruht. Kontexte braucht diese Inszenierung nicht, das Bild steht für sich.

Eine zweite, narrative Tendenz in der Inszenierung des Exotischen findet man in den Szenarien der Völkerschauen. Die Völkerschau, die eine raumgewordene Exotik anbietet, entsteht im 17. und 18. Jahrhundert [5]. Populär wird sie aber erst in der Hochzeit des Kolonialismus am Ende des 19. Jahrhunderts. Sie bietet ein „lebendiges Bild“ der Kolonien. Neben Hagenbecks Schauen sind 59 weitere Schauen nachweisbar. Oft waren völkerkundliche Museen die Kooperationspartner der Schauen. Sie basieren ebenso auf dem Ausstellungsprinzip, auf dem Dominat der Szene. Wichtig ist die Dramatisierung der Erfahrung der Fremde durch den Reisebericht - es ist die Perspektive des Europäers, die strikt durchgehalten ist, und es ist eine einfache Spannungsdramaturgie, die sich in Formulierungen wie „banger Augenblick“, „Überfall“ und ähnlichem wiederfindet [6]. Dramatisierung ist hier eine synthetische Verdichtung - das, was fremd erscheint, wird hier als Fremdes theatraalisiert.

Das Szenische als Inszenierungsrahmen ist auch der Landschaftsgärtnerei des 18. Jahrhunderts eigen. Vor

allem der „englische Landschaftsgarten“ will unterhalten, belehren und erklären. Und er tut dieses, indem er Landschaft als begehbarer Inszenierung von Natur ausstellt. „Man muß sich einen solchen Garten als eine dramaturgisch konzipierte Folge von einzelnen Kapiteln oder Szenen vorstellen, die jeweils eine Überraschung und eine Information enthalten. [...] Die eigentliche Kunst der Landschaftsgärtnerei besteht [...] darin, die Einzelszenen in eine ihnen gemäße landschaftliche Umgebung einzubetten und in einen großen Zusammenhang zu bringen. [...] Der Gartenweg schlängelt sich in Kurven durch das Gelände, so dass sich hinter jeder Biegung eine Überraschung dem Blick öffnen kann. Alle bedeutenden Punkte des Geländes sind über genau berechnete Sichtachsen miteinander verbunden, in die Bepflanzung geschlagene Schneiden geben nur ganz bestimmte Blicke frei, indem sie andere verstellen“ [7].

Eine solche Politik der Blicke beherrscht auch den traditionellen Abenteuerfilm. Hier ist es die Auswahl der photographischen Ansichten, ist es die Staffelung von Objekten in die Tiefe des Raumes hinein, hier sind es Pflanzen, die wie Rahmen für Bilder wirken oder wie Vignetten um einen schmeichelnden Blick auf ein Ambiente. Die Kamera unterwirft sich dem allgemeineren und älteren Prinzip des „szenischen Blicks“ und der „Inszenierung des Sehens“ [8].

In *KING SOLOMON'S MINES* (*KÖNIG SALOMONS DIAMANTEN*, USA 1950, Compton Bennett) - einem der großen klassischen Abenteuerfilme nach einem Roman des Kolonial-Poeten Rider Haggard - findet sich eine Sequenz, in der die Begehung der ausgestellten Fremde das strukturelle Prinzip der Szene wird. Die Gruppe hat die Savanne verlassen, ist im Dschungel unterwegs. Die Frau mustert die fremde Umgebung fasziniert und neugierig ("Der Dschungel ist wunderschön!"). Schon hier ein szenaristisches Prinzip: Eine Schlange schmückt als Vordergrund-Ranke das Bild, der Führer weist ausdrücklich auf sie hin; ein Affe springt von einem Baum zum anderen (Blickmontage). Dann wird ein neues Szenario betreten, eine "Raststelle". Die Frau läßt sich auf einen Baumstumpf nieder, der Negerdiener tritt aus dem Hintergrund hervor und reicht Tabak und Getränke. Der Führer hält einen Vortrag über das darwinistische Überlebensprinzip des Dschungels.

Sodann beginnt die Führung: Unter der Borke finden sich Maden; eine Mamba schlängelt ins Gebüsch; ein Chamäleon; "Safari-Ameisen", die in Horden angreifen und ganze Menschen auffressen können; ein Ameisenbär. Die Führung ist inszeniert als eine Liste (ge-

