

Hans J. Wulff

Grenzgängertum: Elemente und Dimensionen des Abenteuerfilms

Einleitung

Eine erste Fassung dieses Artikels erschien als Einleitung in: *Filmgenres: Abenteuerfilm*. Hrsg. v. Bodo Traber u. Hans J. Wulff. Stuttgart: Reclam 2004, S. 9-30 (= Filmgenres)..
URL der Online-Fassung: <http://www.derwulff.de/2-123>.

Genreverbände

Die Geschichten des Abenteuers

Vom Ende her gedacht oder Die Motivationen der Helden

Auferlegtes Abenteuer

Action und Bewegung

Spektakularität, Performance und Oper

Die Körperlichkeit des Swashbucklers

Schauspieler

Der Abenteurer

Die Begegnung mit der Natur

Kolonialismus oder Die Begegnung mit dem Fremden

Die Begegnung mit dem Mythischen und mit dem Magischen

Konvertiten und Adapteure

Der abenteuerliche Film

Eines der größten und eines der beliebtesten Genres der Filmgeschichte ist zugleich eines der unbekanntesten. Selbst eine gut sortierte Filmbibliothek enthält nur wenig, das zum Abenteuerlichen im Kino geschrieben wurde. Die Filmographie, aus der die fünfundsiebzig Filme des folgenden Buches als prototypische und markante Beispiele ausgewählt wurden, umfaßt inzwischen mehr als viertausend Titel - und wohl zwischen 7 und 10 Prozent aller Filme sind dem Abenteuerlichen verbunden. Die Sympathien des Publikums waren immer wieder hoch, und die Geschichte des Abenteuerfilms und seiner Seitenzweige ist eine kontinuierliche Auf- und Abbewegung. Immer wieder - zuletzt mit den *Indiana-Jones*-Filmen - vermochte es das Genre, ein riesiges Publikum zu fesseln und zu unterhalten.

Stoff- und motivgeschichtlich weist der Abenteuerfilm auf die populäre Literatur des 19. Jahrhunderts zurück. Es sind Autoren wie Alexandre Dumas, Rider Haggard oder Jules Verne, später dann Jack London, Joseph Conrad und Rudyard Kipling gewesen, die die Erfolgsgeschichte des Genres im Film vorbereiteten und fortschrieben. Das literarische Motiv der *Aventure* ist älter und weist in die mittelalterliche Ritterideologie zurück, und auch der *Aventurier*, der in die Ferne aufbrach, um das Heilige Land zu retten, die amerikanische Erde den Spaniern zu erobern oder von den Spaniern zu befreien, den es möglicherweise auf einsame Inseln ver-

schlug, hat ältere Wurzeln und ist vielgestaltig. Aber erst im 19. Jahrhundert bildeten sich jene Stoffe heraus, denen das Genre auch in unserem Jahrhundert verhaftet blieb. Das ist zum einen bedingt durch die Erfahrung des Kolonialismus, der Eroberung und Vereinigung der ganzen Welt durch die europäischen Kulturen, verbunden und bedingt allerdings mit einer dauernden Erfahrung des Fremden. Und zum anderen durch die Entstehung einer industriell bedingten Populärliteratur, die die Stoffe sehr schnell verbreitete und oft in serielle Produktionsweisen übergang.

Genreverbände

Der Abenteuerfilm hat an vielen Seiten ausfransende Ränder, weil manche Genres auf ähnlichen Fundamenten aufrufen. Wenn Natur im Spiel ist, wenn es um Reisen geht, um Schätze, die erobert sein wollen. Zahllose Western- oder Fantasyfilme sind eigentlich Abenteuerfilme, und Abenteuerliches findet sich in der Science-Fiction ebenso wie im Katastrophen- oder Spionagefilm. Die Stadt und das Abenteuer haben diese Affinitäten nicht, und es gibt nur wenige abenteuerliche Melodramen. Die Genrebezüge sind unklar, und es ist deutlich, daß man über das Abenteuerliche selbst nachdenken muß, will man die Verwandtschaften und Kreuzungen durchdringen.

Das Abenteuerliche oder der Abenteurer. Beide Wege stehen offen, beide Aspekte gehören unbedingt zur Bestimmung der Gattung dazu.

Die Geschichten des Abenteuers

Das Abenteuerliche. Man könnte die Geschichten des Abenteuers ausforschen, in der Erwartung, daß sich prototypische Muster bestimmen lassen. Das Abenteuerliche also als ein erzählerisches Genre, als Geschichte um Helden und Schurken, um Verlockungen und Bewährungen, um Lohn oder Scheitern am Ende.

Am Beginn der Abenteuergeschichte steht eine Anforderung, die der Held sich selbst stellen, die aber auch von außen an ihn herangetragen werden kann: "Private Rache, Flucht, politische Mission, die Suche nach Schätzen und dem Glück, Erforschung und Entdeckung sind wichtige, aber nur einige dieser Imperative" (Heer 1981, 6). Danach bricht der Held auf, verläßt die Seinigen und sucht die Fremde, um die Aufgabe zu erfüllen: die Ausfahrt des Helden. Das *Reisen* ist mit dem Abenteuer verbunden wie keine zweite Tätigkeit. Einer, der zu Hause sitzt, wird das Abenteuer nicht erlangen können. Auszug aus der Heimat, eine Bewegung, die die ganze Welt umspannen mag und jedenfalls in Regionen führt, in denen Gefahren drohen: Das sind Voraussetzungen dafür, daß sich das Abenteuerliche überhaupt einstellen kann.

