

Zur Ästhetik der filmischen Bewegung

Action als Tanz

Daniel Kulle

Action ist seit Beginn der Kinogeschichte ein wiederkehrendes Merkmal der Filmproduktion Hollywoods. Von den Western und Burlesken der Stummfilmzeit oder den Mantel- und Degenfilmen der 1930er Jahre bis hin zu den Muskelfilmen der 1980er oder den Science-Fiction- und Comicfilmen des neuen Jahrtausends: Es wird gerannt und geballert, gefochten, gefallen und in die Luft gejagt. Eine wissenschaftliche Analyse dieser Filme sieht sich jedoch vor eine Reihe von analytischen Problemen gestellt. Nicht selten wirkt, was man da sieht, wie eine repetitive Aneinanderreihung von für die Handlung unbedeutenden Effekten, zumindest wenn man mit narratologischen Kriterien misst. Und viel zu häufig werden die Filme aus der Warte einer patrimonialen Kulturkritik auf die von ihnen vermeintlich ausgehende Bedrohung reduziert – für die psychische Verfasstheit junger männlicher Zuschauer, für die öffentliche Sicherheit oder den Geschmack – und undifferenziert als «gewalttätig» abgewertet. Die anhaltende Begeisterung des Publikums für alles, was kracht und flitzt, lässt sich so allerdings nicht erklären.

Der vorliegende Aufsatz schlägt einen neuen Blick auf die filmische Action vor: Action als Tanz – im Sinne einer strukturierten, nach ästhetischen Regeln funktionierenden, choreografierten Bewegung. Ein solcher Blickwinkel ermöglicht es der Filmwissenschaft, die bisher nur schlecht greifbare Faszination zu verstehen, die von filmischer Action ausgeht. Er erlaubt zudem, das Phänomen auf produktions-, formal- und rezeptionsästhetischer Ebene neu zu erkunden, um so eine Theorie der filmischen Action zu entwickeln. Eine solche Theorie kann dann nicht zuletzt als Baustein einer allgemeinen Kinästhetik

des Films aufgefasst werden, die eine Ergänzung zu herkömmlichen Theorien des Bewegungsbildes bietet. Auch wenn der vorliegende Beitrag nicht all diese Versprechen zu erfüllen vermag, kann er doch einige Linien skizzieren, entlang derer eine solche Theorie sich entwickeln könnte.

TRINITÀ UND TRINITY

Zwei Beispiele, die, abgesehen vom Namen der handlungstragenden Figur, unterschiedlicher kaum sein können, mögen zunächst die Grenzen bisheriger Zugänge zur filmischen Action verdeutlichen: In der finalen Sequenz der Westernkomödie *CONTINUAVANO A CHIAMARLO TRINITÀ* (VIER FÄUSTE FÜR EIN HALLELUJA, Enzo Barboni, I 1971) konfrontieren die beiden Haupthelden, das Brüderpaar Trinità (Terence Hill) und Bambino (Bud Spencer), den Bösewicht Mr. Parker und seine Bande in einer Missionsstation. Von Klostermauern eingeschlossen und aller Waffen entledigt gerät die Konfrontation zu einer großen Massenschlägerei, an der sich Trinità, Bambino, Halunken und die eher unbeholfenen Mönche gleichermaßen beteiligen. Die Parteien versuchen dabei nicht nur, die jeweilige Gegenseite auszuschalten, sondern auch, die Kontrolle über einen Geldsack zu gewinnen, der das Ziel der Begierde beider Seiten ist. Trinità und Bambino gewinnen mithilfe der Mönche den Kampf gegen Mr. Parkers Handlanger, müssen allerdings beim Eintreffen der Kavallerie den Geldsack ebenfalls aufgeben.

