

Zeitschrift: Filmbulletin : Zeitschrift für Film und Kino
Herausgeber: Stiftung Filmbulletin
Band: 22 (1980)
Heft: 113

Artikel: 8. Film-Marathon : Abenteuerfilme oder: das Kino als Mummenschanz
Autor: Knorr, Wolfram
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-867542>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 21.02.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

ABENTEUERFILME ODER DAS KINO ALS MUMMENSCHANZ



Als charmanter Tor mit einem kaum zu zügelnden Erlebnisdrang reist er vom Land in die verführerische Stadt – und rempelt sogleich mit drei edlen Herren an. Der unsterbliche Guy d'Artagnant, Held der Dumas'schen "Drei Musketiere", ist wohl die klassischste Figur einer Literatur- und Filmgattung, die zwar zu den beliebtesten gehört, aber kaum je so recht definiert wurde.

Der amerikanische Film griff schon – kaum hatten die Bilder das Laufen gelernt – zu den berühmten Romanen, in denen der Leser für etwas entschädigt wurde, was er im Alltag vermisste, die bekraftigten, was ihm im Alltag zustieß und die erklärten, was ihm im Alltag als unbegreifbar vorkam. Der Abenteuerroman mit seiner Veranschaulichungstendenz, mit seinem verlockenden Ziel, eine restlos greifbare und begreif-

bare Welt darzustellen, in der sich vollständige Menschen durchsetzen und von allen Hemmungen und Trübungen befreien – das war die richtige Vorlage für ein Medium, das Handlungs- und Erzählprozess so anschaulich wie nur möglich darstellen wollte und musste: der Film.

Der Abenteuerfilm ist das Kino der unbegrenzten Wahrnehmungsmacht, das durchdringt und erhellt, und die finsternsten Umstände und Machenschaften bewältigt. Spielend erkennt man den Charakter einer Person aus deren Physiognomie und Gebärden. Alles ist sichtbar, weil die zwischenmenschlichen Verhältnisse so simpel sind. Vergangenes oder unterirdisch Verborgenes wird ans Tageslicht geholt und beherrscht auch noch die Zukunft, wenn im einzigen richtigen Augenblick erlauscht wird, was demnächst hereinbrechen soll. Der Abenteuerfilm gewinnt seiner Welt die letzte Evidenz ab.

Abenteuer, das ist ein magisches Wort, mit dem das Wunderbare gleichermaßen assoziiert wird wie das Ausserordentliche. Sein Aufenthaltsort ist die Grenze der Wahrscheinlichkeit, der schmale Grad des gerade noch Glaublichen; seine Bewegung ist die Begegnung mit dem Fremden; seine Sehnsucht, die der Bewährung. Das Individuum, das sich auf das Abenteuer einlässt, ist ein Mensch, der sich nach unabsehbaren Ereignissen sehnt, der die Heimat verlässt, um in der Fremde zu bestehen.

"Melancholie war etwas, das er nicht kannte", schreibt Joseph Conrad über seine "Freibeuter", "fremd war ihm diese innere Ueberzeugung, dass alles eitel sei, diese innere Zweifel an seiner eigenen Kraft." Und Hermann Melville lässt seinen MOBY DICK beginnen wie einen Gongschlag zur ersten Boxrunde: "Nennt mich Ismael. Vor einigen Jahren – wie viele es sind, tut nichts zur Sache –, als mein Beutel so gut wie leer war und an Land mich nichts Besonderes hielt, kam mir der Gedanke, ich könnte ein bisschen zur See fahren und mir den wässrigen Teil der Welt besehen. Das ist so meine Art, den Trübsinn zu verjagen und die Säfte wieder in Fluss zu bringen."

So alt wie die Literatur, so alt ist die Abenteurliteratur: Gilgamesch zieht aus und muss ein Abenteuer nach dem anderen bestehen, Odysseus, die Arthusritter oder Sindbad, der Seefahrer desgleichen. Zu einer eigenständigen Gattung aber entwickelte sich der Abenteuerroman erst im Zeitalter der Industrialisierung. Weil der Bürger die Voraussetzung und Regeln der Macht nicht mehr durchschaute, sich ihm die kapitalistischen Verkehrsformen entzogen, übernahm diese Literatur eine katalysierende Funktion: denn hier wird noch handgreiflich zugepackt, und das Wesen kann aus den äusseren Erscheinungen abgelesen werden.