Die Aufgabe, die der Held sich gestellt hat oder die ihm auferlegt wurde, muß erfüllt werden, ein Abbruch ist nicht vorgesehen. Ein Abenteuer auf Zeit ist undenkbar. Es gibt Momente, da könnte man zurück - in allen Abenteuergeschichten gibt es sie. Hier sind Entscheidungen vonnöten, die die wartende Gefahr ebenso unterstreichen wie die Unumkehrbarkeit der Bewegung des Helden durch das Abenteuer hindurch.

Abenteuer sind *Projekte*. Ein ganzes Leben kann abenteuerlich sein - aber ein Abenteuer ist es höchstens im übertragenen Sinne.

Kontrastive Analyse, um das herauszuarbeiten, um das es geht: *The Big Sky* erzählt von einer Fahrt den Mississippi hinauf, am Ende sollen Stationen der Pelzhandels-gesellschaft aufgebaut werden. Die Fahrt führt in unerkanntes Land, das den Indianern gehört. Sie endet an ihrem Zielpunkt, und die Rückkehr ist das Ende der Geschichte. Einer ist bei den Indianern geblieben, das gehört zum Spielraum des Geschehens. Eine Abenteuergeschichte. *Jeremiah Johnson*, ein anderer Western, erzählt von einem, der in die Rocky Mountains aufbrach, um seinen Weg zu gehen. Er lebt in unerkanntem Gebiet, das den Indianern gehört. Er gewinnt eine Frau, gründet eine Familie. Am Ende ist er wieder allein. Kein Projekt, ein ganzes Leben. Keine Abenteuergeschichte, obwohl alle Versatzstücke - Leben in der Wildnis, Fremder unter Wilden, gewaltige Natur, Lebensgefahr - vorhanden sind.

Das Abenteuer ist ein Projekt von besonderer Art, weil es nicht wirklich geplant werden kann. Die Un-

absehbarkeit dessen, was passieren wird, und die Bewegung ins Unbekannte verhindern es. Perfektheit und Präzision stehen dem Abenteuerlichen also entgegen - es sind Unwägbarkeiten und Zufälle, die dazutreten müssen.

Das narrative Schema ist am Ende einfach und erinnert an Märchenstrukturen:

Ausfahrt von Zuhause / Abenteuer in der Fremde / Rückkehr nach Hause (ähnlich Klotz 1979, 44).

Der Triumph des Helden steht am Ausgang der Geschichte (Cawelti 1976, 40). Doch dieses Ende kann nur erreicht werden, wenn der Held die zahlreichen Bewährungsproben und Gefahren übersteht, die die Geschichte für ihn bereithält. Mißstände sind behoben, Geheimnisse aufgedeckt, Schätze geborgen (Klotz 1979, 43). Der Held hat etwas gelernt, wenn's gut war, und bekommt womöglich die Prinzessin als Belohnung noch obendrauf.

Doch radikale Vereinfachung verstellt den Blick auf die Vielfalt des Genres. Es umfaßt mehrere unterschiedliche Grundgeschichten, es läßt sich nicht auf eine einzige kanonische *story* zurückführen.

Vom Ende her gedacht oder Die Motivationen der Helden

Man könnte das Abenteuer vom Ende her zu denken versuchen, von der Frage, welches Objekt der Begierde am Ende all der Gefahren und Ängste lockt, so daß der Abenteurer bereit ist, die Reise anzutreten und Strapazen und Gefahren auf sich zu nehmen. Im Zentrum des Abenteurers stehe ein geheimnisvolles Objekt, schreibt Seeblen einmal apodiktisch (Seeblen 1987, 43) - und die Behauptung stimmt nur bedingt. Tatsächlich ist zwar der *Schatz* eines der wichtigsten Abenteuer motive überhaupt und wird oft schon im Titel annonciert wie in *Treasure of the Sierra Madre* oder *Treasure Island*. Es gehört zur narrativen, dem Märchen nahen Struktur, daß das Handeln der Figuren von geheimen oder offenen Absichten her zu denken ist, und wenn man die wichtigsten "Zielobjekte" des Abenteurers - Sühne oder Rache, eine Prinzessin oder ein Schatz - einmal auflistet, so zeigt sich die Verwandtschaft zum Märchen um so deutlicher. Im einen Falle wird dem Prinzip der Gerechtigkeit Genüge getan, Schatz und Prinzessin darf der Held behalten. (Vielleicht verliert er sie vor dem Ende der Erzählung wieder, das ist hier aber nicht wichtig.) In allen diesen Fällen

kann der Held aufbrechen - er faßt den Entschluß, das Ziel zu erreichen und das Objekt zu erlangen. Manchmal sind magische Objekte das Ziel, die dem Wohle der Menschheit dienen (eine Droge, die Alterungsprozesse aufhält, wie in *Medecine Man* oder der Heilige Gral in *Indiana Jones and the Last Crusade*) oder dem Helden zu Macht verhelfen sollen.

Das Abenteuer vom imaginären, oft unerreichbar scheinenden, auch Utopisches einschließenden Ziel her zu denken, ist durchaus aufschlußreich, weil es die Bereitschaft zum Abenteuer im Entschluß zum Abenteuer greifbar macht.

