

Hans J. Wulff

Der Abenteuerfilm zwischen Kolonialismus und Tourismus. Bemerkungen zu einem heterogenen Feld

Eine erste Fassung dieses Artikels erschien in: *KulturPoetik* 8, 2008, S. 203-222.

URL der Online-Fassung: <http://www.derwulff.de/2-153>.

Abenteuergeschichten und Bezugspunkte einer Analyse

Der Abenteuerfilm ist eines der umfangreichsten Genres der Filmgeschichte. Neben dem engeren Bereich des exotischen Abenteuerfilms, der eng mit der historischen Phase des Kolonialismus verbunden ist, stehen ihm eine Reihe kleinerer Genres nahe wie der Ritter- und der Piratenfilm, der Mantel- und Degenfilm oder der Seefilm [1]. Die Geschichte des Abenteuerfilms entsteht aus der Geschichte der Abenteuerliteratur des 18. und 19. Jahrhunderts und setzt mit der Filmgeschichte selbst ein. Die Hochphase des Genres (1920-1960) endet in den frühen 1960er Jahren mit dem Ende der Kolonialreiche und wird durch eine Phase des »Spätabenteuerfilms« fortgesetzt, in dem Elemente des Genres ästhetisch und politisch reflektiert werden. Eine filmhistorische Reflexion setzt – von wenigen Vorarbeiten abgesehen [2] – erst in den 1980er Jahren ein, zum Teil bedingt durch die Zuwendung zur Genrefilm-Produktion [3], zum Teil im Rahmen der *postcolonial studies* [4].

So umfangreich und heterogen das Genre ist, so wichtig ist es, zu einer analytischen Durchdringung umgreifendere Gesichtspunkte zu finden, die die Filme an die soziale, politische und ideologische Geschichte anschließbar machen. Es wird mir darum im Folgenden weniger um eine *innere* Bestimmung der narrativen und diegetischen Qualitäten der Filme gehen als vielmehr um ihre sub- und intertextuellen Verschränkungen. Dazu will ich insgesamt fünf *Bezugspunkte* anbieten, die eine Annäherung an das Korpus des exotischen Abenteuerfilms erleichtern. Andere Subkorpora werde ich hier nicht berühren. Die Bezugspunkte werden sein:

1. *Kolonialismus* – begründet auf der Annahme, dass die Figuration von Handlungsrollen, -orten, Zielen der Figuren ebenso auf die realgeschichtliche Erfahrung des Kolonialismus zurückgeht wie die Konzeptualisierung der Fremde und der Fremden.

2. *Affektorientierung* – abgeleitet aus der Beobachtung, dass die Ausrichtung der Figuren auf die Räume, Kulturen und Figuren, denen sie im Vollzug des Abenteuers begegnen, ganz unterschiedlichen, einander oft strikt kontrastierenden Affekt-Orientierungen korrespondiert.

3. *Bildung* – bezogen auf die Tatsache, dass etwas mit dem Abenteurer geschieht, wenn er die Abenteuergeschichte durchlebt; er kann ebenso ein anderer werden wie verzweifelt versuchen, die zivilisatorischen Formen und Tugenden angesichts der Fremde zu bewahren.

4. *Naturfremde* – weil das Ausziehen aus der Heimat immer auf die Begegnung mit nicht-domestizierter Landschaft verbunden ist; die Extremität der Environments, in die der Abenteurer hineinwandert, stellt eine extreme Herausforderung an seine Adaptionsfähigkeiten.

5. *Tourismus* – weil von Beginn an die Abenteuergeschichte mit einem expositorischen Gestus verbunden ist, der eigene Ausstellungsformate, ikonographische Stereotype und perspektivische Darstellungsformen gefunden hat, in denen das Fremde zu einer kulturellen symbolischen Form umgewandelt wird. Dass am Ende die abenteuernde Begegnung mit der nichtzivilisierten Welt tatsächlich in eine touristische übergeht, ist nur die konsequente Fortführung einer Aneignungs- und Unterwerfungsform, deren Traditionen so alt sind wie die der Abenteuergeschichte.

1. Abenteuer als Chiffre für die Weltbegegnung oder Das abenteuernde Subjekt

Schon die *aventiure* (ahd.) ist eine Reise, in der es um Selbstbewahrung und Reifung, um den Durchgang zu einer entwickelteren Person, zur Erlangung einer oft transzendental anmutenden Belohnung am Ende der Reise geht - um die Bewährung der Ritterschaft [5].

Das literarische Sujet *Abenteuer* im modernen Sinne entwickelt sich in der populären Literatur des 18. Jahrhunderts. Historischer Hintergrund ist die Zeit der Kolonialreiche, es geht um Eroberung der Welt. *Merchant adventurer* ist eine Selbstbezeichnung englischer Kaufleute aus dem 15. Jahrhundert und markiert deutlich das ökonomische Interesse, das sie an den Ländern der Fremde hatten und das sie als *common wealth* auch politisch zu realisieren suchten. Der »Kaufmann-Abenteurer« ist denn auch einer der Grundtypen der Europäer, die die Fremde erschließen [6]. Ihm steht von Beginn an das Individualabenteuer, das sich nicht um kapitalistische Praxis kümmert oder sich ihm sogar bewusst entgegenstellt, gegenüber.

Das Fremde ist die Schnittstelle, auf die der Abenteurer allenthalben trifft. Die Begegnung mit der Fremde und mit den Fremden ist ein Durchgang, in der es meistens um die Erfahrung von Kontrollmacht geht – von politischer Macht, von Deutungsmacht. Ein Prototyp des Abenteurers ist derjenige, der sich selbstgewiss und überlegen gegenüber allem verhalten kann, was ihm begegnet. Beide Typen des Abenteurers begegnen der kolonialen Fremde so als Eroberer, als Vertreter der überlegenen europäischen Kulturen. Das Ziel ist die Herstellung einer hegemonialen Weltordnung. Der Abenteurer ist im Besitz der Deutungsmacht. Sein Ziel ist die Eroberung, die politische Unterwerfung und die ökonomische Erschließung der neuen Länder, vielleicht auch ihre Funktionalisierung als Instrument und Durchgangsmittel zur Erreichung geistiger, moralischer oder mystischer Werte [7]. Neben eine Vorstellung von *Abenteuer* als »einer unberechenbaren, schicksalsvollen, vom Zufall gesteuerten, gefährlichen Situation« [8] setzt auch der Abenteuerfilm die Begegnung des kontrollierten, selbstgewissen, auf Risikominimierung und Profitmaximierung bedachten Kaufmanns mit der Fremde der weiten Welt.

Es gibt eine erkennbare, das Korpus lange Zeit dominierende *kolonialistische* oder sogar *imperialistische* Grundtendenz [9]: Der Westeuropäer steht hier im Dunstkreis der Fremde, in den Kolonien, im Angesicht jener Kolonisierten, in denen immer die Gefahr des Aufstands schlummert. Eine Verdrehung der Perspektive, in der der Kolonisierte der Gerechte und der Kolonisierende der Halunke ist (wie in Gillo Pontecorvos *Queimada*, 1968), ist äußerst selten. Geschichten aus der Perspektive des Kolonisierten

sind in der Hochphase des Genres (bis in die 1960er Jahre hinein) selten, finden sich erst seit den 1970er Jahren. Dass Jack Gold die *Robinsonade* aus Freitags Perspektive erzählt hat, ist signifikant (in seinem Film *Man Friday*, Großbritannien 1975) [10].

So sind denn Abenteuerfilme aus der Perspektive von Abenteurern erzählt. Sie erproben keine Gegenperspektiven, sondern erzählen von meist weißen Figuren, die sich gegen die Umwelten der Wildnis und der Kolonien durchsetzen müssen. Diese Zentrierung auf den Abenteurer als globalen Fokus der Erzählung ist eine ästhetische Strategie, die eine systematische Deformation der Wahrnehmung der Fremde einschließt. Sie bleibt als soziale, politische und ökonomische Tatsache selbst dann als *Fremde* stehen, wenn der Abenteurer sich gegen die Macht- und Ziemlichkeits-Verhältnisse seiner europäischen Heimat verhält.

