

Georg Seeßlen: Filmwissen: Abenteuer. Grundlagen des populären Films

Marburg: Schüren 2011, 368 S., ISBN 978-3-89472-704-8, € 22,90

Mit „Filmwissen: Abenteuer“ ist ein weiteres Werk von Georg Seeßlen in der Reihe „Grundlagen des populären Films“ als Taschenbuch im Marburger Schüren-Verlag erschienen. Gewohnt informativ, übersichtlich und nachvollziehbar arbeitet Seeßlen in seinem Buch die Filmgeschichte des Abenteuerfilms auf 368 Seiten in seiner ganzen Vielfalt auf, die vom Antik- über den Ritter- bis zum Piratenfilm reicht und dabei unterschiedliche Themen, wie z.B. den Kolonialismus, einschließt und sich auch nicht dem Mythisch-Fantastischen verschließt, so dass sich v.a. in neueren Produktionen der „schöne Nonsens des Abenteuers, der Mystery-Glamour versunkener Kulturen, und die neue Welle der populären Wissenschaft („Edutainment“) [...] gelegentlich auf mehr oder weniger vergnügliche Art [begegnen]“. (S.256) Die Vielfalt des Genres zeigt sich bereits im von Seeßlen dargestellten Antikfilm, der seinen Ausgangspunkt im ambitionierten Monumentalfilm findet, daneben aber auch seine Prägung durch das naive Abenteuer findet. (Vgl. S.8) Waren erste Monumentalfilme noch gekennzeichnet von „moralischen und ‚historischen‘ Bedeutungen“ (S.14),

wurde man in Hollywood auf das Genre aufmerksam und stellte den Charakter des Abenteuerlichen und damit einhergehend das private Schicksal eines Einzelnen oder einer Familie verstärkt ins Zentrum der Geschichte. Stanley Kubrick nahm schließlich mit *Spartacus* (1959) „[eine erste politische und historische] Reflexion innerhalb des Genres [vor]“ (S.21) und gab „dem Antikfilm, dem historischen Film überhaupt, eine sozialgeschichtliche, politische Dimension [zurück]“. (S.23) Die Vielschichtigkeit des Themas zeichnet Seeßlen auch im Ritterfilm nach, der u.a. beeinflusst wird durch den „Legendenkomplex um den britannischen König Artus (Arthur) und seine ‚Ritter der Tafelrunde‘ [...] als Kulminationspunkt neuzeitlicher Vorstellungen und Träume, heroische Vor-Welten betreffend [...]“ (S.38). Einflüsse auf das Genre konstatiert Seeßlen des Weiteren durch die Nibelungensage (vgl. S.63) und durch die Legende um Robin Hood, „dem Urbild aller Volkshelden, Sozialbanditen und edlen Räuber“ (S.72), die in ihrer Rezeption „immer wieder neue Ausschmückungen erfahren [hat]“ (S.72), im Kern aber „Ausdruck des

Widerspruchs zwischen Herrschaft und Volk im englischen Mittelalter [zum Ausdruck bringt], der auch einen Riss durch die Kirche bedeutete [...]“ (S.72) In den umfangreichen Ausführungen zum Genre thematisiert Seeßlen zudem immer wieder die Probleme, die mit dem Genre einhergehen. So stellt er z.B. dar, dass sich der Abenteuerfilm nach dem Zweiten Weltkrieg mit „Vehemenz [...] auf die Produktion seiner Traumreisen [warf], zugleich aber [...] auch eine kritische, [...] sogar ein wenig schwarze Spielart [hervorbrachte]. Da wird der Tatenrang des Abenteurers geschluckt von dem Gefühl, den Mächten eher ausgeliefert zu sein, mit denen der klassische Abenteurer, der *swashbuckler* und seine Nachfolger, spielte.“ (S.147) Es wundert, so Seeßlen, daher nicht, dass *Raiders of the Lost Arc* (Jäger des verlorenen Schatzes, 1980) „in die dreißiger Jahre zurück [führt], in jene Zeit, in der sich die Abenteuer-Phantasie an der Weltpolitik so heftig brechen musste, an einen historischen Punkt, an dem die Unschuld des Abenteuers noch einmal zu rekonstruieren war, bevor Faschismus und Krieg keinen Traum von Aufbruch und Weltflucht mehr zuließen.“ (S.212) Auch die Filme, die den Kolonialismus thematisieren, problematisieren mitunter das Abenteuergenre. Deutlich stellt Seeßlen das u.a. anhand der Verfilmungen um Christopher Columbus' Leben dar, die sich mit der Frage auseinandersetzen müssen, „wie [...] Filme über eine Gestalt aussehen [sollten], mit der Elend, Völkermord und Unterdrückung für einen Kontinent begannen?“ (S.172) So versucht

John Glen mit seinem Film *Christopher Columbus – The Discovery* (*Christopher Columbus – Der Entdecker*, 1992) „seinen Helden immerhin nach dem Wissensstand unserer Zeit in Frage zu stellen, [während Ridley] Scott [in *1492 – The Conquest of Paradise/1492 – Die Eroberung des Paradieses* (1992)] am Mythos [herumbastelte], bis Columbus wieder der verlorene Held zwischen Abendland und Neuer Welt, zwischen Mittelalter und Neuzeit war, der tragische Kolonialist, wie wir ihn gewohnt sind, der das Gute gewollt hat, dem aber das Paradies zur Hölle werden musste, weil er zu viele Widersprüche aus der alten Welt mit sich brachte.“ (S.174) Schlussendlich widmet sich Seeßlen auch eben jenen Filmen, die das Genre des Abenteuerfilms nach 1995 hervorgebracht hat und den bereits bekannten Helden wie Indiana Jones und Robin Hood auch Heldinnen wie Lara Croft an die Seite stellt, die die Protagonistin in Filmen darstellt, die sich als „erotisch und kinetisch verschärfte Variante des modernen Archäologie-Abenteuers“ (S.263) entpuppen. Der Themenkatalog der Filme erweitert sich und reicht nun von der Darstellung nordischer Mythen (vgl. S.271f.) über erneute Artus- und Merlin-Geschichten (vgl. S.274) bis hin zu Darstellungen der Kreuzzüge (vgl. S.275ff.), dem erneuten Aufblühen einerseits von Piratenfilmen durch die Filmreihe *Pirates of the Caribbean* (*Fluch der Karibik*, 2003-2011), andererseits auch von Sandalenfilmen durch Ridley Scotts *Gladiator* (2000). Da sich der Abenteuerfilm immer wieder aus Sagen, Legenden oder den Schicksalen historischer Persönlichkeiten speist, stellt Seeßlen seinen Ausführungen die

jeweiligen Filmkategorien des Abenteuerfilms betreffend eine kurze Rezeptionsgeschichte unterschiedlicher Stoffe voran, die einzelne Sparten beeinflusst haben. Damit ermöglicht er einen Überblick über das entsprechende Thema, gleichzeitig sind diese Ausführungen zum Verständnis der Filmdarstellungen hilfreich und ermöglichen einen diffe-

renzierten Blick auf die Filme. Alles in allem stellt Seeßlens Buch ein informatives Nachschlagewerk dar, das anregt, sich weiter mit dem Genre Abenteuerfilm zu beschäftigen.

Sabine Planka (Siegen)