klammert durch den Akt des Zeigens, realisiert als Blickmontage, in der die *object shots* Archivbilder sind). Die Tätigkeit des Zeigens schiebt sich immer wieder zwischen Zuschauer und Dargestelltes - und in ihr macht sich eine symbolische Autorität bemerkbar, die das Ausgestellte in Distanz zum Adressaten hält. Das Prinzip des Ausgestelltseins ist allenthalben spürbar. Ausstellungen zeigen Objekte, die aus ihrem natürlichen Zusammenhang herausgerissen sind. Ausgestellte Gegenstände sind im Zeigen fundiert, sie stehen nicht allein für sich, sondern sind in einer Repräsentationshandlung gefaßt. Es sind meist isolierte Einzel Dinge, die zur Besichtigung freigegeben werden. Die Formen sind vielfältig. Aber sie gehören zueinander, weil der Zeigegestus ihnen gemein ist. Natürlich gibt es Versuche, Objekte in Szenarien darzubieten, in abstrahierten, sie wie in einer Strichzeichnung in essentialisierten Umgebungen auszustellen. Und es gibt Versuche, mikrokosmische Modellwelten (in Herbarien, Palmenhäusern usw.) begehbar zu machen. Wesentlich ist aber auch hier, daß das fremde Objekt isoliert wird und als Exemplar seiner Gattung ausgestellt ist. Insofern kann sogar das Listenprinzip, das der kleinen Szene aus *KING SOLOMON'S MINES* zugrundeliegt, motiviert werden aus der Ausstellungskultur.

Die Melange aus Begehung (einschließlich der Möglichkeit zur Rast und der Beköstigung durch Diener), Zeigen und szenischer Ausstellung der Wildnis basiert auf einem Aneignungsmodus, der eigentlich den Ausstellungen zugehört. Die touristische Inszenierung der Wildnis (bis hin zur Fotosafari) wiederholt noch heute diesen Modus, der in der kleinen Szene aus *KING SOLOMON'S MINES* rein strukturell realisiert ist.

Für die Inszenierung ist die Kenntnis und Reflexion der Ausstellungskultur ausgesprochen zentral, weil auch die Inszenierung fremder Menschen, Riten, Versammlungs- und Kommunikationsformen meist in einem Ausstellungs- oder Aufführungsformat geschieht. Der fremde Stamm ist vor allem in musikalisch untermalten Nummern vorgestellt, in einem performativen Rahmen, der auf ein theatrales oder ein Show-Format verweist. Das Fremde manifestiert sich als Performanz eines sozialen Tuns, dessen Sinn verborgen gehalten ist. Die Abwesenheit des Sinns "unter" einem komplizierten kollektiven Handlungsgefüge macht das Fremde fremd. Auch dieses gehört zum Touristischen: Rituale und Tänze der "Wilden" auszustellen wie auf einer natürlichen Bühne. Damit wird das Fremde aneignbar in einem Modus, der die Position des zivilisierten Betrachters niemals verläßt. Der Abenteuerer (und damit meist auch der Zuschauer) ist in einer Zuschauerrolle konstituiert, in der das Wilde rezipiert werden

kann, ohne sich an das fremde Sinnsystem assimilieren zu müssen.

Die Wildnis ist so am Ende entweder als ausgestellte Objektwelt oder als eine theatrale Enklave in das zivilisierte Leben eingelassen. Die Distanz, die zwischen dem Eigenen und dem Fremden eigentlich aufklaffen müßte, kann so geschlossen oder überbrückt werden, weil das Fremde modal markiert und aus dem Alltagsgeschehen herausgenommen wird. Die Regulation der Distanz zum Fremden ist das Sinnfundament, auf dem die Ausstellungsformate als Darstellungsformate im Abenteuerfilm motiviert sind.

Landschaften als Folien des Begehrens?

Die Außenaufnahme gehört zum Abenteuergenre dazu wie zu kaum einem zweiten Genre. Ein Abenteuerfilm, der nur im Innern von Gebäuden spielte? Schwer vorstellbar. Die äußere Landschaft ist der Raum, in dem sich das Abenteuer ereignet, und oft genug ist die Landschaft selbst Teil der abenteuerlichen Verstrickung. Der Dschungel / das Meer / die Wüste tritt auf wie einer der Widersacher, nicht allein als - schwieriges - Handlungsfeld, sondern als aktive Gegenkraft, gegen die der Held sich durchsetzen muß. Ist dieses nur eine Metapher?

Fritze/Seeßlen/Weil nehmen die Landschaft des Abenteuerfilms gleich als symbolische Folie, die auf ganz anderes deutet als die Handlung - als Element eines eigentlich erotischen Impulses, der das Abenteuer durchzieht: „Die abenteuerliche Landschaft ist eine Projektion der seelischen Befindlichkeit zum Abenteuer. Der Abenteurer muß hinauf und hinüber, er muß hindurch. Er erreicht den Gipfel als Form des Glücks, durchquert den Urwald in fiebrigem Verlangen, überwindet Natur wie einen menschlichen Körper: Das Abenteuer, und insbesondere das Abenteuer mit der natürlichen Landschaft, ist Sinnbild erotischer Vorgänge (und natürlich erotischer Vorgang selbst zugleich)“ [9] Die abenteuerliche Landschaft hat, dieser These folgend, immer eine Doppelrolle zu erfüllen: Sie symbolisiert den erotischen Impuls des Helden, und sie ist zugleich der Ort, an dem er sich bewähren muß.