Eine Ausnahme bilden auf den ersten Blick nur die Filme des Tarzan-Kreises – Tarzan, der schon im Dschungel war, bevor die Geschichte losgeht, hilft zwar den Weißen immer wieder, die in die Wildnis gekommen sind; er agiert aber häufig auf der Seite des Dschungels, wenn die weißen Eindringlinge eigennützige Motive haben (etwa einen lange verborgenen Schatz suchen) oder aber gegen die Natur selbst handeln, Tiere fangen, die zu Tarzans Freunden gehören, oder Elefanten um des Elfenbeins willen erschießen. Tarzan ist gewissermaßen ein »Grüner« [11], der sich dann gegen die Eindringlinge wendet, wenn sie unmoralisch handeln. Gerade diese moralische Grundierung kennzeichnet ihn aber als Kolonisierer:

A lament for a loss of closeness to nature has run through a very great deal of white culture. With Tarzan, however, one can have colonial power and closeness to nature. Tarzan is indubitably white - even those who do not know the story of his Scottish aristocratic parentage and the notion of heredity so important in the novels will register his whiteness in the films in his sports- or gym-created body, its contrast to the other, darker native male bodies and, very often, the unabashed reference to him as a 'white ape'. Yet this white man is more in harmony with nature than the indigenous inhabitants. With Tarzan, the white man can be king of the jungle without loss of oneness with it [12].

Tarzan ist durch Biographie und Hautfarbe aus seiner Umgebung herausgehoben. Trotzdem er der Kolonialherrschaft nicht (oder nur rassistisch) zugehört, zeigt er die Tugenden, die dem kolonialen Typen unterstellt sind: Mut und Führungsqualitäten, Intelligenz und moralische Integrität, körperliche Tüchtigkeit und entwickelte Adaptivität. Das abenteuernde Subjekt, möchte man fortsetzen, war darauf aus, »das Ungewöhnliche, das Enorme und die Gefahr« zu suchen, »um seine Überlegenheit, seine Erhabenheit der Natur gegenüber unter Beweis zu stellen« [13]. Die Kondition des Abenteurers ist eine Probe der Kontroll- und Anpassungsleistungen des Subjekts – einer der Gründe dafür, dass die Fremde in Distanz bleibt, die Frage einer Assimilation sich nur selten stellt. Das abenteuernde ist ein europäisches Subjekt, das seine Zugehörigkeit zur europäischen Kultur unter Beweis stellt.

Das gilt sogar in Grenzfällen. Einer der kolonialistischen Filme, die explizit vom Leben in den Kolonien, von der Irritation der Fremde und vom Fremdwerden in der eigenen Kultur erzählen, ohne dabei kolonialismuskritisch zu werden, ist das französische Epos *Jean Galmot, Aventurier* aus dem Jahre 1990 (*Jean Galmot - Flammen über Cayenne*, Alain Maline). Die Hauptfigur, ein junger und moralisch aufrechter Journalist, hat sich in den Auseinandersetzungen um Dreyfus engagiert und flieht danach nach Französisch-Guyana. Im Urwald findet er Gold. Als er auch Nachkommen von Sklaven und ehemalige Sträflinge an seinem Reichtum beteiligt, macht er sich bei den Großgrundbesitzern und Geschäftsleuten unbeliebt, die ihn aber nicht daran hindern können, unter der Bedingungen des Ersten Weltkrieges sein Wirtschaftsimperium weiter auszubauen. Als Vertreter der Kolonie geht er in das französische Parlament, gestützt durch die Mehrheit der Schwarzen. Zunächst wegen Spekulation, sodann wegen Steuerhinterziehung attackiert ihn die französische Regierung, und er verliert große Teile des Vermögens. Dennoch lässt er sich erneut zur Wahl aufstellen und wäre auch gewählt worden, hätte nicht die Gegenpartei die Wahlen manipuliert. Ein massiver Protest des Volkes erzwingt Neuwahlen – doch noch bevor sie durchgeführt werden können, wird Galmot vergiftet. Seine Geliebte schneidet ihm das Herz heraus und bestattet es in einem Fluss. Die Schrifttafel am Ende berichtet, dass auch sechzig Jahre nach seinem Tod immer noch Blumen auf seinem Grab seien.

Der Film fasziniert, weil er die Kolonien als Ort *im Gegenüber des Mutterlandes* zeichnet: Hierhin werden Sträflinge deportiert. Hier ist die Bevölkerungsmehrheit von anderer Hautfarbe und pflegt andere Riten und Religionen. Nur die dominierende Oberschicht sind Kolonialbeamte und Kaufleute, die die Kolonien als Besitz ansehen und dort ihren Reichtum aufbauen – zum Genuss in jener ersten und heimatischen Welt.

Es sind einige eher politische Details, an denen die Machtstrukturen der Kolonien festgemacht sind:

- (1) Die Wirtschaftsstruktur ist monopolistisch und wird streng reguliert. Galmot lernt das Monopol kennen, als er beginnt, Rum, Kautschuk usw. zu produzieren, die Waren aber nicht transportieren kann, weil es ein Transport-Monopol gibt. Erst eine Bestechung in Paris und ein Vertrag mit der Armee gestatten es ihm, eigene Schiffe fahren zu lassen.
- (2) Die Einkommen sind streng gestaffelt. Tatsächlich nähert sich das politische System einer Rassen- und Bevölkerungstrennung nach dem Modell der Apartheid an. Als Galmot die Gewinne aus der Goldmine anteilig aufzuteilen beginnt, verstößt er gegen eine stillschweigende Ordnungsabsprache. Es bleibt allerdings bis zum Schluss unklar, wie Galmot die »Teilung« vornimmt. Denn immerhin ist er der einzige, der als »reich« gelten kann.
- (3) Eine an Apartheid gemahnende Trennung der Gruppen gilt auch für das gesellschaftliche Leben. Insbesondere die Schwarzen haben ihre eigenen Kneipen, ihre eigenen Kirchen, ihre eigenen Öffentlichkeiten. Galmot nimmt gelegentlich demonstrativ Platz auf der anderen Seite. An einer entscheidenden Stelle nimmt er seine schwarze Geliebte mit auf einen Empfang (Ball) und provoziert damit einen Skandal – und er erprobt gleichzeitig seine Macht.
- (4) Die Trennung der Rassen ist im Sexuellen wohl nicht so radikal. Galmot hat eine schwarze Geliebte. Sein Hausmädchen, das Verbrennungsnarben hat, liebt ihn und pflegt ihn gelegentlich. Aber sie ist es auch, die ihn am Ende vergiftet, weil er sie nie beachtet hatte.

Galmot kommt als Flüchtling, verzweifelt, ohne eigentliches Ziel. Mit einem Trick muss er dazu gebracht werden, die Arbeit in der Mine zu beginnen (und nach acht Monaten hat sie Früchte getragen). Man sieht ihn in dem Urwaldszenario wie einen finsternen, einsamen, fehlplazierten Mann herumlaufen. Der Eindruck bleibt bis zum Schluss erhalten: dass er einsam geblieben ist, ein Fremder unter

Fremden. Er hat sich nicht zu den anderen Weißen – der Oberkaste – gesellen mögen. Aber er bleibt auch unter den Schwarzen fremd. Er versucht zu integrieren, Apartheidsschranken aufzuheben – und gerät gerade damit in extreme Gegenposition zum Lager der Mächtigen. In Paris lernt er viel später Teile der Intelligentsia-Szene kennen, und er wird als einer der ihrigen begrüßt, man bietet ihm Hilfe an. Dem politischen Verhalten in den Kolonien korrespondierenden kulturell-politische Spannungen im Mutterland. Es ist signifikant, dass Galmot sich auf der Seite der Opposition und des Fortschritts wiederfindet. Es ist aber auch signifikant, dass Galmots Entscheidung, tatsächlich seine Arbeiter an Gewinn und Besitz zu beteiligen, für die Pariser Intellektuellen letztlich fremd ist - der Diskurs über die Aufhebung des Besitzes ist nur ein rhetorisches Spiel, ein Lippenbekenntnis, dem politische Aktion nicht folgen muss.