Gute Enden. Das schlechte Ende - der Tod des Helden, sein Scheitern - ist im Abenteuerfilm äußerst selten. Abenteuer geschichten sind Erfolgsgeschichten. Das Abenteuer frißt seine Helden nicht, sondern läßt sie reifen, wartet mit Belohnung und Ehre. Hat alles Mühen nicht genutzt und ist der Tod der Lohn der Angst: Dann entsteht eine melodramatische Spannung, ein fast tragischer Effekt stellt sich ein (wie in *Le Salaire de la Peur*). Oder es wird ein Rekurs genommen auf die Werte und die Motive, die die Helden überhaupt erst ins Abenteuer hineingehen ließen und die sich nun, am Ende, als egoistisch und auf puren Materialismus reduziert herausstellen (wie in *Treasure of the Sierra Madre*). Oder die Phantasien der Macht zerfallen ins Nichts, die so manchen Abenteuerer in die Fremde hinausgetrieben haben und zu vorübergehender Herrschaft gelangen ließen (wie in *The Man Who Would Be King*).

Auferlegtes Abenteuer

Die Bewährung kann aber auch aufgezwungen sein, schicksalhaft auf den Helden gekommen. Ein Schiff zerschellt im Sturm, nur einer kann sich retten. Die Bewährung währt achtundzwanzig Jahre und besteht im Wesentlichen darin, sich an die fremde Umgebung zu adaptieren. Robinsonaden sind zahlreich und nicht immer auf Inseln angesiedelt: Schiffe kentern (wie in *Poseidon Adventure*), Flugzeuge stürzen im Dschungel oder in der Wüste ab (wie in *Flight of the Phoenix*), kleine Gruppen fliehen vor Revolution und Naturkatastrophen (wie in Bunuels *La Muerte en este Jardin*).

Ein eigener Kreis von Abenteuer-Geschichten sind *Fluchtgeschichten* - es geht um das eigene Leben oder die Wahrung eigener Freiheit und Würde (man denke an Fluchten aus dem Iran wie in *Not Without My Daughter* oder mit dem Ballon aus der DDR wie

in *Night Crossing*, die an den Grenzen des Abenteuerlichen angesiedelt sind).

Action und Bewegung

Ein anderer Versuch: Man könnte das Abenteuer im Handeln selbst aufsuchen. Der Abenteuerfilm ist eng verwandt mit dem Action-Film, manche halten sie sogar für identisch. Das Handeln als erste Bestimmung des Abenteuers, und im Handeln selbst findet das Abenteuer seinen ersten Sinn, eine Erfüllung im Vollzug, im Erlebnis des Augenblicks.

Wiederum verlohnt es, das Argument näher zu bedenken, weil das Erlebnis hergestellt werden will und weil es einen besonderen Typus des Abenteurers erfordert. Die *Körperlichkeit* des Handelns ist das wichtigste Bestimmungsstück der *action*. Ihre *Anschaulichkeit* und *Sinnfälligkeit* treten dazu. Kein psychisches Drama also, das Innenleben der Akteure, ihre inneren Konflikte, aber auch ihre Antriebe und Motive spielen eine eher nebensächliche Rolle. Der Charakter der Personen ist ganz in das Aktionale und das Athletische verlagert, "Handgreiflichkeit" ihr primäres Charakteristikum. Das bedingt zum einen, daß die Beziehungen der Figuren einfach und überschaubar sind. Das bedingt zum zweiten, daß es ein besonderer physiognomischer, athletisch geprägter Darstellertypus ist, der das Terrain der Abenteuerdarsteller besetzt. Und das bedingt zum dritten, daß die Handlung der kausalen Logik der Aktionen und nicht psychischen Motiven folgt.

Einige Implikationen: *Action* ist ein spektakelhaftes Element des Abenteuerfilms; die Abenteuer geschichte wechselt zwischen Szenen, die die Erzählung vorantreiben, und *action*-dominierten Szenen; die Körperlichkeit des Helden ist zentral, eine Figurenpsychologie tritt dagegen in den Hintergrund; und historisch ist zu registrieren, daß es bestimmte Schauspieler gewesen sind, die dem Genre sein Gesicht verliehen haben.

Spektakularität, Performance und Oper

Die *action*-Szene ist zweifelsohne das spektakuläre Zentrum der Inszenierung. Das fällt besonders im Mantel-und-Degen- und im Piraten-Film auf und ähnelt der episodischen Höhepunktstruktur des Musicals. Die Eleganz der Bewegung, die Perfektheit, in der die (sportliche) Disziplin des Fechtens ausgeführt ist, die Choreographie der Szene, die

Ausnutzung von Raum und die Bewegung im Raum: Es sind ganz eigene, die *performance* der Akteure betreffende Dinge, denen die Aufmerksamkeit gilt. Die *action*-Szene ist choreographiert wie eine Tanz-Szene, und es verwundert nicht, daß Gene Kelly in der 1948er Adaption der *Drei Musketiere* den kämpfenden d'Artagnan in einer Art verkörpert, deren Gespanntheit, Witz und provokante Körperlichkeit an ähnliche Rollen in Musicaln erinnert.

Das unterscheidet möglicherweise den älteren vom neueren Abenteuerfilm: weil das Balletthafte früher deutlich ausgestellt war, die Szenentotale hatte wichtige Funktionen. Das ist heute anders geworden, die *action* wird auf Tempo organisiert und der Gesamtzusammenhang der Szene in zahllose Einzelbewegungen aufgelöst. Das Bühnenhafte des Ortes tritt dagegen ganz in den Hintergrund.