Natürlich ist nachzufragen, ob die These so haltbar ist oder auf einem hermeneutischen Zirkel-, womöglich gar Trugschluß aufsitzt. Wollte man Harry Piel's *DER DSCHUNDEL RUFT* (Deutschland 1936) als Beispiel heranziehen, an dem man die sexuellen Aufladungen der Szenendarstellungen erkundet, könnte man an die erste Begegnung der Heldin mit Harry Piel denken: Eine

mondäne Amerikanerin, die Landausflüge im Malaya macht, sucht Piel, der sein Land urbar macht und freundschaftlich mit den Tieren des Dschungels umgeht. Die Kamera folgt zunächst der Frau, die an den Rand einer Lichtung tritt, auf der Piel mit seinem Tiger einen Mittagsschlaf hält. Als er erwacht, reckt er sich und beginnt ein zärtliches Spiel mit der Katze, scheinbar nicht bemerkend, daß er Zuschauer hat. Man könnte die heimliche Szene als Ausgriff auf eine natürliche Sexualität ansehen, die sogar vor Tieren keine Schranke kennt und die am Ende auch die Frau erfassen wird. Man könnte die Waldlichtung aber auch als Äquivalent des Zirkusrondells nehmen und das Spiel von Piel und Tiger als gelungenen und entspannten Dressurakt. Auch hier gilt ja oft das theatrale Gebot, den Blickkontakt mit dem Zuschauer zu meiden. Letztere Lesart könnte immerhin erklären, warum die Szene so überaus lang geraten ist - weil sie sich nicht in den narrativen Fluß einstellt, sondern in eine ganz andere Gattung der Aufführungskünste gehört.

Handlungen und Erfahrungen

Die Landschaft ist eines der wichtigsten stofflichen und ikonographischen Gestaltungsmittel des Abenteuerfilms. Dazu sollte ausgeholt werden in die Landschaftsdarstellung der Romantik, aber auch die Zeichnungen der Entdeckungsreisenden und die Illustrationen der Reiseberichte [10]. Weite, endlos erscheinende Ebenen, an deren Rand ein hohes Gebirge auftaucht; Täler, Schluchten, Canyons, die einen Weg in die Unwegsamkeit des Felsengebirges anzubieten scheinen; eine Abgeschiedenheit und ein Abseitsliegen, Verlockung und Abwehr gleichzeitig. Dazu die Rede von Gebirgen, hinter denen das unbekannte Afrika liege (in *TARZAN GETS A MATE*, 1934; ähnlich auch in *KING SOLOMON'S MINES*, 1953), das noch nie eines Weißen Fuß betreten habe - zumindest nicht eines, der zurückgekommen sei.

Landschaft in einem stofflichen Sinne: Wie ist die Erde gegliedert? Immer wieder sind es Landstriche besonderer Art, die die zivilisierte Welt von jenem anderen Teil trennen. Wer wagt es, ein Gebirge, eine Wüste, ein Meer zu überwinden? Landschaft verhindert die Reise, und wer sich darauf einläßt, läßt sich auf eine Probe ein. Landschaften sind hier handlungsfunktionell zu nehmen, als Teil und Bedingung eines ersehnten Ortes (der Schatz, der Frieden, der verschollene Freund). Meist stehen sie dem Helden entgegen, wollen überwunden sein, drohen mit dem Tode.

Landschaft in einem ikonographischen Sinne: Als Teil der Photographie des Abenteuerfilms stehen Landschaften sicher in einem geheimen Zentrum. Zum einen die tatsächlichen Landschaften der Erde. Zum anderen die Landschaften der Comic Strips und der Buchillustrationen. Matte-Paintings erweitern die reale Landschaft in imaginäre, gewaltige Panoramen hinein, wie es sie auf der Welt nicht gibt.

In einem ikonographischen und szenographischen Sinne durchgestaltet ist das bis in die Szene im Dschungel: Der undurchdringliche Wald lichtet sich, das Grün der Büsche und Bäume scheint terrassenhaft gestaltet zu sein. Der Vorder- und Mittelgrund, wo sich die Helden niederlassen können, wird von einer Peripherie gerahmt, die als Übergang in die Unwegsamkeit des Dschungels gedacht ist, zugleich aber in einer Art und Weise ausgestellt wird, wie sie in Tropenhäusern und Botanischen Gärten üblich ist. Wie sieht ein guter Garten aus, und wo plziert man den Tisch und die Stühle? Auch hier ist die freie Fläche umrahmt von Pflanzen, als Sichtschutz, aber auch als Bühnenbild für die soziale Szene, die sich dort einstellen kann.

Andere Orte, andere Konventionen und Stereotypen. In der Nähe die Wasserstelle: Ort wichtiger Begegnungen, Ort wichtiger Beobachtungen. Hier sehen Männer Frauen beim Baden zu und *vice versa*. Hier wird gern überfallen, hier müssen Männer Frauen retten. Hier, nicht im Lager, sind Menschen und Tiere einander nahe. Wiederum sind ikonographische Traditionen unverkennbar: Wie oft sind es Seen, in die Wasserfälle hineinstürzen, in denen das Wasser klar ist und in denen die Nymphen baden könnten (und sich vielleicht sogar vergnügen)...