Die Gegenmacht, mittels derer sich Galmot gegen die Kolonialbürokratie zur Wehr setzen kann, ist das Volk. Galmot ist ein Volkstribun, der die Achtung der anderen genießt, vielleicht auch deren Liebe, obwohl er jemand ist, der eigentlich keine Aura hat und der kein Volksredner ist. Er ist isoliert, unnahbar, bleibt immer erkennbar als Fremder. Er ist kein Volksführer, kein strahlender Held. Seine Rolle als Volkstribun resultiert denn auch eher aus seiner Einzigartigkeit. Die Zeichnung des Volks [14] ist denn auch einer der schwierigen und problematischen Punkte. Das Volk ist immer da, es bildet neben der Landschaft die wesentlichste Requisite, die das Land kennzeichnet. Der Fokus der Erzählung ist aber der der weißen Kolonialherren, seien sie nun autokratisch oder demokratisch gesinnt. Die Vertreter der kolonialen Herrschaft bleiben ebenso unsympathisch und unzentriert wie die Vertreter der schwarzen Bevölkerung. Die Marginalisierung und Infantilisierung des Volkes durchzieht den ganzen Film. Die Wahl ist manipuliert worden, ein Kandidat der Regierung hat vorgeblich die Stimmenmehrheit erlangt. Das Volk marschiert vor dem Gouverneurspalast auf, es ist bewaffnet und nimmt eine bedrohliche Aufstellung. Galmot, der im Palast verhaftet wurde, erscheint auf dem Balkon. Neuwahlen werden zugesagt. Der bedrohliche Aufmarsch des Volkes verläuft sich sofort, er wird in einen fröhlichen Umzug transformiert, bei dem Galmot auf den Schultern vorneweg getragen wird. Das Volk tanzt und macht Musik. Aus dem Aufstand wird ein Karnevalsumzug. Dem Volk wird so kein eigener Wille, keine eigene politische Kultur zugebilligt, sondern eine Unmün-

digkeit zugesprochen, die sogar mit einer kindlichen Bindung an Galmot als Vaterfigur in einem biographischen Muster erklärt wird.

So ist denn Galmot der Fluchtpunkt, in den alle moralische Reflexion der *story* einströmen kann. Der Film erzählt die Geschichte eines gerechten und aufrechten Mannes und wird durch die Unsäglichkeit der Intrige moralisch ganz auf die Seite Galmots gezogen, soll damit gesagt sein. Er wird ganz für ihn eingenommen, so dass ihm ein Gefühl der Hilflosigkeit bereitet wird, das als Parteinahme für den Helden sich Luft machen kann. Galmot ist eine fast tragische Figur, die dem Geist der Aufklärung und der Freiheit verbunden ist, sich aber in Verhältnissen findet, die ihm jede Handlungsfreiheit nehmen. Sie reflektiert eher den Zuschauer und seine moralische Befindlichkeit als das historische Subjekt, von dem vorgeblich erzählt wird.

Der Titel weist den Helden *expressis verbis* als »aventurier« aus: Und er ist sicher einer jener *merchant adventurers*, von denen Nerlich gesprochen hat. Ein Typus, der die Tugenden von Welthaftigkeit, körperlicher Tüchtigkeit, Bereitschaft zur Wanderschaft usw. nicht hat. Galmot ist in den Provinzen, er ist in der Fremde. Er akzeptiert diesen Zustand, gewinnt ein neues Zuhause, auch wenn er immer Außenseiter und Sonderling bleibt. Es geht nicht um Wanderschaft, und es geht auch nicht darum, ein schließliches Ziel zu erreichen. Galmot akzeptiert die Fremde als Lebensbedingung, nicht als Durchgangsstadium. Sie schafft die Möglichkeit, eine Sozialismus-Vorstellung zu realisieren, die den Beteiligten gleichwohl aufgezwungen wird – die Kolonisierten bleiben unmündig, werden im Status des Infantilen behalten. *Jean Galmot, Aventurier* ist so ein kolonialistischer Abenteuerfilm, der den Kolonialismus nicht als Teil der erzählten Welt, sondern als Element der Figurenanlage des Helden reflektiert.

2. Die Fremde, affektive Orte

Mit solchen Strategien, dem Zuschauer Zugänge in das Gefüge von Hier und Dort, von Zivilisation und Fremde zu bahnen, erweist sich das Fremde selbst als Teil der narrativen Struktur. Abenteuer Geschichten sind einfache Geschichten [15], sie erinnern in vielem an die Muster des Märchens [16]. Der Held zieht aus in die Fremde, er sinnt nach großen Taten, nach Reichtümern oder nach der Hochzeit mit der

Prinzessin. Und wenn er am Ende nicht sein Glück an einem neuen Ort gefunden hat, kehrt er zurück in die Heimat [17]. Cawelti gibt eine minimale Beschreibung der narrativen Grundstruktur der Abenteuergeschichte, die er zu den *formulae* rechnet [18]:

the hero - individual or group - overcoming obstacles and dangers and accomplishing some important and moral mission. Often, though not always, the hero's trials are the / results of the machinations of a villain, and, in addition, the hero frequently receives, as a kind of side benefit, the favors of one or more attractive young ladies. The interplay with the villain and the erotic interests served by attendant damsels are more in the nature of frosting on the cake. The true focus of interest in the adventure story is the character of the hero and the nature of obstacles he has to overcome [19].

Cawelti behauptet selbst, dieses sei die einfachste und zugleich älteste Beschreibung, die auf alle Typen von Abenteuergeschichten zutrefte [20]. Dieser einfache Typus kann auf die Epen und Mythen frühester Zeit übertragen werden, und es verdient, festgehalten zu werden, dass Cawelti von einer fast anthropologischen Verbreitung der Abenteurerzählung ausgeht – sie sei von nahezu jeder menschlichen Kultur kultiviert worden [21].

Das Abenteuer ist eine Form des Nichtalltags oder des Gegenalltags. Die Ereignisse, die das Abenteuer ausmachen,

unterscheiden [...] sich von absehbaren Ereignissen im Lebensalltag des Helden und seiner herkömmlichen Umwelt. Sie weichen davon ab in ihrer Art: außerordentlich bis wunderbar, widersprechen sie der gewohnten Erfahrung. Sie weichen davon ab in ihrem Grad: überaus anspruchsvoll, meist lebensgefährlich, erheischen sie den Totaleinsatz des Helden. Das heißt, sie fordern ihn nicht nur in einigen, sondern in allen seinen Eigenschaften. Und sie verlangen, dass er sein Leben aufs Spiel setzt. Schließlich weichen sie von alltäglichen Ereignissen ab in ihrem Umfang: wo ein Abenteuer das nächste jagt, wo jedes Abenteuer ein weiteres hervorbringt, beanspruchen sie den Helden nicht bloß ausnahmsweise, sondern unentwegt [22].

Die »Sehnsucht nach dem Ungewöhnlichen und dem Andersartigen« [23] steht hinter der kulturellen Bedeutung des Abenteuers: Das hat zwei Implikationen oder fußt auf zwei Annahmen:

(1) Das Abenteuer steht für eine Aussetzung der Homöostasen des Alltags, als erlebnisintensive Gegenbewegung gegen Routine und Ritual; vor allem geht es auch darum, die Sicherungen des zivilisierten Alltagslebens auszusetzen und einen neuen »Zugang zum Ungewissen« zu bekommen [24].

(2) Das erzählte Abenteuer – in Literatur, Kino, Comic-Strip usw. – nimmt dann eine Funktion als zeitweilige Phantasie des Ausbruchs ein, als tagträumerische Umgehung und Aussetzung des Normalen. Simmel verweist den traumhaften Charakter des Abenteuers – »je ›abenteuerlicher‹ ein Abenteuer ist, je reiner es also seinen Begriff erfüllt, desto ›traumhafter‹ wird es für unsere Erinnerung« [25].

Gerade die Einfachheit der narrativen Struktur bedingt ihre kulturelle Leistung. Ansichten der Fremde aus deren Bedeutung für den reisenden Helden zu gewinnen. Geschichten sind kulturelle Orte zur Setzung von Differenzen, aber auch von Macht und Herrschaft. Die Wertungen und *rankings* der nationalen und regionalen Kulturen und Sprachen der Fremden dienen im Abenteuerfilm auch als Legitimation von Herrschaft und Superioritätsansprüchen – und darum lohnt es nachzufragen, in welchen Bindungen für Helden und Zuschauer das Fremde auftritt.

Ich will dazu auf die älteren Verständnisse von Affekt zurückgreifen: Ein *Affekt* ist die Ausrichtung eines Subjekts auf ein Objekt. Das unterscheidet die Affekte von den Emotionen, Gefühlen, Stimmungen usw.: Sie sind relationale Tatsachen, bedürfen eines Gegenstandes, auf den sie gerichtet sind. Affekte begründen sich in der grundsätzlichen *Gerichtetheit* menschlichen Bewusstseins. Ich werde *Affekt* als theoretischen Terminus handhaben, nicht in der alltagssprachlichen Bedeutung von »Stimmung« oder »Laune«. Ein *Affekt* ist danach eine Orientierung auf ein Objekt der Aneignung, folgt den zeitlichen Bewegungen des Objekts (sofern es sich wie bei Texten um Zeitobjekte handelt) und wird in Auseinandersetzung mit den Objektangeboten weiterentwickelt, modifiziert und abgeschattet, möglicherweise neu formiert. Ein *Affekt* besteht also nicht zwischen Subjekt und Objekt als feste Relation, sondern wird erzeugt. Er ist Teil einer Austauschbeziehung und steht nicht allein in der Kontrolle des Subjekts, sondern

wird auch vom Objekt zumindest teilweise gesteuert. Aber das Subjekt ist nicht festgelegt, *Affekte* sind nicht determiniert (genauer: nicht vollständig determiniert), entstehen in der Interaktion von Text und Subjekt. In diese Prozesse sind Voreinstellungen (Meinungen, Haltungen, Vorurteile, Angst- oder Wunschbesetzungen von Objekten usw.) und kognitives Wissen einbezogen. In dieser Hinsicht sind *Affekte* immer Aushandlungen zwischen Text und Adressat [26].