Die "klassische" Kampfszene macht keinen Hehl daraus, daß dem Zuschauer ein Kampf aufgeführt wird. Das Spektakuläre wird oft sogar noch unterstrichen dadurch, daß das Geschehen schon im Film vor einem Publikum geschieht. Zorro führt den bösen Sergeanten vor, nachdem er die Gäste einer Kneipe als Publikum in eine Ecke gedrängt hat, die nun dem *Schaukampf* zusehen können (in der 1921er-Version). Und das erste Gefecht in Sidneys Adaption der *Three Musketeers* (1948) zeigt einen d'Artagnan, der sich beim Duell mit Athos zuallererst der Aufmerksamkeit der beiden Sekundanten versichert. Als am Ende nur noch er kämpft, die Musketiere amüsiert zuschauen, beginnt er, den Kampf mit dem ältesten und erfahrensten der Gegner in ein turbulentes Geschicklichkeitsspiel zu transformieren, in dem sein Opfer gefoppt und genasführt wird, so daß seine Demütigung nur um so schwerwiegender ist.

Die *action*-Szene ist eine gymnastische Einlage, die unter Umständen hohe Eigenständigkeit besitzt. Der Fluß der Handlung wird gebrochen, verzögert - und widersinnigerweise ist die *action* nicht das Element, das den Fortgang der Erzählung beschleunigt, sondern verschiebt. Die Eleganz der Aktion, die Choreographie des Kampfes treten in den Mittelpunkt. Das treibende Moment, das die Ereignisse wie ein roter Faden durchzieht, wird dabei zeitweilig ausgesetzt, die Geschichte tritt in den Hintergrund. Daraus entsteht eine besondere Zeitstruktur, die auf dem periodischen Wechsel von Szenen beruht, die die Erzählung voranbringen oder der momentanen Aktion gewidmet sind. Auch das Interesse des Zuschauers verlagert sich von der Erzählung auf die Aktion

und ihre Besonderheiten. Er ist nicht mehr durch den Gang der Ereignisse gespannt und in das Geschehen einbezogen, sondern von der Virtuosität der artistischen Nummer fasziniert.

Abenteuerfilme erinnern in diesem Wechsel zwischen Narration und Aktion an die Zeitstruktur und die "textuelle Rhythmik" der Oper.

Die Körperlichkeit des Swashbucklers

Swashbuckler bezeichnet ursprünglich einen Maulhelden und Prahlhans. Später wurde daraus eine dramaturgische Bezeichnung für einen Raufbold, der zugleich Held einer romantischen Liebesgeschichte ist. Ihn zeichnen besondere körperliche und sportliche Eigenschaften aus - er übertrifft alle anderen im Ringen und Boxen, Reiten und Laufen, Schießen und Fechten. Er ist risikofreudig und geistesgegenwärtig, handgreiflich und doch eigentlich ideell orientiert: Ein Swashbuckler-Film "kann im England des Mittelalters spielen, im Frankreich des Ancien Régime, im Kalifornien von 1820 - damals unter mexikanischer Herrschaft - oder in der Karibik des 18. Jahrhunderts. Trotz aller örtlichen und zeitlichen Verschiedenheiten haben alle 'Swashbuckler-Filme' etwas gemeinsam, ihren Helden. Was immer auch seine Herkunft oder sein Stand sei - französischer Bürger, angelsächsischer Räuber, orientalischer Dieb, englischer Korsar oder spanischer Edelmann - er ist hauptsächlich ein Rächer, er stellt die Gerechtigkeit wieder her" (Heer 1981, 12).

Der *swashbuckler* ist einer der prototypischen Abenteuerhelden. Er ist in höchstem Maße stilisiert und typenhaft (ähnlich wie auch sein Gegenspieler), eher eine *Figur* als ein Charakter, um psychologische Durchzeichnung geht es nicht. Die Charakteridee selbst sei dem Abenteuerroman fremd, schreibt Best, und der Abenteurer sei charakterlos wie Proteus, kenne weder vereinbarte Richtung noch innere Gesetzmäßigkeit (nach Fritze/Seeßlen/Weil 1983, 40): Das meint etwas ähnliches, eine nicht erkennbare psychologische Tiefe, zugleich eine Fixierung auf das Handeln und die daraus entstehenden Notwendigkeiten. Eine Handlungsmaschine, die nur "flache" Ziele verfolgt. Dominant ist die narrative Funktion, in der der Held agiert, dessen Körperlichkeit seine personale Belanglosigkeit radikal konterkariert. Darum ist die Untersuchung der Schauspielstile so wichtig: Weil dieser Kontrast zwischen der Flachheit der Charaktere und der körperlichen Prä-

senz der Schauspieler zum Zentrum des Genres gehört.

Daß das übertreibende Spiel mit den expressiven Gesten, wie es in der volkstümlichen Burlesk-Komödie entwickelt und in der Slapstick-Komödie perfektioniert wurde, in manchen Spielarten des Abenteuerfilms aufgenommen und variiert wurde, verwundert nicht: Weil der körperbetonte Modus der Aktion in das Darstellungsformat des Abenteurers "paßt".

Schauspieler

Abenteuer-Schauspieler müssen zwei Arten der Auf- führung gleichermaßen beherrschen: Den Auftritt als Schauspieler, der eine Rolle gibt, und den Auf- tritt als Artist, der eine Nummer vollzieht. Die Schauspieler des Abenteurers sind durch den körper- lichen Modus ihres Spiels und das Image, das den athletischen Akteur als besondere Ausprägung von „Männlichkeit“ qualifizierte, ausgezeichnet.