In den Dschungelszenen wird meist ein Lager bezogen, eine Pause eingelegt. Die Bewegung der Reise wird angehalten. Die Personen lassen sich nieder, genießen einen Moment der Ruhe und Bewegungslosigkeit. Es gibt auch das Bild, das in die Bewegung hineingefügt ist, ein Schnappschuß im Dschungel mitten in die Bewegung hinein. Man sieht dann oft eine Art von Tunnel, aus dem die Menschen herauskommen; hier macht der Weg einen Knick, weil ein gigantischer Baum im Wege steht. Drapiert ist das Bild oft von einem Tier, einer Schlange oder ähnlichem, das dem Dschungelhaften zusätzliche Prägnanz gibt.

Manchmal ist der Ort des Abenteuers nur in einem extremen Akt zu erreichen. Der Ort des Geschehens liegt nicht nebenan, sondern muß mühsam erwandert werden (und manche wie Shangri-La oder El Dorado liegen gar in einem geographisch kaum bestimmbar

Zwischenreich zwischen Mythos und Realität, sind zwar Ziele der abenteuerlichen Reise und werden doch nur selten erreicht). In *KING SOLOMON'S MINES* ist ein Dschungel, eine Steppe und ein Gebirge zu durchwandern, erst dann stößt man auf den Bestimmungsort. In Joffes *THE MISSION* ist erst ein gewaltiger Felssturz zu überwinden, bevor man in das Gebiet kommt, in dem die Jesuiten ihre Missions-Republik errichtet haben. Das Kafiristan in *THE MAN WHO WOULD BE KING* (*DER MANN, DER KÖNIG SEIN WOLLTE*, USA 1975, John Huston) liegt jenseits des Himalaya. In *KAUTSCHUK* (Deutschland 1938, Eduard von Borsody) ist der Dschungel des Amazonas zu überwinden, um an die Orte zu kommen, an denen die begehrten Pflanzen wachsen. In allen diesen Fällen ist es eine landschaftliche Demarkation, die das Hier des Ausgangsortes und das Dort des Abenteuers scharf voneinander trennt. Die Überwindung des natürlich-landschaftlichen Hindernisses ist Teil des Abenteuers, oft sogar das eigentliche Zentrum der Geschichte.

Wie bewußt mit Landschaften umgegangen wird und wie stark sie in die Erzählung eingebunden sind, wie die Dramaturgie der Reise die der Geschichte dominiert, bemerkt man vor allem an Übergangsstellen. Die Entscheidung, die Reise antreten zu wollen, ist häufig fast als *plot point* behandelt und extrem akzentuiert. In *KING SOLOMON'S MINES* (1950) hat die Reisegruppe zunächst mit einem Wagentreck die Savanne durchquert und am Ende den Fuß eines felsigen Geländes, den Rand des Dschungels erreicht. An dieser Stelle ist eine dramaturgische Pause gesetzt. Man sieht die Wagen davonfahren. Das Beförderungsmittel wird gewechselt, ein neues Kapitel der Reise beginnt. Die Landschaft wechselt. Im Hintergrund sieht man die endlose Steppe, die Gruppe steht vor einem Felsmassiv. Der Führer hält fest, daß man von nun an "auf Bequemlichkeit verzichten" müsse. Die Strapaze der Reise wird nun dominant werden, der zivilisierte Modus des Reisen ist damit beendet. Der Bruder der Heldin versucht sie, zur Rückkehr zu bewegen, noch habe sie Zeit, sich anders zu entscheiden. Auch dieses akzentuiert den Wendepunkt, markiert ihn als Entscheidungspunkt. Die Szene ist binnengeteilt: Der erste Teil ist nach rückwärts, in die Savanne hinein orientiert. Die Figuren blicken noch einmal zurück. Dann wendet sich Quatermain von der bisherigen Richtung weg, setzt damit den Entschluß, weiterzumarschieren. Danach kommt der Dialog zwischen der Heldin und ihrem Bruder, der mit der Richtungsänderung der Heldin endet. Herrschte in der Savanne ein horizontaler Bildmodus vor, wird nun die horizontale, gelegentlich an Kirchenarchitekturen erinnernde Gliederung des Dschungels mit seinen hohen Bäumen das beherr-

schende Bildmotiv. Der Übergang in die Wildnis wird ikonographisch zudem durch an Tore oder Portale gemahnende Durchgänge oder Eingänge in die Wildnis artikuliert.