Nun mag man als einen ersten, umfassenden Affekt, der mit der Darstellung der Fremde verbunden ist, das *Staunen* ansehen. Ungekannte Landschaften, fremde Kulturen, nie gesehene Zeremonien, Kleidungsstile, wilde Tiere: Die Neugier darauf, wie es in den Kolonien aussieht, mag vor allem historisch ein erster Zugang zu dem sein, was der Film zeigt, vor allen Verstrickungen, in die der Held gerät [27]. Dem Film wohnt eine *spektakuläre Schicht* inne, die schon für sich die Zuwendung des Zuschauers aktivieren kann. Gerade darum ist die Ausstattung des Abenteuerfilms so wichtig, gerade darum kommt der Naturphotographie so hoher Bedeutung zu, will man seine ästhetischen Qualitäten erfassen [28].

Das Staunen geschieht dennoch nicht unvermittelt. Die Fremde hat eine vielgestaltige Bildgeschichte, umfasst Buchillustrationen, Reisephotographien, Postkartenbilder und vieles andere mehr [29]. So gerät die Darstellung der Fremde in Berührung mit den ikonographischen Konventionen, in denen es dargestellt wurde. Wissendes Staunen über einen äußeren Gegenstand, der durch die Geschichten, die in ihm angesiedelt sind, viel tiefer erschlossen sind. Thomas Koebner ist zuzustimmen, wenn er Südsee-Insel und Dschungel als zwei prototypische, einander allerdings entgegenstehende Landschaften bezeichnet. Beide sind Orte abenteuerlichen Geschehens, beide sind aber strikt unterschiedlich, wenn es um die Affekte geht, die sich auf sie richten:

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 Men-

schen, der jedoch nicht immer vor Störungen bewahrt, so tauchen sie im Dschungel in eine Schreckenssphäre von unermesslicher Größe ein, die überhebliche Eindringlinge zurückstößt [30].

Es gibt offensichtlich ganz unterschiedliche affektiv geladene Entwürfe des Fremden. Das Fremde ist nicht festgelegt, Orte der Bedrohung stehen Orten der Verführung gegenüber:

- (1) Es kann ein Schreckensort sein, ein Ort der *Angst*. Vor allem im Dschungel ist der Held von unabsehbarer Bedrohung umgeben. Da lauern Schlangen und Krokodile, lautlos tötende Eingeborene, grundlose Schlammlöcher, vergessene Fallen. Man muss in den Dschungel eintauchen, als ob man sich in undurchsichtiges Wasser gleiten ließe.
- (2) Die Fremde kann aber auch als *Sehnsuchtsort* gefasst sein. Man denkt vor allem an die Inseln der Südsee, die als Orte des *laissez faire*, als Schonräume der Sexualität erscheinen. *Mutiny on the Bounty* ist vielleicht der prototypische Film dieses Konzepts - und es ist die Verfilmung von 1962, die vor allem zu nennen ist, im Vorfeld der Hippie-Zeit [31]. Noch die 1935er Verfilmung handelte von der heldenhaften Auflehnung des Kapitäns, der sich nach Indonesien durchschlägt, die Rebellen spielten dagegen keine große Rolle. Nun aber verkehren sich die Verhältnisse, die Rebellen erfahren eine Welt, wie sie sie in Europa nie kennengelernt haben, und sie entziehen sich dem Zugriff der Marine, ganz Antihelden der Zeit, in der der Film entstand.
- (3) Die Fremde kann auch als *Anderswelt* erscheinen. Hier ist sie die Folie einer Selbstbegegnung und Reifung, die es in den europäischen Zivilisationen so nicht geben könnte. Man denke an das magisch-jenseitige Kafiristan aus John Hustons *The Man Who Would Be King* (1975), einen Ort der Meditation und der inneren Läuterung, den die Helden am Ende einer unglaublichen Durchquerung des Himalayas erreichen (und es macht das Tragikomische des Films aus, dass der Abenteurer just in dem Moment als Tauscher entlarvt wird, in dem er den Übergang in jenen anderen Zustand des Bewusstseins erreicht hat). Man denke aber auch an das außerhalb der Welt scheinende Shangri-La aus Capras *Lost Horizon* (*In den Fesseln von Shangri-La*, USA 1936/37). Noch in der Schweizer Produktion *Broken Silence* von Wolfgang Panzer (1996) geht es darum, Prozesse der Läuterung und Reifung während einer Indienreise als Effekte einer abenteuerlichen Aussetzung der Rahmen des Alltagslebens aufzufassen.

3. Adaptionen, Konversionen und Grenzgänger

Das Fremde steht – als Naturfremdes oder Volksfremdes – dem Abenteurer gegenüber, abwehrend, aber auch verlockend. Der fundierende Affekt ist oft nicht festsehend. Das Fremde bildet jeden Falls ein Faszinosum, das in der Identitätsbildung des Abenteurers zentralisiert ist. Ich hatte oben behauptet, dass das abenteuernde Subjekt auf Selbstbewahrung unter der Kondition der Fremde aus wäre. Das Abenteuer ist ein Subjektivitäts- und Stabilitätstest, dem der Abenteurer sich willentlich oder nicht unterziehen muss. Er erprobt eine Grenze – und nicht immer bleibt er selbstgewiss, nicht immer gelingt es ihm, den Ruhepunkt in seiner mitgebrachten Identität zu finden. Recht formal lässt sich die Beziehung 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 [32]. Die Zusammenstellung der Ausrüstung ist gegebenenfalls eigens ausgestellt – man denke an die Szenen aus *Treasure of the Sierra Madre* und ähnliches [33]. Nicht-Adaption ist in der Regel gefährlich oder sogar tödlich.

Adaptiv ist auch das Akzeptieren fremder Konventionen der Kommunikation. Höflichkeitsformen, Ehrerbietungsbezeugungen, Umgang mit Geschenken und Ehrungen usw. werden vom Abenteurer akzeptiert selbst dann, wenn sie gegen europäische Regulierungen verstoßen [34]. Zur kommunikativen Adaption gehört auch die Unterwerfung unter fremd erscheinende Formen des Austausches. Vor allem das *Palaver* als eine langwierige Verhandlungsprozedur steht europäischen Gebräuchen entgegen (ein signifikantes Beispiel findet sich in *King Solomon's Mines*, 1950). Häufig ist das Palaver ähnlich wie das Fest, das die Fremden zu Ehren des Besuchers geben, eine Art der »Geduldprobe«, weil darin u.U. das eigentliche Problem aufgeschoben (retardiert) wird.

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 [35]. 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*, 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 *Medecine Man* (1992) empfängt die Frau eine Tätowierung von dem fremden Mediziner, lange bevor sie konvertiert; in Jane Campions *The Piano* (1993) 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* (1973) zeigen Zugehörigkeiten zu zivilisatorischen Schichten an [36].

Zugleich ist der Abenteurer als Grenzgänger zwischen unterschiedlichen Identitätsmustern lokalisiert, der zwar noch zur Zivilisation gehört, aber zumindest in Teilen das Fremde als Element der eigenen Person aufgenommen hat. Vor allem Westerner-Figuren wie der Titelheld in *Jeremiah Johnson* (1972) changieren zwischen zwei Realitäten, lassen sich nicht feststellen und sind oft nicht bereit, in die institutionellen Regulierungen des zivilisierten Lebens überzutreten. Sie folgen der *frontier*, sind deren personale Modelle.