Douglas Fairbanks, Sr., war derjenige, der um 1920 herum eine freche, jungenhafte, äußerst bewegliche Figur entwickelte, die den szenischen Raum in sei- ner ganzen Ausdehnung nutzte und insbesondere die Höhe des Raums eroberte. Er ist Vorbild und Maß- stab für die Abenteuererdarsteller bis heute geblie- ben. Zwar wechselten die Generationen (2. Genera- tion: Erroll Flynn, Douglas Fairbanks, Jr. etc.; 3. Generation: Stewart Granger, Burt Lancaster; 4. Ge- neration: Jean-Paul Belmondo, Lino Ventura, Sean Connery; usw.), doch blieb die Vorgabe bestehen, die Fairbanks wie kein zweiter ausgeführt hatte: Sei selbstgewiß und frech, nutze jede Einladung zum Kampf! Signalisiere deine erotische Aktivität! Und freue dich an der Bewegung selbst, agiere großflä- chig! *Carpe diem* - als Lebens- und Schauspielpro- gramm nicht in einem hedonistischen, sondern sportlichen Sinne.

Der Abenteurer

Der Abenteurer also als Figur also, die zweite Annä- herung.

Abenteuergeschichten sind zentriert auf den Helden. Seine Entscheidungsfreude, die Souveränität, mit der er handelt (oder zu handeln lernt), seine Fähig- keit, die Gefahr zu meistern: Es ist das Hohelied der Handlungskraft, das im Abenteuerlichen gesungen

wird. Wenige Geschichten stehen dagegen. *Die Meuterei auf der Bounty* - eine Geschichte, in der das Abenteuer eine Rettung aus der Unterdrückung und der Sklaverei ist und die Rebellen-Abenteurer an den Rand der Welt fahren müssen, um der Rache des Reiches zu entkommen (und dabei auch noch eine fast sozialistisch anmutende Utopie der Gleich- heit und der Freiheit der Sexualität umzusetzen). Solche Geschichten sind rar, finden sich eher in den Nachbargenres des Mantel- und Degenfilms (proto- typisch: der Robin-Hood-Stoff) oder des Piraten- films (prototypisch: *Captain Blood*).

Der normale Reiseabenteurer ist aber *kein Rebell*, ganz im Gegenteil, er ist fast immer ein Repräsen- tant der herrschenden Ordnung - und Ordnungsvor- stellungen prägen seine Phantasien der Realität. Der Abenteurer ist nicht einmal dann eine aus subjektivi- vem Erleben politisch handelnde Figur, wenn das Umfeld, in dem er sich bewegt, von politischen Konflikten und Interessen geprägt ist und sein eige- nes Tun letztlich in einem politischen Kräftefeld be- gründet ist. Es bedarf anderer Wünsche und Motive, um den Abenteurer ins Abenteuer zu locken.

Ein besonderer Entwurf von "Persönlichkeit" durch- zieht die Geschichten des Abenteurers: Einer zu sein, der selbstbewußt ist, für eine gerechte Sache ein- steht, der Mut hat und Verantwortung zu tragen fä- hig ist. Eine Tugendlehre steht im Hintergrund des Genres - abzulesen vor allem an den Durchschnitts- menschen, die durch Zufall in eine schlimme Lage kommen, in der sie sich bewähren müssen und in der sie Tugenden entwickeln, die sie im Alltag nie realisieren mochten. In dieser Hinsicht gehört der Katastrophenfilm zum Abenteuerlichen dazu.

Man kann die Überlegung noch weiter treiben, die Abenteuergeschichte in enge Beziehung zum Ent- wicklungsroman stellen. Durchgänge und Transiti- onen, neue Lebensabschnitte, Entwürfe von Identität und ihre Erprobung im Feld des Handelns. Das klammert eine Vielzahl von Filmen zusammen.

Die Herausforderung des Abenteurers hängt so eng mit dem waghalsigen Charaktertypus des Abenteu- rers zusammen. Manche Abenteuer entstehen da- durch, daß das Unmögliche versucht wird. Am Be- ginn steht dann eine Wette (wie in *Around the World in 80 Days*) oder ein Wettkampf (wie in *Those Ma- gnificent Men in Their Flying Machines*), es wollen Länder und Kontinente durchquert oder die unbe- kannten Quellen des Nils entdeckt werden. Ein sportliches Moment ist spürbar, eine Bereitschaft,

die Kräfte zu messen nicht allein im Wettbewerb mit anderen, sondern auch mit der Widrigkeit der Aufgabe. Als ginge es im Abenteuer immer auch darum, die Leistungsfähigkeit des einzelnen zu testen. Abenteuer ist ein Kräftemessen, eine Erprobung dessen, wozu der Mensch in der Lage ist.

Die Begegnung mit der Natur

Die *Außenaufnahme* gehört zum Abenteuergenre dazu wie zu kaum einem zweiten Genre. Ein Abenteuerfilm, der nur im Innern von Gebäuden spielt? Schwer vorstellbar.

Die äußere *Landschaft* ist also der Raum, in dem sich das Abenteuer ereignet, und oft genug ist die Landschaft selbst Teil der abenteuerlichen Verstrickung. Die extreme Landschaft - der Dschungel, das Meer, die Wüste, die Bergwelt, das ewige Eis - tritt auf wie einer der Widersacher, nicht allein als schwieriges Handlungsfeld, sondern als aktive Gegenkraft, gegen die der Held sich durchsetzen muß.