Kognitive Karten

Die Orte des Abenteurers sind zum großen Teil Orte auf der kognitiven Landkarte - sie sind nicht so sehr geographisch als vielmehr symbolisch interpretiert. „Fiktive Landschaften“ nennt Brandlmeier diese Gebiete, die „die Weltkarte mit Klischeebildern und wiederkehrenden Erzähltopoi“ bevölkern [11]. Sie sind Orte einer möglichen Erfahrung, mit Bedeutung aufgeladen. Die Orte des Exotischen sind Projektionsräume, phantastische Entgegenstellungen gegen die europäischen Herkunftsorte. Es entsteht eine differentielle Einheit von Hier und Dort, und das eine ist ohne das andere nicht denkbar. So, wie die Südsee ein Sehnsuchtsraum gegenüber der europäischen Welt ist, also durch eine affektive Wunschorientierung in Bezug auf das Abendland dimensioniert wird, sind auch andere Orte als Flucht- oder Angsträume gefaßt. *Exo* heißt „außen“, und das Außen ist ein Dort.

Nun sind Orte auf der kognitiven Landkarte als Räume möglicher Erfahrungen gefaßt. Sie sind angebunden an das europäische Subjekt, das sich diesen Orten aussetzt. Es trifft dort auf Tugenden und Tabus in der äußeren Welt, stößt auf Gefährdungen, die er so in der heimatlichen Alltagswelt nicht haben könnte. Und er tritt in Entwicklungs- und Bildungsprozesse ein, die nur hier in Gang kommen können. Abenteuergeschichten sind Bildungsgeschichten, der Abenteurer einer, der sich entwickelt.

Durchgang durchs Gebirge (wie in *THE MAN WHO WOULD BE KING*): das sollte verbreitert werden in zwei Richtungen. Richtung Mutprobe - es geht um das Kräftemessen, das Ausmessen der Welt auch an den Grenzen der menschlichen Belastung entlang - insofern ist das abenteuern-kolonisieren auch eine Übung in Belastung; ein sportliches Moment also in alledem: Sport ist eine Art, den Leib an der Aufgabe zu erfahren; die Welterfahrung des Abenteurers ist ein gewisser Typus von Selbsterfahrung - er erobert/erwandert die Welt, indem er sich selbst einer Probe aussetzt. -- Richtung Durchgangsriten - Das Gebirge scheidet Hüben und Drüben, vielleicht die eine von einer anderen Realität. Man setzt intuitiv Kafiristan als Afghanistan, was in dieser Eindeutigkeit vielleicht irreführend ist: Kafiristan ist gar nicht in dieser einen, sondern in einer anderen, fingierten Wirklichkeit gelegen. Die Exerziti-

en, die das Gebirge den Männern auferlegt, führt sie hindurch, in einen anderen Zustand der Erfahrung. Sogar Modelle der esoterischen Realitätsauffassung schimmern durch. Das Raummodell des Films hängt wesentlich am Gebirge als Scheide- und Durchgangsfäche, darum ist er ebensowenig ein Fantasy-Film wie der ältere *LOST HORIZON (IN FESSELN VON SHANGRI-LA, USA 1937, Frank Capra)*.

Orte auf der kognitiven Landkarte sind eine Bühne für den Europäer, der sie betritt und der das, was geschieht, wie ein Theaterstück durchspielt. Er ist gefordert, die Tugenden europäischen und bürgerlichen Lebens unter Beweis zu stellen - Umsicht und Verlässlichkeit, Rationalität und Selbstzucht, Zielstrebigkeit und Solidarität. Die Abenteuergeschichte handelt von Eigenschaften des bürgerlichen Subjekts, die auf der Bühne des Abenteuerlichen greifbar werden. Die Robinsonade ist das Hohelied eines Subjekts, das in der größten Krise sich selbst organisiert und ein ihm selbst unterworfenen Alltagsleben etablieren kann. Darin erinnern die Abenteuergeschichten an Katastrophengeschichten - auch diese behandeln eigentlich Bildungsprozesse.

Den Orten auf der kognitiven Landkarte stehen die Orte auf der realen Landkarte wiederum gegenüber - und die Reiseberichte schildern eine ethnographische und geographische Fremde, ohne daß jenes Dort ein Projektionsraum wäre. Natürlich sind Mischverhältnisse möglich. Vor allem kann die Authentizität des Berichts als dramaturgisch-poetische Forderung zur Intensivierung des Realitäts-Eindrucks jenes Gegenüberliegenden genutzt werden.

Die Frage nach dem Status zwischen Realität und Projektion stellt sich auch an den Objekten des Schreckens. Wenn in *KAUTSCHUK* Piranhas und Krokodile (genauer: Kaimane) in großer Zahl den Abenteurern entgegenstehen, sie mit dem Tod bedrohen, sind dies natürlich Tiere, die im Amazonasbecken leben. Aber sie sind auch Symbole der Widerständigkeit der wilden Natur, Extremifizierungen der narrativen Gefahr, Symbole des Dort-Seins. Auch Tiere sind auf kognitiven Karten verortet. Man will zeigen, daß man im Amazonas-Becken ist - und kann den Ort durch Piranhas und Kaimane indizieren. In den James-Bond-Filmen werden gelegentlich die Extremifizierungsfunktionen isoliert - dort wird der Held in ein Areal gesperrt, in dem hungrige Krokodile herumlaufen, ohne daß dieses großen Aufschluß über den tatsächlichen Ort des Geschehens gäbe.