Heute hat das Abenteuer keineswegs an Faszination eingebüßt, im Gegenteil: vom Abenteuerspielplatz über Abenteuerurlaub, von Heftchenproduktion bis zur Werbung wird der Begriff wie kein anderer ausgebeutet, denn die Abenteuerlust verkümmert nicht einfach wie ein nutzlos gewordenes Organ, sondern entspringt den Tiefen des menschlichen Gemüts. Trotz unsrem Wohlstandszoo, unserem spannungslosen Behagen sucht sich die Sehnsucht nach Abenteuern ihren Weg. Wenn sie kein reales Betätigungsfeld mehr findet, tobt sie sich in Spielen aus – und dazu gehört auch das Kino.

Die Amerikaner haben von Anfang an mit vitaler Lust ihre Träume auf die Leinwand projiziert, gesellschaftliche Schwierigkeiten damit sublimiert und



am verführerischsten aufs Zelluloid gebannt, was zu ihrer Vorstellungswelt des Abenteuers gehört: Verfolgungsjagden, Fechtszenen, Folterungen, Tötungen, Befreiungen, prunkvolle Feste und leidenschaftliche Liebesgeschichten. Ob man sie nun Piratenfilme, Mantel- und - Degen -Filme, Reisefilme oder Dschungelfilme nannte, trotz dieser Subgenre-Namen, ist eine Einigung dieser verschiedenartigsten Kostüm- und Spannungsfilme - auch als Abgrenzung gegenüber anderen Gattungen, wie etwa dem Western - nur auf seinem kleinsten Nenner möglich: der Abenteuerfilm ist ein Action-Film mit romantischem Ueberbau.

Dem Satz: "Und er hub an zu erzählen" entsprechen die ersten Bilder: ein Dreimastschoner schlingert durch ein aquamarinblaues Meer; eine Kutsche nähert sich einem eyotischen Städtchen, halb naives Ölgemälde, halb Jahr marktbude, oder - wie in IVANHOS (1952) - ein fahrender Sänger nähert sich der Ritterburg, schön wie die Minaturburgen aus Papier, die man ausschneiden und zusammenkleben kann. Die Abenteuerwelt beginnt wie ein idyllisches Märchen und wird zu Zirkus, zum Karneval und zur Technicolor-Fantasia - das Kino wird zum Mummenschanz. In keiner anderen Gattung tobten sich die Amerikaner so ausgelassen in einer grellen Kostümwelt aus, blendeten mit Gold und Silber, spielten mit Völlereien und leidenschaftlichen Romanzen.

Auf golddurchwirkten Seidenkissen räkeln sich gazellenäugige Frauen, schör wie Rubine, mit lüstern aufgeworfenen Lippen, so grell rot wie aufplatzende Pfefferschoten, und durch die barocken Prunksäle schreiten die lederbewandten Männer, herablassend lächelnd, ihre verwegeen Federbusch-Hüte schwenkend. Der Abenteuerfilm ist wie die Kinderabteilung aller Kaufhäuser dieser Welt.

Der erste, der diese Paradiese erstellte, der in der Karibik nach Schätzen suchte, im Orient um Frauen focht und sich an den französischen Königs häfen mit Galanterien bewährte, war der Beau Douglas Fairbanks. Mit schmalem Oberlippenbärtchen und ewig strahlendem Gesicht eilte er mit dem Kreislaufsystem eines Marathonläufers durch die opulente Welt Alexandre Dumas', Sir Walter Scotts, Robert Louis Stevensons.