Gelegentlich ist die Konversion explizit mit einer *Gesellschaftsutopie* verbunden. Die Meuterei gegen das englische Militärsystem und die Flucht nach Pitcairn, das Scheitern eines Lebens außerhalb der Zivilisation in *Mutiny on the Bounty* (1962), das traumhaft-pazifistische Gesellschaftswesen von Sh-

angri-La in *Lost Horizon* (1937), die jesuitische Republik der Eingeborenen in *The Mission* (1981) sind Versuche, soziale Gegenwelten als Fluchtpunkte gegen die Wirklichkeit des europäischen Lebens zu setzen. Diese Entgegensetzung kennen wir schon als sozial-poetologisches Modell aus Romanen wie Schnabels *Insel Felsenburg* (1731-43) – sie unterstreicht um so mehr, dass die Kontrastierung von Hier und Dort, von Europa und Fremde eines der eigentlichen Themen des Abenteuerens ist. Und sie belegen, dass der Auszug aus Europa mit einem utopischen Impuls belegt sein kann, der in der Fremde nach anderen, repressionsfreieren Möglichkeiten des Lebens sucht als sie in den europäischen Kulturen angeboten werden.

Gerade diese Beispiele zeigen: Die Orte des Abenteuers sind *Orte auf der kognitiven Landkarte* – sie sind nicht so sehr geographisch als vielmehr symbolisch interpretiert. Sie sind Orte einer möglichen Erfahrung, mit Bedeutung aufgeladen. Abenteuerfilme handeln nicht in einer tatsächlichen Fremde, sondern in einer Funktionswelt, die eigens für den Film erfunden sein könnte. Nicht zufällig ist das Indien, in dem koloniale Abenteuer Geschichten spielen, als »Erfindung« bezeichnet worden [37]. Es geht eher um die *Imaginationen* der Fremde als um die Wirklichkeit der Kolonien. Es sei daran erinnert, dass manche abenteuerlichen Handlungsorte vollkommen synthetisch sind, Ausstattungselemente von Südsee, Indien und afrikanischem Dschungel mischen (wie in Robert Siodmaks *Cobra Woman/Die Schlangenspriesterin*, USA 1944). Und die Tatsache, dass in der exotischen Fremde phantastisch anmutende Wesen wie King Kong leben wie in *King-Kong/King Kong und die weiße Frau*, USA 1933, Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack), dass verrückte Wissenschaftler dort Züchtungs- oder Gen-Experimente anstellen und die Insel mit monströsen Zwischenwesen bevölkern (wie in den Adaptionen des auf einen Roman von H.G. Wells zurückgehenden Dr.-Moreau-Stoffes [38]), dass die sagemuwobene Insel Atlantis oder andere versunkene Kulturen am Rande der bevölkerten Welt immer noch existieren (in den Atlantis-Filmen [39], aber auch den Adaptionen des Romans *She* von Rider Haggard [40] oder *The Lost World* von Arthur Conan Doyle [41]).

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 andere Orte als Flucht- oder Angsträume gefasst. *Exo* heißt »außen«, und das Außen ist ein gerichtetes »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 Abenteuerer einer, der sich entwickelt.

Orte auf der kognitiven Landkarte öffnen 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.

4. Kultur- und Naturfremde und symbolische Räume [42] oder 5. Die Transformation des Abenteuerlichen in das Touristische

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.

Fremdheit aber auch in einem zweiten Sinne, als Begegnung mit der nichtdomestizierten Natur: als Abstoßung zwischen Mensch und Natur. Lebensräume, die nicht zum Leben des Menschen geschaffen wurden (die Wüste, die Eiswüste, die Wasserwüste; das Höchstgebirge), werden von ihm bezwungen [43].

Es setzt eine Vertrautheit voraus, wenn sich einer in die unwirtlichen Regionen begibt. Aber derjenige, der ganz vertraut ist, so vertraut, dass er gar im Unwirtlichen leben kann: Er ist kein Abenteurer mehr, sondern ein Exilant, der aus dem zivilisierten Kreis ausgezogen ist. Der alte Mann, der in *Vanishing Point (Fluchtpunkt San Francisco, USA 1970, Richard C. Sarafian)* in der Wüste lebt und Schlangen sammelt, ist kein Abenteurer; der junge *freak-out*, der mit seinem Auto in die Wüste gekommen ist, dagegen bringt jene Fremdheit mit, jene Fremdheit und jenen Mut, sich in das Land außerhalb der Straße hineinzubewegen, dass er ein Abenteurer sein könnte. Immer wieder stößt man auf die Trapper-Figur, die sich der fremden und unwirtlichen Umgebung angepasst hat, die dabei in Teilen das Europäisch-Zivilisatorische verlor (noch in *The Ghost and the Darkness (Der Geist und die Dunkelheit, USA 1996, Stephen Hopkins)* spielt Michael Douglas einen Kundigen, der den Eingeborenen und den Geister-Löwen nahe ist).

Die neuzeitliche Form der Reise ist die touristische Reise, Nachfolgerin und Zwillingschwester der abenteuerlichen Fernreise gleichzeitig [44]. Es gibt die Orte der touristischen Neugierde, die architektonischen und landschaftlichen Weltwunder, das Phänomen des Lokalkolorits und den typischen Be-

wuchs. Die touristische Reise folgt dem Prinzip der *Stippvisite*, taucht ein in die fremde Umgebung, kehrt aber wieder zurück in den gewohnten Komfort. Tourismus heißt: eine Ordnung in die Reise einzubringen, die die Begegnung des Fremden mit zivilisatorischen Ruhepunkten verbindet, die das Fremde als Konsumgut in die Segnungen von Hotelbetrieb und Ausflug, von Bars und Tanzveranstaltungen einreicht. Die Fremde wird inszeniert, sie wird dem Touristen zu Erheiterung und Staunen angeboten, sie ist eine Leistung für den Reisenden. Das Entgegenstehende der Fremde erfährt nur der, der die sicheren Pfade der touristischen Erschließung fremder Sitten und Gebräuche, von Landschaften und wilden Tieren verlässt. Der sichere Jeep, in dem Besucher durch Löwenrudel und an Elefanten vorbeigefahren werden, ist durchaus eine Metapher für eine symbolische Unterwerfung, die der realen politischen Beherrschung der Kolonialreiche folgt. Am Eigenen in der Fremde auf jeden Fall festzuhalten – diese autoritär-selbstbezügliche Geste, die die Geschichte des Abenteuerfilms wie die Geschichte des Kolonialismus durchzieht, findet sich in der touristischen Erschließung der Welt unverändert.

In der Fremde wird gern getanzt – das zeigt der Abenteuerfilm immer wieder, das unterliegt auch folkloristischen Inszenierungen für Touristen. Tahitianer und Hawaiianer tanzen Hula, in Afrika wird im Kral getanzt, und auch die Indianer führen zum wilden Klang der Trommeln Kriegstänze auf. Oder da werden besondere Kleidungsstücke ausgestellt, der Kopfschmuck der Indianer oder die mönchischen Kostüme im buddhistischen Kloster – was aber auch an die Praxis der Heimatvereine und Museumsdörfer und an die Völkerschauen seit dem 19. Jahrhundert erinnert. Oder es werden Verkleidungen und Masken angelegt – bis erkennbare Differenzen zwischen den Praktiken des Faschings und den Ritualen afrikanischer Stämme verschwimmen. Das Fremde der Kolonien wird im Tourismus mit dem Folkloristischen vereint, die ganze Welt scheint ein Museum zu sein, zur gefälligen Besichtigung freigegeben [45].

Das gilt im Übrigen auch in der Umkehrung. Auch das Fremde ist auf die Reise gegangen. Die Inszenierungen des Fremden finden sich auch im Hier. Afrikanische Festtage, die in europäischen Metropolen begangen werden, versammeln die gleichen oder vergleichbare Inszenierungsweisen wie die Aufführungen des Afrikanischen, die für den Touristen in

Afrika veranstaltet werden. Eines hat sich im Übergang vom »romantischen« zum »postromantischen« Tourismus aber gewandelt, wie der Philosoph Boris Groys festhält: »Überkommene Architektur- und Kunststile, politische Vorurteile, religiöse Mythen und traditionelle Bräuche sind nicht mehr dazu da, um im Namen des Universalen überwunden, sondern um touristisch reproduziert zu werden« [46] und sich damit in den Kreislauf von Waren und Konsum einzugliedern.

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/Nil-kähne; Indien/Elefanten; derartige Assoziationen verknüpfen die Landkarte mit Bildern und Objekten. Eine Reise sichert an den Objekten, dass die Karte gilt.

Erst John McTiernans *Medecine Man (Der Mediziner)*; AKA: *Der Mediziner - 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 Abenteurer zum Touristen. Fatal, dass die Rauchwolken am Rande des monumentalen Regenwald-Bildes die großen Rodungen ankündigen, die für die neue Straße nötig sind. Touristische und ökonomische Ausbeutung der Fremde fallen auseinander.