Jede dieser extremen Landschaften hat eigene Varianten des Genres entwickelt, eigene Geschichten, eigene Stars, eigene visuelle Stile. Der Bergfilm: Wortkarge, aber herzliche Menschen; der sportliche Ehrgeiz, Gipfel zu ersteigen; die Versuchung, Wege im Gebirge zu erproben, die noch kein anderer begangen hat und von denen jeder vernünftige Mann abraten würde; Mut zur Hilfe bis zur Gefährdung des eigenen Lebens; die Auseinandersetzung mit der Natur als Kampf; verbunden mit einem kantig-pathetischen Monumentalismus, das Hohelied der individuellen Stärke, die Überwindung natürlicher Grenzen. Der Bergfilm gehört zum Feld der abenteuerlichen Genres, doch nur wenige seiner Charakteristiken lassen sich übertragen. Der Wüstenfilm: erfordert andere Helden, andere Tugenden, eine andere Form der Selbstüberwindung.

Landschaft ist im Abenteuerfilm ausgestellt, immer. Die Landschaftsphotographie des Abenteuerfilms benutzt die Geschichte der Landschaftsdarstellung seit dem 18. Jahrhundert: Aufgenommen sind die Illustrationen der Reiseliteratur ebenso wie die Landschaftsphotographien und Postkarten, die dem europäischen Publikum die Kolonien zeigten. Und die Seelenlandschaften der Romantik, in denen die Natur als Spiegel und Ausdruck innerer Spannungen diente, sind allenthalben als Vorbilder spürbar.

Der Abenteuerfilm ist durchsetzt mit weiten Landschaftstotalen, als sollte die Unendlichkeit der Natur ebenso akzentuiert werden wie die Abwesenheit der Zivilisation. Manchmal werden Landschaften ausgemalt, wie man sie in der Welt nicht findet. *Matte-paintings* erweitern die reale Landschaft in imaginäre, gewaltige Panoramen hinein, die die Natur wie sakrale Urlandschaften erscheinen lassen.

Kolonialismus oder Die Begegnung mit dem Fremden

Im Kernbereich des Genres stößt man immer wieder auf Kolonialistisches. Die Eroberung und Kontrolle der Welt sind Rahmenbestimmungen des Helden, denen er kaum zu entgehen vermag. Manchmal sieht man die Karten und die weißen Flecken, die "unbekannten Regionen". Neue Gebiete sollen erschlossen oder gar erobert werden; Aufständische gilt es zu befrieden; der Gegenmacht soll Schaden zugefügt werden. Nicht zufällig ist ein großer Teil der Vietnam-Filme von abenteuerlicher Art, weil die Rahmeninteressen auf die Architektur der großen Weltreiche und die Aufgaben des Abenteurers zurückweisen.

Die Begegnung mit der Fremde und den Fremden sind fast immer Höhepunkte und Bruchstellen des Abenteuerlichen. Das Rund der Typeehs mitten in der Prärie, der Kral in der Steppe, ein Baumhütten-dorf im Dschungel: und die darin lebenden "Wilden", angetan mit seltsamem Körperschmuck, abenteuerlichen Kopfbedeckungen, fast nackt, aber oft reich bemalt. Fremdheit drückt sich gern als fremder Tanz oder als fremdes Ritual aus (vor allem die Afrika-Filme leben davon, aber auch in Melanesien - man denke an *His Majesty O'Keefe* - tanzt man gern). Wenn ein Mädchen (*A Far Off Place*, 1993) oder ein alter Großwildjäger (*The Ghost and the Darkness*, 1996) einen Eingeborenentanz mittanzten, zeigen sie damit, in welchem Maße sie naturalisiert, mit den Buschmännern oder Watussi vertraut sind.

Dramaturgisch ist der Eingeborenentanz - und das ist ein Auftritt, der ganz ihnen gehört und nicht den europäischen Besuchern oder Eindringlingen - eine die Erzählung retardierende Musicaleinlage, die sorgfältig choreographiert ist. Der Gang des Geschehens wird auch hier einen Moment lang ausgesetzt, der Tanz der Eingeborenen ist eine "narrative Pause".

Ob die "Wilden" den Abenteurern gut oder böse gesinnt sind, ist dramaturgisch nicht wirklich wichtig. Sie zelebrieren ein mit Musik und Tanz verbundenes Ritual, wenn es in den Krieg geht, wenn Konflikte zu regulieren sind oder es etwas zu feiern gibt. Die Ritualisierung des Verhaltens, die strikte Kollektivität des Tuns und seine Bindung an eine Liturgie, die mindere Bedeutung sprachlicher Auseinandersetzung: Schlüsselmerkmale der Fremdheit.

Die Fremden treten meist als Kollektiv auf, nicht als einzelne. Nur die Führerfiguren bekommen individuelles Profil. Identifikationen vermögen sie nicht zu tragen. Die Perspektive der Abenteuergeschichte ist die des Abenteurers, des Europäers, des Zivilisierten, den es in die Fremde verschlagen hat.

Die Begegnung mit dem Mythischen und mit dem Magischen

Das Abenteuer reflektiert Grenzlinien der Zivilisation. Neben die Natur und das Fremde tritt ein drittes - das Mythische, das Magische und das Vorgeschiedliche. Der Abenteurer stößt auf geheimnisvolle Orte früher Zivilisation (wie Atlantis), findet nur aus den Mythen bekannte Schätze (den Heiligen Gral, die Salomonischen Diamanten und dergleichen mehr), entdeckt Reste vorgeschichtlichen Lebens (von King Kong bis zu den Dinosaurier-Inseln). Man rechnet viele der Stoffe, um die es hier geht, der Fantasy zu. Ein Film wie *The Ghost and the Darkness*, der Elemente des Horrorfilms in die Abenteuergeschichte einmischt, inszeniert die Natur als eine magische Bedrohung, die unbedingten Mut verlangt und eigentlich mit der überlegten Distanz und der abwägenden Rationalität des Abenteurers nicht mehr zu beherrschen ist.