"Man muss die Handlung vergessen und den Film wie ein Ballett oder Märchen betrachten", empfahl der junge Filmemacher René Clair, nachdem er Fairbanks in ROBIN HOOD gesehen hatte: "Man muss ihn mit Kinderaugen erleben. Diese Vollkommenheit der Bewegung gibt es nur auf der Leinwand." Und Fairbanks, der von 1920 bis 1929 die Leinwand beherrschte, verstand es auch, diese Vollkommenheit mit Besessenheit herzustellen. Sein 1926 entstandener BLACK PIRATE war der erste Farbfilm der Filmgeschichte, der in einem experimentierfreudigen Zweifarben-Technicolor-System entstand, und sein ROBIN HOOD (1922) übertraf an Komparserie-Aufgebot, Monumentalbauten und Trickverfahren selbst den legendären und viel berühmteren Film INTOLERANCE von D.W. Griffith. An machen Special-effects liess Fairbanks monatelang basteln, um - wie etwa für den DIEB VON BAGDAD - das Tänzerische zu perfektionieren und die Überwindung der Schwerkraft vorzutäuschen. Fairbanks war es schliesslich auch, der das Bild des nachfolgenden Helden bis heute prägte.

Ob sie Errol Flynn hissen, Tyrone Power, Stewart Granger, oder Clark Gable. Ob sie als Barockfiguren auftraten, Schmuggler oder Piraten - der Held war immer eine Mischung aus Dandy und Draufgänger, Parvenü und Pragmatiker. Mit seinem rüschenbesetzten Hemd, den engen schillerenden Beinkleidern und den gespornten, gut gewichsten Lederstiefeln, seinem galanten Benehmen und seinem cholerischen Verhalten, verkörperte er - ob als Zorro, Robin Hood, d'Artagnant, Graf von Monte Christo - jenen Spättypus, der in der Ablehnung von Umwelt und Natur in der Form aufgeht, einen Kult des herausgelösten Ich betreibt und sich aus dem normativen Lebenszusammenhang löst. Als Komödiant gerät er ständig an die Grenzen des grotesken Entsetzens und als Helden relativiert er sich durch Ironie. Er will nicht verwirklichen; er wünscht nichts als Selbsterhaltung und Schutz vor entfremdeter und feindlich gewordener Außenwelt.

Solche Mischung aus Freiheitsbedürfnis und Sehnsucht nach Sinnerfüllung, solche traurigen Wonnen der Selbstzerfleischung und des arroganten Wagemuts den anderen gegenüber kann sich freilich nur in kultivierter bürgerlicher Umgebung artikulieren. Der Degen mit seinem eleganten Peitschengeräusch ist denn auch das Handwerkszeug.

Am Ueberzeugendsten und Lustvollsten wird diese Figur bezeichnenderweise von einem Star verkörpert, der in einem ganz anderen Genre eigentlich zu Hause war: von Gene Kelly. In George Sidneys 1948 entstandenem Streifen THE THREE MUSKETEERS spielt er den wilden Draufgänger D'Artagnant: der Fechter wird zum Tänzer. Und eben nicht von ungefähr, denn der Roman braucht - durch seine wilden Intrigen-Labyrinthe - Leichtigkeit und Grazie, um überhaupt noch "ernst" genommen zu werden. Man arbeitet den wahren Gehalt des Romans heraus, wenn man ihn so verfilmt wie es Sidney tat: spöttische Schnelle, Kraft und Eleganz. Der Roman als lang anhaltender Tanz in Bildern. Der Film ist von inspirierter Leichtigkeit und Verve, vorwärtsstürmend, derb und elegant in einem, naiv und beharzt wie der Ruf seiner Helden: "All for one and one for all!" Hier wird die Geschichtsszenerie zur Schaubühne, der Held zum zappenden Trapezkünstler.

Diese Figur ist schliesslich auch die Klammer, mit der man den Abenteuerfilm als Genre zusammenfassen kann. Die Amerikaner fanden - wie so oft - den präziseren Namen dafür: swash buckling film. Der Name leitet sich her aus swash (plantschen) und buckler (Prahlhans). Der swashbuckler ist der romantische Schaumschläger, der nie erwachsen wird und sich in seiner pubertären Phase austobt. Kein Wunder, dass dieser Held wie kein anderer Kino-Typus die Jugendliche stärker zur Identifikation einlud, als etwa der rauhe Western-Held.