Die touristische Erschließung der Welt, die die kolonialistische ablöst bzw. ihr ein neues Gesicht verleiht, gestaltet die Welt nach den Bildern, die der Abenteuerfilm vorgeschlagen hat. Die Welt wird zum Centerpark, das, was bislang der außer-gewöhnlichen Situation des Abenteuerns zugehörte, wird in

den Warenkreislauf aufgenommen, wird zum Konsumgut. Auch wenn der Abenteuerfilm als filmisches Genre kaum noch Beachtung findet, eigentlich nur noch in comic-strip-artigen Verdichtungen wie den Indiana-Jones-Filmen oder phantastischen Formen wie *The Ghost and the Darkness* lebt, ist das Abenteuer selbst zur Ware geworden. Das Fremde wird an den Orten der touristischen Fremde inszeniert in Mustern, wie wir sie im Abenteuerfilm kennen. Film kehrt in die Wirklichkeit zurück.

Anmerkungen

[1] Als Überblick über das Genre vgl. Bodo Traber/Hans J. Wulff (Hg.), Sandalen, Degen und Fregatten. Die abenteuerlichen Genres. Abenteuerfilm/Monumentalfilm/Ritterfilm/Mantel- und Degenfilm/Piratenfilm/Samuraifilm. Stuttgart 2004.

[2] Vgl. Pierre Leprohon, L'exotisme et le cinéma. Les »chasseurs d'images« a la conquête du monde... 64 documents photographiques en hors texte. Paris 1945.

[3] Vgl. Matthew Bernstein/Daylyn Studlar (eds.), Visions of the East. Orientalism in film. New Brunswick, N.J. 1997; Patrick Brion, Le cinéma d'aventure. Les grands classiques américains. Des Robin des Bois à L'Homme qui voulut être Roi. Paris 1995; Jörg Schöning (Red.), Triviale Tropen. Exotische Reise- und Abenteuerfilme aus Deutschland 1919-1939. München 1997; Peter Krämer, Would you take your child to see this film? The cultural and social work of the family-adventure movie. In: Steve Neale/Murray Smith (eds.), Contemporary Hollywood cinema. London, New York 1998, pp. 294-311.

[4] Vgl. John King/Ana M. López/Manuel Alvarado, Mediating two worlds. Cinematic encounters in the Americas. London 1993; Dina Sherzer (ed.), Cinema, colonialism, postcolonialism. Perspectives from the French and Francophone worlds. Austin 1997; David Henry Slavin, Colonial cinema and imperial France, 1919-1939. White blind spots, male fantasies, settler myths. Baltimore 2001.

[5] Zur komplexen Geschichte der benachbarten Konzepte von *aventure* und *Abenteuer* vgl. Michael Nerlich, Abenteuer. In: Europäische Enzyklopädie zu Philosophie und Wissenschaften 1. Hg. v. Hans Jörg Sandkühler. Hamburg 1990, S. 25-31, der den Übergang von einem ritterlichen und einem kaufmännischen Konzept des Abenteurers schon im 13. und 14. Jahrhundert ansiedelt. Auf der Hamburger Tagung regte sich lebhafter Einspruch gegen die Angliederung der Vorstellungen von *aventure* und *Abenteuer* – ich werde hier dennoch daran festhalten, weil ich denke, dass Grundzüge der Heldenfigur der Abenteuer-Fiktionen aus realgeschichtlichem Kolonialismus abgeleitet worden sind.

[6] Nerlich (Anm. 6), S. 26 f.

[7] Das Fremde ist aber durchaus ambivalent. Neben diesen Zielen der Figuren finden sich aber andere Entwürfe der Fremde. Die Auffächerung der Entwürfe der Fremde erfolgt aber relativ spät. In der Hochphase des Abenteurers ist die Identität und Integrität des Abenteurers unbefragt. Das Fremde kann ihm gefährlich werden, er kann am Tropenkoller erkranken oder sich der Zivilisation entfremden. Aber er wird der Fremde nicht amalgamiert.

[8] Hans Otto Hügel, Das Dilemma des Abenteurers. Zu einer Figur der Unterhaltungsliteratur. Ms. Hildesheim o.J., S. 2.

[9] Vgl. Roger Dooley, From Scarface to Scarlett. American Films of the 1930s. New York/London 1979, S. 197-225.

[10] Jean Franco, The representation of tribal societies in feature films. In: King/López/Alvarado (Anm. 4), S. 81-94. Franco (1993, 90f) macht darauf aufmerksam, dass die meisten Texte, die die Perspektive der Eingeborenen übernehmen, die konventionell andere Perspektivierung voraussetzen. Seinen Worten nach »kannibalisieren« sie eine ganze Tradition von Texten. Es dürfte klar sein, dass jene Veränderungen der Beziehungen zwischen Europäern und Fremden nicht allein intertextuell zu erklären sind, sondern auf eine soziale Praxis von Repression und Ausbeutung zurückweisen und selbst politisch begründet sind. So verweisen manche ökologischen Argument- und Bildvorstellungen unmittelbar auf die westlichen Gesellschaften zurück; man denke an Filme wie John Boormans *Emerald Forest* (*Der Smaragdwald*; USA 1984/85), Roland Joffes *Mission* (Großbritannien 1986) oder John MacTiernans *Medicine Man* (1992); vgl. dazu die Analyse bei Franco 1993.

[11] So auch Richard Dyer, *White*. London, New York 1997, S. 157.

[12] Dyer (Anm. 11), S. 157 f.

[13] Boris Groys, Unsere Welt auf Reisen. In: *Die Zeit*, 11. Juli 2002, S. 35.

[14] Ich benütze hier die altertümlich erscheinende Vokabel Volk, um jene Menge von Figuren zu kennzeichnen, die nicht zu den europäischen Gestalten zählen. Die Bezeichnung soll darauf hinweisen, dass die Identität eines Kolonialisten nicht an Hautfarbe und ethnische Zugehörigkeit geknüpft ist, sondern eine sozial-semiotische Kategorie des gendering ist, die den Kolonisierenden vom Kolonisierten scheidet. Diese symbolische Qualität kommt allem zu, das dazu dient, soziale Differenz zu artikulieren. Richard Dyer hat in seinem Buch *White* (1997) nachdrücklich die symbolischen Fundamente von whiteness herausgearbeitet, die eben nicht auf Hautfarbe zurückgeführt werden kann, sondern vielmehr eine rassistische Position bezeichnet, gegen die andere Rassen abgegrenzt werden; vgl. Dyer (Anm. 11), S. 57 ff.

[15] So auch Peter Nusser, *Romane für die Unterschicht*. Stuttgart 4. Aufl. 1976, S. 79.

[16] Ähnlich Volker Klotz, *Abenteuer-Romane*. Sue, Dumas, Ferry, Retcliffe, May, Verne. München, Wien 1979, S. 44.

[17] Das schlechte Ende, der Tod des Helden, sein Scheitern, ist im Abenteuerfilm äußerst selten. Beispiele (nach Burkhardt Heer, *Der Abenteuerfilm. Eine Untersuchung*. Aachen 1981, S. 7) sind: *Le Salair de la Peur* (*Lohn der Angst*, Frankreich 1955, Henri-Georges Clouzot); *The Man Who Would Be King* (*Der Mann, der König sein wollte*, USA 1975, John Huston); *Treasure of the Sierra Madre* (*Der Schatz der Sierra Madre*, USA 1948, John Huston). Darin suchen die Helden das Abenteuer, finden es, scheitern am Ende und kehren weder in den Alltag noch nach Hause zurück.

[18] Ähnlich spricht Klotz (Anm. 16), S. 55, von »Elementarsituationen« und versteht darunter »Extrembilder von Schreck und Wunsch, die in der Geschichte der Menschheit längerfristig zu schaffen machen«.

[19] John G. Cawelti, *Adventure, mystery, and romance. Formula stories as art and popular culture*. Chicago 1976, S. 39 f.

[20] Cawelti (Anm. 19), S. 40.

[21] Ebd.

[22] Klotz (Anm. 16), S. 14.

[23] Christoph Köck, *Sehnsucht Abenteuer*. Auf den Spuren der Erlebnisgesellschaft. Berlin 1990, S. 17.

[24] Köck (Anm. 23), S. 17.

[25] Georg Simmel, *Das Abenteuer*. In: Ders., *Philosophische Kultur. Gesammelte Essays*. Potsdam 1923, S. 13-30; hier S. 14.

[26] *Abenteuer bedarf des Vorscheins*, ist eine andere Formulierung des gleichen Gedankens - auch in Blochs Philosophie des utopischen Denkens spielen die Erwartungseffekte eine zentrale Rolle. Vgl. dazu Ernst Bloch, *Das Prinzip Hoffnung*. Frankfurt/M. 1970, S. 121 ff.