Das Abenteuer vermittelt gelegentlich zwischen dem Mythischen und der Gegenwart. Das hängt an seinen grenzgängerischen Tendenzen: Die zivilisierte Welt zu verlassen, die weißen Kreise aufzusuchen, dem Geheimnisvollen nachzuspüren.

Konvertiten und Adapteure

Die Konfrontation zwischen Mensch und Natur ist aber durchaus von archaischer Unvermitteltheit und durchzieht das Genre von *Moby Dick* bis zu *Jaws*. In dieser Auseinandersetzung ist die Figur des Abenteurers bestimmt - und bestehen kann nur, wer sich anpaßt an das fremde Handlungsfeld und an die

Größe der Gefahr. Grenzgängerisches Leben: Das Fremde bildet jeden Falls ein Faszinosum, das im Handeln und in der Identitätsbildung des Abenteurers zentralisiert ist. Recht formal läßt sich die Beziehung zur Fremde (und es ist gleichgültig, ob es sich um Naturfremde oder Volks- und Kulturfremde handelt) in mehrere, miteinander kaum vereinbar scheinende Typen untergliedern - von der Unterwerfung des Fremden bis zur Transition des Abenteurers in die fremde Welt und Lebensweise hinein.

Die *Adaption* des Abenteurers an die Welt des Fremden ist eine Anpassungsleistung, die das Fremde zuallererst als Handlungs- und Lebensraum akzeptiert. Der Held nimmt die Auseinandersetzung mit dem fremden Lebensraum auf, indem er Gefahren erkennt, sich angemessen verhält, eine Ausrüstung sich zulegt, die auf den Handlungsraum angepaßt ist. Dazu ist es manchmal nötig, Gepflogenheiten der Mutterkultur abzulegen. Marginale Randgeschehnisse, die dennoch unterstreichen, um was es eigentlich geht: In *King Solomon's Mines* muß z.B. auf ein Korsett verzichtet werden, und die Heldin stutzt sich selbst ihre langen Haare auf eine pflegeleichtere Länge zurecht. Die Zusammenstellung der Ausrüstung ist manchmal ein eigenes Thema - man denke an einige Szenen aus *Treasure of the Sierra Madre*, in denen sorgfältig zusammengestellt wird, was man brauchen wird. In *Journey to the Center of the Earth* wird eine Expedition ihrer Ausrüstung beraubt und kann darum die Reise nicht antreten. Fremde Sprache und fremde Riten der Kommunikation wollen angeeignet werden. Höflichkeitsformen, Ehrerbietungsbezeugungen, Umgang mit Geschenken und Ehrungen usw. werden vom Abenteurer akzeptiert selbst dann, wenn sie gegen europäische Regulierungen verstoßen. Die Aufnahme in den Eingeborenenstamm sowie die Initiation, in der die junge Frau in *Hatari!* zur "Mutter der Elefanten" transformiert wird, sind ein recht grober Schabernack, der allerdings zu einer "Enteuropäisierung" gehört, die die Gruppe der Tierfänger über ihre Arbeit hinaus zusammenhält.

Die Fährtenleser und Scoutfiguren gehören zum Abenteuer dazu, weil sie das Maß der Fremde und die Größe der Gefahr signalisieren. Manchmal ist der Abenteurer auf den einheimischen Führer angewiesen, der mit dem Terrain vertraut ist und Überlebensstrategien vermitteln kann. In Nicholas Roeg's Wüstenfilm *Walkabout* (1971) und ähnlich in dem Kalaharifilm *A Far Off Place* (1993) vermischt sich die Führerschaft des Eingeborenenjungen mit erotischer Faszination - und es wird ein Aufblick auf ein

affektives Anziehungssystem gestattet, das das Fremde als etwas Reines, Begehrtes und Natürliches ansieht und einer treibenden Kraft zugrundeliegt, die die Grenzen der Zivilisation von innen her öffnet. (Eigentlich ist immer der Europäer das Zentrum dieses affektiven Systems. Nur so ist eine paradoxe Umkehrung der Perspektive verstehbar: Der Aborigine-Junge in *Walkabout* macht sich durch die Berührung mit der Zivilisation der Weißen unrein und begeht am Ende Selbstmord.)

Die *Konversion* geht über die Adaption hinaus - hier wird der Abenteurer zu einem Fremden, verläßt den Kreis der Zivilisation, stellt sich auf die andere Seite. Vertrautheit mit der Fremde geht über in die Einheit mit dem Fremden, und sei es um den Preis der angestammten Identität. *A Man Called Horse* wurde am Ende tatsächlich zu einem Indianer, und auch *Dancing With Wolves* ist von seiner kulturellen Identität her nicht mehr genau festzustellen. Im Untergrund ist eine kulturelle Auseinandersetzung spürbar, die im Fremden das Bessere im eigenen Ich findet - Konversion ist dann die Überwindung von Konventionalität und Zwangsherrschaft, von Entfremdung und Unterdrückung, von Eitelkeit und Hochmut. So, wie der "edle Wilde" dem zivilisierten Menschen gegenübersteht, steht der Konvertit einem gewesenen Sein der eigenen Person entgegen. Konversionen sind Ausdruck von Bildungsprozessen, von Entwicklungen der Persönlichkeit.