Der swashbuckler bewältigt alle Schwierigkeiten mit einem Salto mortale; er fliegt wie Peter Pan über Dächer und Takelagen, turnt wie Fred Astaire über Treppen, durch Paläste und über Mauern, und wirft sich - gallantly and fair - vor blutroten Sonnenuntergängen den Damen vor die rüschenrauschenden Reifröcke. Der Kampf mit dem Gegener (meistens sind es ja gleich ein halbes Dutzend) wird zur liziden Prahlgerei, zum Kasperle-Theater, in dem man dem Gegener mit dem Degen eine Nase dreht.

Freilich entwickelte sich auch der Gegentyp. So setzte ihm vor allem Raoul Walsh ein Denkmal mit Gregory Peck in seinem 1951 entstandenen CAPTAIN HORATION HORNLOWER, in dem Peck einen britischen Seeoffizier der napoleonischen Epoche spielt. Hornblower, eine abenteuerliche Figur, gekettet an die Geschichte. Er ist kein heiterer, sondern ein einsamer Charakter: Störrisch und spröde, in sich gekehrt und schwierig.

Die Seeschlachtsequenzen, Bilder von Breitseiten, Explosionen, splitternden Takelagen, Handgemenge im Kanonenrauch (alles gedreht auf See und an Bord einer eigens für den Film gebauten Fregatte) erinnern an Navygemälde der Nelson-Zeit und zählen zu den aufregendsten des Genres. Fünf Jahre später spielte Peck, noch in sich gekehrter und verzweifelter, den Käpt'n Ahab in John Hustons MOBY DICK, und wie seine radikaleren Kollegen Humphrey Bogart THE TREASURE OF THE SIERRA MADRE, 1948) und Edward G. Robinson (in Michael Curtiz' THE SEA WOLF, 1941), gehört auch Peck bereits zu jenem Abenteuer-Typus, dessen Aura keine Heiterkeit mehr zulässt.

Der romantische Putz ist abgefallen, der Abenteurer nurmehr ein Besessener, dessen Verlorenheit und Einsamkeit ihn aufzehrt. Das Abenteuer wird zur trotzigen Irrfahrt, die Suche nach dem Glück zum erbitterten Überlebenskampf. Der Held ist nicht mehr pubertär.

Obwohl sich der Abenteuerfilm aufgrund seines ihm innewohnenden Humors eigentlich nur sehr schwer persiflieren lässt, erwies sich schon zu Zeiten Fairbanks der Stummfilmkomiker Max Linder mit seinen Filmen als intelligenter und phantasievoller Persifleur der Mantel-und-Degen-Filme. Einen der interessantesten Wege auf diesem Gebiet ging in den vergangenen Jahren der Engländer Richard Lester mit seinen beiden DREI MUSKETIER-Filmen und seinem grossartigen, weit unterschätzten ROBIN AND MARIAN. Dieser Mantel-und-Degen-Film, in dem Sean Connery als Robin Hood zu sehen ist, bezieht seine Komik nicht aus den Uebertreibungen, sondern aus dem genaueren Gegenteil: dem fast naturalistischen Versuch, die romantischen Helden in ihren realen Verhältnissen zu zeigen, nach dem Motto: was wäre, wenn man zwei Fechtpartnern bei der tatsächlichen Arbeit hätte zusehen können? Lester versucht es zu zeigen: Das Fechten wird zur Schwerarbeit.

Was in den Ritter-, Piraten- und Degen-Filmen der dreissiger, vierziger und fünfziger Jahre leichtfüssige Tänzerarbeit war, schrumpft hier zur wilden, martialischen Hackerei zusammen. Schwitzend und stinkend gehen die Gegner aufeinander los, ohne zu treffen; geschafft vom Leben im Wald, kratzen sie sich am Morgen das Ungeziefer vom Leib. Die hintsinnige Komik der Lester-Filme beruht auf dem augenzwinkernden Einverständnis mit dem Zuschauer, das Märchenhafte und Zauberische von den Abenteuerhelden genommen zu haben. Folglich ist Sean Connery als Robin Hood nur noch ein alternder Abglanz des einstmalig strahlenden Errol Flynn. Seine Versuche, gegen die Legende anzurennen sind so absurd wie Don Quijotes Kampf gegen die Windmühlen. Die pubertären Helden sind alt geworden - nur wollen sie es nicht wahrhaben und sich zurück in die Legende flüchten. Darüber lacht man.

Wolfram Knorr