[27] Ein ähnliches Argument findet sich bei Silke Göttsch, *Imaginierte Welten – Bildersucht im 19. Jahrhundert*. In: Siegfried Becker u.a. (Hg.), *Volkskundliche Tableaus*. FS Martin Scharfe. Münster u.a. 2001, S. 227-235.

[28] Zur Naturdarstellung vgl. Jan Berg, *Zur Natur der Filmbilder in Naturfilmen*. In: Jan Berg/Kay Hoffmann (Hg.), *Natur und ihre filmische Auflösung*. Marburg 1994, S. 185-198; Hans J. Wulff, *Gärten des Abenteurers, Szenen der Geschichte. Landschaften im exotischen Abenteuerfilm*. In: *Cinema* (2002) 47, S. 39-49.

[29] Vgl. Wulff (Anm. 28), Anm. 10.

[30] Thomas Koebner, Insel und Dschungel. Zwei Landschaftstypen im Film. In: Berg/Hoffmann (Anm. 28), S. 95-108; hier S. 108.

[31] Vgl. zu diesem Beispiel Michael Sturma, Women, the *Bounty*, the movies. In: Journal of Popular Film and Television 23 (1995) 2, S. 88-93. Der Stoff ist mehrfach verfilmt worden: *The Mutiny of the Bounty*, USA 1915, Raymond Longford – *In the Wake of the Bounty*, Australien 1933, Charles Chauvel – *Mutiny on the Bounty (Meuterei auf der Bounty)*, USA 1935, Frank Lloyd – *Mutiny on the Bounty (Die Meuterei auf der Bounty)*, USA 1962, Lewis Milestone – *The Bounty (The Bounty)*, Großbritannien/USA 1984, Roger Donaldson.

[32] Oft macht sich an eher peripheren Details fest. Manchmal ist es nötig, europäische Traditionen abzulegen; in *King Solomon's Mines (König Salomons Diamanten)*, USA 1953, Compton Bennett z.B. muss auf ein Korsett verzichtet werden; dort lässt sich die Heldin auch die Haare schneiden. Ähnlich besteht der Professor in *Journey to the Center of the Earth (Die Reise zum Mittelpunkt der Erde)*, USA 1959, Henry Levin darauf, dass die Frau das Korsett ablegt, bevor die Expedition in Regionen kommt, in denen es entsetzlich heiß sein wird. Entsprechende Detailhandlungen, die oft unkontrolliert auf Zustoßendes antworten, versuchen in manchmal grotesker Weise, die zivilisatorische Form zu bewahren. Insbesondere in den Robinsonaden kann man immer wieder Szenen beobachten, in denen mitten in der Wildnis die Konventionen der europäischen Tischsitten aufrecht erhalten werden.

[33] Es gibt wenige Fälle, denen die Adaption nicht vorgenommen oder verweigert wird. In dem als »Hatari lite« kolportierten Film *Africa – Texas Style! (Abenteuer Afrika, aka: Gefährliche Abenteuer, aka: Wildwest in Afrika)*, Großbritannien/USA 1967, Andrew Marton agieren Cowboys in Cowboy-Montur, mit Lasso und Colt bewaffnet, in Afrika als Tierfänger; charakteristischerweise war der Film Pilotfilm für die Tiershow *Cowboy in Africa* amerikanischen Fernsehen. Es ist signifikant, dass dieser Film schon zur Spätphase des Genres gehört und die Desintegration der Helden als aufmerksamkeitsheischendes Inszenierungsdetail ausstellt. Gelegentlich ist die eigentlich ganz unangemessen erscheinende Übertragung abweichenden Verhaltens in Filmen der Hochphase des Genres ein Mittel zur Problembewältigung; in *Yankee Pasha* (1953) z.B. gerät ein Westerner nach Marokko und kann die Geliebte aus dem Harem befreien, weil er weiterhin als »Westerner« agiert.

[34] Interessant ist, wenn ein Dritter in einen Ritus einbezogen wird, der im europäischen Handlungskreis eine ädigung bedeuten würde, den der Abenteurer aber mit einer verschmitzt-einverstandenen Haltung akzeptiert; ein Beispiel ist die Initiation, in der eine junge europäische Frau in *Hatari!* (USA 1962, Howard Hawks) von den Schwarzen zur »Mutter der Elefanten« transformiert wird.

[35] Es gibt eine große Anzahl Fällen. Sehr oft scheint das Problem im Spät-Western behandelt worden zu sein, man denke an so bekannte Filme wie *A Man Called Horse*

(*Der Mann, den sie Pferd nannten*; USA 1969, Elliot Silverstein) oder *Little Big Man* (USA 1967, Arthur Penn); ähnlich wird die ethnische Zugehörigkeit in zahlreichen neueren Indianerfilmen bearbeitet; ein bekanntes neueres Beispiel ist *Dances with Wolves (Der mit dem Wolf tanzt.)*, USA 1990, Kevin Costner). Im älteren Western ist das Thema viel weniger verbreitet, es findet sich aber auch dort immer wieder am Rande der Haupthandlung: In *The Big Sky (Das Geheimnis der Indianerin)*; USA 1952, Howard Hawks) entscheidet sich einer der Reisenden, bei den Indianern resp. bei seiner Liebsten zu bleiben. Ein sehr prägnantes Beispiel ist auch John McTiernans *Medicine Man* (USA 1992), in der der Forscher solche Lebensweisen und vor allem Drogenkonsum von den Indianern adaptiert hat, die sich an seine Identität als Aussteiger aus der Wissenschaftsszene und als *freak* anschließen lassen.

[36] Das Motiv der Körpertätowierung scheint nicht dem Abenteuerlichen zugehörig zu sein, sondern steht wohl in einer umfassenden kulturellen Neubewertung des *tattooing* in den westlichen Gesellschaften. Vgl. dazu schon *The Illustrated Man (Der Tätowierte)*, USA 1968, Jack Smight), in dem die Haut eines Tramps ganz und gar mit apokalyptischen Zeichnungen bedeckt ist.

[37] »Diese [Erfindung] orientiere sich weniger an dem, was Indien ‚an sich‘ sei, als an eigenen, im europäisch-imperialen Kontext verankerten [narrativen und ideologischen] »Notwendigkeiten« oder romantisierenden Fluchtbewegungen«; Brigitte Schulze, Land des Grauens und der Wunder. Indien im deutschen Kino. In: Schöning (Anm. 3), S. 72-83; hier S. 82, Anm. 5. Über die imaginativen Qualitäten der Fremde-Darstellung kann auch nicht hinwegtäuschen, dass vor allem im exotischen Abenteuerfilm der 1920er Jahre dokumentarische Aufnahmen aus den Kolonien in den Spielfilm integriert wurden - diese Authentifizierung geschieht im Rahmen eines erzählerischen Diskurses, der die Vorort-Aufnahmen zu purer Requisite verwandelt.

[38] *The Island of Lost Souls*, USA 1932, Erle C. Kenton – *The Island of Dr. Moreau (Die Insel des Dr. Moreau)*, USA 1977, Don Taylor – *The Island of Dr. Moreau (DNA – Die Insel des Dr. Moreau)*, USA 1996, John Frankenheimer, Richard Stanley. Außerdem finden sich zwei unausgewiesene Adaptionen: *Isle d'Epouvante*, Frankreich 1913 und *Terror is a Man*, Philippinen/USA 1959, Gerardo de Leon.

[39] Eine Auswahl aus der Stoff-Familie der Atlantis-Filme: *Atlantis*, Dänemark/Deutschland, August Blom – *L'Atlantide*, Frankreich 1921, Jacques Feyder – *Die Herrin von Atlantis*, Deutschland 1932, G.W. Pabst – *The Undersea Kingdom*, USA 1936, Serial – *Siren of Atlantis (Die Herrin von Atlantis)*, USA 1947, Gregg Tallas – *Antinea, l'Amante della Citta sepolta (Die Herrin von Atlantis)*, Frankreich/Italien 1960/61, Edgar G. Ulmer, Giuseppe Masini – *Atlantis, the Lost Continent (Atlantis, der verlorene Kontinent)*, USA 1961, George Pal – *Ercole alla Conquista di Atlantide / Hercule a la Conquête de L'Atlantide (Herkules erobert Atlantis)*, Italien/Frankreich 1961, Vittorio Cottafavi – *Il Gigante di Metropolis (Der Untergang von Metropolis)*, Italien 1961, Umberto Scar-

PELLI – *City Under the Sea / Warlords of the Deep* (*Stadt im Meer*), Großbritannien/USA 1965, Jacques Tourneur – *The Land That Time Forgot* (*Caprona, das vergessene Land*), Großbritannien 1975, Kevin Connor – *The People That Time Forgot* (*Caprona II*), Großbritannien 1977, Kevin Connor – *Warlords of the Deep* (*Tauchfahrt des Schreckens*), Großbritannien 1978, Kevin Connor – *Atlantis Interceptors* (*Atlantis Inferno*), USA/Italien 1983, Ruggero Deodato.