Die neuzeitliche Form der Reise ist die touristische Reise, Nachfolgerin und Zwillingschwester gleichzeitig [12]. Es gibt die Orte der touristischen Neugierde, die architektonischen und landschaftlichen Weltwunder, das Phänomen des Lokalkolorits und den typischen Bewuchs. Die touristische Reise folgt einem "Stippvisitenprinzip", taucht ein in die fremde Umgebung, kehrt aber wieder zurück in den gewohnten Komfort. Tourismus heißt: eine Ordnung in die Reise hineinzubringen, die zivilisatorische Ruhepunkte umfaßt.

Manchmal durchdringen sich abenteuerliche und touristische Reise. Man kann dann sehen, daß beide auf einer ähnlichen kognitiven Karte operieren, daß sie über ähnliche Region-Objekt-Koppelungen verfügen, daß sie ein ähnliches Durchgehen durch Szenarien der Welt anstreben. Ein extremes Beispiel ist die Weltreise, die zum einen den totalsten Raum umgreift, den eine Reise überhaupt umgreifen kann, die zum anderen sich an den extrem typifizierten oder index-aktiven Orten orientieren muß. AROUND THE WORLD IN 80 DAYS (IN ACHTZIG TAGEN UM DIE WELT, USA 1956, Michael Anderson, Sr.): das ist auch ein touristisches Unternehmen, das die Welt in einer Enzyklopädie der Ansichtskarten durchbuchstabiert. Paris/Eiffelturm; Spanien/Stierkampf; Ägypten/Nilkähne; Indien/Elefanten; derartige Assoziationen verknüpfen die Landkarte mit Bildern und Objekten. Eine Reise sichert an den Objekten, daß die Karte gilt.

Erst John McTiernans MEDICINE MAN (DER MEDIZINMANN; AKA: DER MEDIZINMANN - DIE LETZTEN TAGE VON EDEN, USA 1992) beendet die kolonialistische Begehung des Exotischen, macht sie selbst zum Thema: Die Schönheit des Regenwaldes erschließt sich der amerikanischen Ärztin erst, als der Führer sie in einer Gondel, die an Drahtseilen geführt wird, über die Gipfel des Waldes führt. Hier ist der Dschungel zum Centerpark geworden, der Abenteuerer zum Touristen. Fatal, daß die Rauchwolken am Rande des monumentalen Regenwald-Bildes die großen Rodungen ankündigen, die für die neue Straße nötig sind.

Anmerkungen

[1] Der Artikel verdankt den Diskussionen, die ich mit Bodo Traber in der Vorbereitung eines Sammelbandes zum Thema hatte, sowie den Veranstaltungen, die wir in Berlin gemeinsam realisiert haben, alles. Dank geht an Vinzenz Hediger, der Hinweise und Formulierungen beisteuerte.

[2] Zum Teil sind sie älterer Herkunft, zum Teil ganz moderne Erfindungen. Der botanische und der zoologischen

Garten sind ältere Erfindungen, die bis in die Frühgeschichte zurückweisen. Eine Blütezeit erlebten die Zoos im 17. und 18. Jahrhundert. Eine Vielzahl von Zoos wurde im 19. Jahrhundert gegründet. Neueren Datums sind die botanischen Gärten, die meist im 19. und frühen 20. Jahrhundert angelegt wurden; vgl. dazu Lothar Dittrich: *Der Löwe brüllt nebenan. Die Gründung zoologischer Gärten im deutschsprachigen Raum 1833-1869*. Köln/Weimar/Wien: Böhlau 1998. Kolonialshows blühten um die Jahrhundertwende. In dieser Zeit bildet sich auch eine besondere Postkartenkultur heraus, deren Bilder das Leben in den Kolonien als „Postcards vivantes“ zeigen. Centerparks und Safariparks wurden erst seit 1960 eröffnet, also nach dem Übergang des Kolonialismus in seine moderne Spielart des Tourismus.