Gelegentlich trägt der konvertierende oder grenzgängerische Held ein *Mal* resp. ein *Stigma*, das die partielle De-Zivilisierung des Helden anzeigt. Insbesondere Tätowierungen sind neuerdings in diesem Funktionskreis verwendet worden, sicherlich im Zusammenhang mit der Rolle des Körpers und seiner Zeichen in den Kulturprozessen: In *Medicine Man* empfängt die Frau eine Tätowierung von dem fremden Mediziner, lange bevor sie konvertiert; in Jane Campions *The Piano* spielt Harvey Keitel einen Mann, der als Vertrauter der Maoris fast eine solche Zwischenposition zwischen den Kulturen einnimmt, wie sie manchmal im Western der Trapper innehat. Und schon die Tätowierungen in *Papillon* zeigen Zugehörigkeiten zu zivilisatorischen Schichten an.

Das eigentliche Ziel des Abenteurers ist gelegentlich ein Übergang in einen anderen Zustand des Bewußtseins. Das 'Kafiristan' aus *The Man Who Would Be King* ist nicht nur ein Ort der Macht, sondern auch einer der Meditation und der inneren Läuterung (und es macht das Tragikomische der Geschichte

aus, daß der Abenteurer just in dem Moment als Täuscher entlarvt und getötet wird, in dem er den Übergang in jenen anderen Zustand des Bewußtseins erreicht hat).

Der abenteuerliche Film

Das Abenteuerliche ist ein grenzgängerisches Genre. Das vereint die unübersehbare Vielfalt der Stoffe und Geschichten. Es ist eher eine Strategie, den Helden in seiner Welt zu orientieren, denn stoffliche Übereinstimmung oder Stereotypie der Erzählmuster: Ein Genre, das am ehesten in seinen Prototypen festzustellen ist, nicht in einer Mythologie, nicht in einer stereotypischen Weltordnung, nicht in einer dramatischen Grundkonstellation.

Literatur: Aufmuth, Ulrich: Zur Psychologie des Abenteurers. Frankfurt 1994. - Best, Otto F.: Abenteuer - Wonnentraum aus Flucht und Ferne. Frankfurt 1980. - Boulanger, Pierre: Le cinéma colonial de L'ATLANTIDE à LAWRENCE D'ARABIE. Paris 1975. - Brion, Patrick: Le cinéma d'aventure. Les grands classiques américains. Des ROBIN DES BOIS à L'HOMME QUI VOULUT ÊTRE ROI. Paris 1995. - Cameron, Ian: Adventure in the cinema. New York 1973. - Cawelti, John G.: Adventure, mystery, and romance: Formula stories as art and popular culture. Chicago 1976. - Eggebrecht, Harald: Sinnlichkeit und Abenteurer. Die Entstehung des Abenteuerromans im 19. Jahrhundert. Berlin 1986. - Ellerbee, Linda: "And so it goes". Adventures in television. New York 1986. - Fornace, Luciana della: L'avventura nel cinema. Introduzione critica al genere avventuroso e ai suoi filoni. Roma 1989. - Fritze, Christoph / Seeblen, Georg / Weil, Claudius: Der Abenteurer. Geschichte und Mythologie des Abenteuerfilms. Reinbek 1983. - Heer, Burkhardt: Der Abenteuerfilm. Eine Untersuchung. Aachen 1981. - Klotz, Volker: Abenteuer-Romane. Sue, Dumas, Ferry, Retcliffe, May, Verne. München/Wien 1979. - Köck, Christoph: Sehnsucht Abenteuer. Auf den Spuren der Erlebnisgesellschaft. Berlin 1990. - Koebner, Thomas: Insel und Dschungel. Zwei Landschaftstypen im Film. In: Natur und ihre filmische Auflösung. Hrsg. v. Jan Berg u. Kay Hoffmann. Marburg 1994, S. 95-108. - Nerlich, Michael: The ideology of adventure: Studies in modern consciousness, 1100-1750. Minneapolis 1987. - Nerlich, Michael: Abenteuer. In: Europäische Enzyklopädie zu Philosophie und Wissenschaften. 1. Hrsg. v. Hans Jörg Sandkühler. Hamburg 1990, S. 25-31. - Neumann, Hans-Joachim: Abenteuer und Action. In Literatur, Film und Comics. Berlin 1987. - Nothnagel, Detlev: Der Fremde im Mythos. Kulturvergleichende Überlegungen zur gesellschaftlichen Konstruktion einer Sozialfigur. Frankfurt [...] 1989. - Plischke, Hans: Von Cooper bis Karl May. Eine Geschichte des völkerkundlichen Reise- und Abenteuerromans. Düsseldorf 1951. - Seeblen, Georg: Liebe, Sehnsucht, Abenteuer. Essays. Berlin 1987. - Steinbrink, Bernd: Abenteuerliteratur des 19. Jahrhunderts in Deutschland. Studien zu einer vernachlässigten Gattung.

Tübingen 1983. - Taves, Brian: The romance of adventure. The genre of historical adventure movies. Jackson, Miss 1993. - Thomas, Tony: Cads and cavaliers. The gentleman-adventurers of the movies. Cranbury 1973. - Thomas, Tony: The great adventure films. Secaucus/Lon-

don 1980. - Tomicek, Harry: Der amerikanische Abenteuerfilm, 1920-1960. Wien 1979. - Wulff, Hans J.: Gärten des Abenteuers, Szenen der Geschichte: Landschaften im exotischen Abenteuerfilm. In: Cinema (Basel) 47, 2002.