[40] Es liegen mindestens fünf Stummfilmadaptionen vor: *The Pillar of Fire*, Frankreich 1898, Georges Méliès – *She*, 1908 – *She*, 1911 – *She*, 1916 – *She*, 1917 – *She*, 1926. Außerdem sind mir bekannt geworden: *She*, USA 1935, Lancing C. Holden, Irving Pichel – *She* (*Herrscherin der Wüste*), Großbritannien 1965, Robert Day – *The Vengeance of She*, Großbritannien 1968, Cliff Owen.

[41] *The Lost World*, USA 1925, Harry Hoyt – *The Lost World* (*Versunkene Welt*), USA 1961, Irwin Allen – *The Lost World* (*Die verlorene Welt*), USA 1992, Timothy Bond – *Return to the Lost World* (*Rückkehr in die verlorene Welt*), USA 1992, Timothy Bond. Eine allerdings erkennbare Variante des Stoffes ist *Jurassic Park* (*Jurassic Park*), USA 1993, Steven Spielberg.

[42] Ich habe die besondere Problematik der Landschaftsdarstellung im Abenteuerfilm an anderer Stelle erörtert; vgl. Wulff (Anm. 28).

[43] Vgl. Berg (Anm. 28).

[44] Erlebnisurlaub, Globetrotter, Abenteuerurlaub - die Bereisung der ehemals kolonialen Welt hat eine ganze Reihe von Namen. Vgl. global dazu Köck (Anm. 23).

[45] Die ganze Welt liefert aber auch den Stoff für Phantasien, sie ist symbolisch erschlossen, die Bilder der Welt sind das Material für Spiele der Phantasie. Viele haben Bücher über die Kolonien oder das Abenteuer gelesen, bevor sie von zu Hause auszogen. In *Jumanji* (USA 1995, Joe Johnston) bedarf es der Reise nicht mehr: Hier gehört die abenteuerliche Fremde zur imaginären Wirklichkeit eines Spiels, sie kommt zum – spielenden – Abenteuerer, nicht mehr jener zu ihr.

[46] Groys (Anm. 13).

Literatur

Berg, Jan (1994) Zur Natur der Filmbilder in Naturfilmen. In: *Natur und ihre filmische Auflösung*. Hg. v. Jan Berg u. Kay Hoffmann. Marburg: Timbuktu 1994, S. 185-198.

Bernstein, Matthew / Studlar, Daylyn (eds.) (1997) *Visions of the East. Orientalism in film*. New Brunswick, N.J.: Rutgers University Press.

Bloch, Ernst (1970) *Das Prinzip Hoffnung. I*. Frankfurt: Suhrkamp.

Brion, Patrick (1995) *Le cinéma d'aventure. Les grands classiques américains. Des Robin des Bois à L'Homme qui voulut être Roi*. Paris: Ed. de la Martinière.

Cawelti, John G. (1976) *Adventure, mystery, and romance: Formula stories as art and popular culture*. Chicago: University of Chicago Press.

Dooley, Roger (1979) *From Scarface to Scarlett. American Films of the 1930s*. New York/London: Harcourt Brace Yovanovich.

Dyer, Richard (1997) *White*. London/New York: Routledge.

Franco, Jean (1993) The representation of tribal societies in feature films. In: King/López/Alvarado 1993, S. 81-94.

Götttsch, Silke (2001) Imaginierte Welten - Bildersucht im 19. Jahrhundert. In: *Volkskundliche Tableaus*. Eine Festschr. f. Martin Scharfe zum 65. Geburtstag von Weggefährten, Freunden und Schülern. Hg. v. Siegfried Becker [...]. Münster [...]: Waxmann, S. 227-235.

Groys, Boris (2002) Unsere Welt auf Reisen. In: *Die Zeit*, 11. Juli 2002, S. 35.

Heer, Burkhardt (1981) *Der Abenteuerfilm. Eine Untersuchung*. Aachen: Bundesarbeitsgemeinschaft für Jugendfilmarbeit und Medienerziehung.

Hügel, Hans Otto (o.J.) *Das Dilemma des Abenteurers. Zu einer Figur der Unterhaltungsliteratur*. Ms. Hildesheim.

King, John / López, Ana M. / Alvarado, Manuel (1993) *Mediating two worlds. Cinematic encounters in the Americas*. London: BFI Publishing.

Klotz, Volker (1979) *Abenteuer-Romane. Sue, Dumas, Ferry, Retcliffe, May, Verne*. München/Wien: Hanser.

Köck, Christoph (1990) *Sehnsucht Abenteuer. Auf den Spuren der Erlebnisgesellschaft*. Berlin: Transit.

Koebner, Thomas (1994) Insel und Dschungel. Zwei Landschaftstypen im Film. In: *Natur und ihre filmische Auflösung*. Hg. v. Jan Berg u. Kay Hoffmann. Marburg: Timbuktu-Verlag 1994, S. 95-108.

Krämer, Peter (1998) Would you take your child to see this film? The cultural and social work of the family-adventure movie. In: *Contemporary Hollywood cinema*. Ed. by Steve Neale & Murray Smith. London/New York: Routledge, pp. 294-311.

Leprohon, Pierre (1945) *L'exotisme et le cinéma. Les "chasseurs d'images" a la conquête du monde...* 64 documents photographiques en hors texte. Paris: Ed. J. Susse (Coll. "Voyages et Aventures").

Nerlich, Michael (1990) Abenteuer. In: *Europäische Enzyklopädie zu Philosophie und Wissenschaften*. 1. Hg. v. Hans Jörg Sandkühler. Hamburg: Meiner, S. 25-31.

--- (1997) *Abenteuer oder das verlorene Selbstverständnis der Moderne*. München: Gerlin Akademie Vlg.

Nusser, Peter (1976) *Romane für die Unterschicht*. 4. Aufl. Stuttgart: Metzler (Texte Metzler. 27.).

Schöning, Jörg (Red.) (1997) *Triviale Tropen. Exotische Reise- und Abenteuerfilme aus Deutschland 1919-1939*. München: Ed. Text + Kritik (Ein CineGraph-Buch.).

Schulze, Brigitte (1997) Land des Grauens und der Wunder. Indien im deutschen Kino. In: Schöning 1997, S. 72-83.

Seeblen, Georg (1996) *Abenteuer: Geschichte und Mythologie des Abenteuerfilms*. 3. überarb. u. aktual. Neuaufl. Marburg: Schüren 1996 (Grundlagen des populären Films.). -- Zuerst als: Fritze, Christoph / Seeblen, Georg / Weil, Claudius: *Der Abenteurer. Geschichte und Mythologie des Abenteuer-Films*. Mit einer Filmografie v. Georg Seeblen u. einer Bibliografie von Jürgen Berger. Reinbek:

Rowohlt 1983 (Grundlagen des populären Films. 9.) / (Rororo. 7408.).

Sherzer, Dina (ed.) (1997) *Cinema, colonialism, postcolonialism. Perspectives from the French and Francophone worlds*. Austin: University of Texas Press.

Simmel, Georg (1923) Das Abenteuer. In seinem *Philosophische Kultur. Gesammelte Essays*. Potsdam, pp. 13-30.

Slavin, David Henry (2001) *Colonial cinema and imperial France, 1919-1939: white blind spots, male fantasies, settler myths*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Sturma, Michael (1995) Women, the *Bounty*, the movies. In: *Journal of Popular Film and Television* 23,2, S. 88-93.

Traber, Bodo / Wulff, Hans J. (Hg.) (2004) *Sandalen, Degen und Fregatten: Die abenteuerlichen Genres. Abenteuerfilm / Monumentalfilm / Ritterfilm / Mantel- und Degenfilm / Piratenfilm / Samuraiilm*. Stuttgart: Reclam (Genres. 6.).

Wulff, Hans J. (2002) Gärten des Abenteurers, Szenen der Geschichte: Landschaften im exotischen Abenteuerfilm. In: *Cinema* (Zürich) 47, S. 39-49.