[3] Der Abenteuerfilm hat bis heute nur äußerst marginale Aufmerksamkeit gefunden. Ich bezeichne hier als „exotischen Abenteuerfilm“ das Zentrum des Genres, um mich gegen See-, Polar- und Bergfilm, die andere ikonographische Traditionen haben, abgrenzen zu können. Beide folgen ähnlich den szenischen Qualitäten des Set, setzen Felsen als Rahmen und Durchgänge, zeigen den Menschen im Eis in heldischer Pose; vgl. dazu Jan Berg: „Zur Natur der Filmbilder in Naturfilmen“, in: *Natur und ihre filmische Auflösung*. Hrsg. v. Jan Berg u. Kay Hoffmann. Marburg: Timbuktu-Verlag 1994, S. 185-198, hier 189ff. Zum Abenteuerfilm und seinen Formen vgl. Christoph Fritze, Georg Seeßlen, Claudius Weil: *Der Abenteurer. Geschichte und Mythologie des Abenteuer-Films*. Reinbek: Rowohlt 1983 (Grundlagen des populären Films. 9.) sowie Bodo Traber, Hans J. Wulff (Hrsg.): *Sandalen, Degen und Fregatten: Die abenteuerlichen Genres. Abenteuerfilm / Monumentalfilm / Ritterfilm / Mantel- und Degenfilm / Piratenfilm / Samurai-film*. Stuttgart: Reclam 2002 (Genres. 6.).

[4] Vgl. Silke Götttsch: „Imaginierte Welten - Bildersucht im 19. Jahrhundert“, in: *Volkskundliche Tableaus*. Eine Festschr. f. Martin Scharfe zum 65. Geburtstag von Weggefährten, Freunden und Schülern. Hrsg. v. Siegfried Becker [...]. Münster [...]: Waxmann 2001, S. 227-235. In der Ikonographie des Abenteuerfilms findet man neben den Bildern der folkloristischen Malerei auch massive Rückbezüge zur *Salonmalerei* und ihren Sujets, vor allem die zentralisierende Tendenz, die viele ihrer Szenarien kennzeichnet; vgl. dazu Thomas Brandeleier: „Et ego fui in Arcadia. Die exotischen Spielfilme der 20er Jahre“, in: *Triviale Tropen. Exotische Reise- und Abenteuerfilme aus Deutschland 1919-1939*. Red.: Jörg Schöning. München: Text + Kritik, S. 35-46, hier. 38f (Ein CineGraph Buch.).

[5] Zur deutschen Tradition der Völkerschauen vgl. Stefan Goldmann: „Wilde in Europa. Aspekte und Orte ihrer Zurschaustellung“, in: *Wir und die Wilden. Einblicke in eine kannibalistische Beziehung*. Hrsg. v. Thomas Theye. Reinbek: Rowohlt, S. 243-269; Hilke Thode-Arora: *Für fünfzig Pfennig um die Welt. Die Hagenbeckschen Völkerschauen*. Frankfurt: Campus 1989; Hilke Thode-Arora: „Herbeigeholte Ferne. Völkerschauen als Vorläufer exotisierender Abenteuerfilme“, in: *Triviale Tropen. Exotische Reise- und Abenteuerfilme aus Deutschland 1919-1939*. Red.: Jörg Schöning. München: Text + Kritik, S. 19-33 (Ein CineGraph Buch.). Während die Völkerschau in Deutschland erst nach 1870 populär wurde, waren in Frankreich Völkerschauen offenbar schon zu Zeiten des Empire und von

Charles X., also um 1830, eine grosse Angelegenheit. In einem kürzlich erschienenen Buch über das Auftauchen der ersten Giraffe in Frankreich rechnet Michael Allin vor, dass nach Ankunft der Giraffe im Jardin des Plantes in sieben Wochen 100 000 Zuschauer Karten kauften, um sich das Tier anzuschauen, also rund ein Achtel der gesamten Einwohnerschaft von Paris. Der Zuschauerstrom riss ab, als im August eine Völkerschau mit Indianern aus den USA in Paris eintraf, die offenbar ähnlichen Zuspruch fand; vgl. dazu Michael Allin: *Zarafa. A Giraffe's True Story, from Deep in Africa to the Heart of Paris*. New York: Random House 1998, S. 170ff. Völkerschauen, vor allem mit Eskimos als Exponaten, waren übrigens auch in den USA ein beliebtes Spektakel; das wirft ein schräges Licht auf die Annahme, Völkerschauen seien ein Ausdruck imperialistischer Tiefenideologien - die USA wird man nicht ohne weiteres zu den Ländern zählen wollen, die eine aggressive imperialistische Kolonialpolitik verfolgten; bei dieser handelt es sich ja im wesentlichen um ein innereuropäisches Phänomen; vgl. dazu Shari M. Huhndorf: „Nanook and His Contemporaries. Imagining Eskimos in American Culture, 1897-1922“, in: *Critical Inquiry* 27, S. 122-148.

[6] Vgl. global dazu Xenia von Ertzdorff (Hrsg.): *Beschreibung der Welt. Zur Poetik der Reise- und Länderberichte*. Vorträge eines interdisziplinären Symposiums vom 8. Bis 13. Juni 1998 an der Justus-Liebig-Universität Gießen. Unter Mitarb. v. Rudolf Schulz. Amsterdam/Atlanta: Rodopi 2000 (Chloe. 31.).

[7] Hans von Trotha: „Utopie in Grün“, in: *Die Zeit*, 23.8.2001, S. 31; vgl. dazu Trothas *Der englische Garten. Eine Reise durch seine Geschichte*. Berlin: Wagenbach 1999.

[8] Interessanterweise steht der offensichtlichen Inszeniertheit der Szenen und Bilder eine im Marketing der Filme immer wieder beteuerte Authentizität der Bilder gegenüber. Vgl. zu Indien-Filmen der 20er Jahre Brandlmeier (wie Anm. 4), S. 42. Zur Pseudo-Authentizität der Dschungelfilme John Hagenbecks, die im Hamburger Tierpark entstanden, vgl. Jörg Schöning: „Unternehmensgegenstand: Exotik. Der Produzent John Hagenbeck.“, in: *Triviale Tropen. Exotische Reise- und Abenteuerfilme aus Deutschland 1919-1939*. München: Text + Kritik, S. 110-123, hier: S. 112f (Ein CineGraph Buch.). Noch in den 60er Jahren ist es wichtig, die Herkunft der Bilder zu verbürgen. Man denke an die Anekdoten, die sich um die Dreharbeiten von Howard Hawks' *HATARI* (1962) gerankt haben.

[9] Fritze/Seeßlen/Weil (wie Anm. 3), S. 49. Vgl. allgemein Hans Krahl: „Raum, Sexualität, *sequel*. Natur als bürgerlicher Projektionsraum am Beispiel von *THE BLUE LAGOON* (1980) und *RETURN TO THE BLUE LAGOON* (1991)“, in: *Kodikas/Code* 22,1-2, pp. 57-83, der mittels einer Assoziation

von Oppositionen Landschaften mit Sexualität verbindet, so daß „Landschaften“ als „semantische Räume“ funktionieren können..

[10] Die ikonographischen Traditionen, die in der Photographie des Abenteuerfilms zusammenkommen, sind ausgesprochen vielfältig, umfassen bildende Kunst, Buchillustration, Reisephotographie und anderes mehr. Die Vielfalt der Bezüge ist noch kaum ausgelotet. Berg (wie Anm. 3), S. 186f, weist einerseits auf die reichen ikonographischen Quellen hin, aus denen sich die Bildnerie des Exotischen gespeist hat, macht aber auch darauf aufmerksam, daß die „Bild-Jagd“ ein Motiv der filmischen Naturphotographie gewesen sei. Vgl. zur Reisephotographie im engeren Sinne Kunsthalle Tübingen (Hrsg.): *Mit dem Auge des Touristen. Zur Geschichte des Reisebildes*. Tübingen: Eberhard-Karls-Universität 1981 (Ausstellungskataloge der Universität Tübingen. 14.); Klaus Pohl (Hrsg.): *Ansichten der Ferne. Reisephotographie 1850 bis heute*. [...] Gießen: Anabas 1983. Es sollte vermerkt werden, daß die Szenen- und Bildkonventionen des Abenteuerfilms außerordentlich stabil sind und sich ungebrochen aus der klassischen Phase (1920 bis 1970) bis heute durchgehalten haben und sich ganz traditionell z.B. in dem Horror-Abenteuerfilm *THE GHOST AND THE DARKNESS* (*DER GEIST UND DIE DUNKELHEIT*, USA 1996, Stephen Hopkins) finden. Auch die Bilder der Tourismus-Industrie bedienen sich bei den Abenteuerfilm-Traditionen.

[11] Brandleier (wie Anm. 4), S. 35. Landschaftstypen sind konventionellerweise mit Handlungstypen und -modi assoziiert. Thomas Koebner z.B. kontrastiert Südsee-Insel und Dschungel als zwei solche einander entgegenstehenden Landschaften: „Der Dschungel bezeichnet als Landschaftstypus und Handlungsraum einen merklichen Gegensatz zur Insel. In ihm scheint das Unglück zu Hause, dort das Glück. Er stellt eine Leidenslandschaft dar, in der sich böse Affekte und die ihnen gemäße Angst die Balance halten. Scheint auf der Insel der Mensch willkommen, so daß er gar zur Assimilation an diese weiche und heile Welt bereit ist, so muß er sich im Dschungel klein, ausgesetzt und erbärmlich fühlen. Bildet die Insel einen Schutzraum für Menschen, der jedoch nicht immer vor Störungen bewahrt, so tauchen sie im Dschungel in eine Schreckenssphäre von unermeßlicher Größe ein, die überhebliche Eindringlinge zurückstößt“ (Thomas Koebner: *Insel und Dschungel. Zwei Landschaftstypen im Film*. In: *Natur und ihre filmische Auflösung*. Hrsg. v. Jan Berg u. Kay Hoffmann. Marburg: Timbuktu-Verlag 1994, S. 95-108, hier S. 108).

[12] Erlebnisurlaub, Globetrotter, Abenteuerurlaub - die Bereisung der ehemals kolonialen Welt hat eine ganze Reihe von Namen. Vgl. global dazu Christoph Köck: *Sehnsucht Abenteuer. Auf den Spuren der Erlebnisgesellschaft*. Berlin: :Transit 1990.