Ein zweites Beispiel: In einer Traumsequenz zu Beginn von *MATRIX REVOLUTIONS* (Andy & Lana Wachowski, USA 2003) springt Trinity mit einem Salto von einem fallenden Motorrad und landet auf einem Parkplatz, während hinter ihr das Motorrad mit gewaltiger Farbenpracht explodiert. Die auf sie zustürmenden Sicherheitsbeamten schlägt sie mit dem Helm in der Hand und dem Fuß in Augenhöhe mühelos nieder. Doch nur wenige Einstellungen später sehen wir sie in eine Straßenschlucht hinabstürzen, auf der Flucht vor den übermächtigen Agenten. In Zeitlupe fällt sie, immer noch schießend, in die Tiefe, um schließlich von einer Kugel tödlich getroffen zu werden. Just im Moment von Trinitys Tod entlarvt der Film die Sequenz als Traum von *MATRIX*' Hauptfigur Neo.

Klassische Ansätze der Erzähl- und Figurenanalyse würden zunächst versuchen, die Bedeutung dieser Sequenzen für die Handlungskonstruktion herauszuarbeiten: In *CONTINUAVANO A CHIAMARLO TRINITÀ* erreicht der Film mit der beschriebenen Sequenz eine Klimax: Der Hauptkontrahent wird überwältigt, das Aktantenmodell kommt zu



1 CONTINUAVANO
A CHIAMARLO TRINITÀ
(VIER FÄUSTE FÜR EIN
HALLELUJA, ENZO
Barboni, I 1971)



2 MATRIX
REVOLUTIONS
(Andy & Lana
Wachowski,
USA 2003)

seinem Ende, wengleich in einer abschließenden Volte das Ziel der Begierde, der Geldsack, auch den beiden Protagonisten entgleitet. In *MATRIX REVOLUTIONS* liegt die narrative Funktion einerseits in der Irreführung des Zuschauers, dem der diegetische Status der Sequenz erst zum Schluss offenbart wird. Andererseits dient die Sequenz auch der Charakterisierung der Figur Neo; sie verdeutlicht seine emotionale Verbindung zu Trinity.

Solche vor allem an der Handlungskonstruktion orientierten narratologischen Analysen von filmischer Action sind ohne Frage gewinnbringend, reichen jedoch an den Kern des Phänomens nicht heran. Gegenüber einer so verstandenen Erzählstruktur erweist sich die filmische Action in vieler Hinsicht als Überflüssiges, als Exzess. Sie wäre für die Darstellung der Handlung nicht in diesem Umfang nötig, obwohl doch gerade ihre Präsentation das ist, was den Flair der Filme ausmacht. Die Schlägerei in *CONTINUAVANO A CHIAMARLO TRINITÀ* ist mit acht Minuten, gemessen an dem, was sie erzählt, extrem lang. Dies mit einer narrativen Verzögerungsstrategie zu begründen, wäre zwar nicht falsch, würde der Sequenz und dem Vergnügen der Zuschauer daran aber kaum gerecht. Auch die auffällige Wiederkehr einzelner Abläufe,

Bewegungen und Konfrontationen ist aus erzählerischer Sicht nicht in diesem Maße notwendig. Dasselbe gilt für *MATRIX REVOLUTIONS*, lässt sich doch die Ästhetisierung von Körper, Bildkomposition und Zurschaustellung digitaler Bild- und Toneffekte nur bis zu einem gewissen Grad unter eine narrative Funktion des Filmes subsumieren; der ästhetische Eigenwert der Bilder und Töne wird dadurch nicht erklärt.

Die zentrale Bedeutung des Körpers für die Action wie für den Film insgesamt hat von Beginn der Filmwissenschaft an körpertheoretische Ansätze als besonders vielversprechende Annäherungen an eine Theorie des Films erscheinen lassen: vom reflexologischen Attraktionskonzept Sergei Eisensteins, in dem bereits viel von der – hier noch zu diskutierenden – somatischen Empathie steckt, über Michail Bachtins Konzept der Viszeralität bis hin zu Linda Williams' Theorie der Body Genres (Williams 1999). Auch die theoretische Aufarbeitung des Actionbooms der 1980er Jahre hat sich auf den Körper gestützt: auf *hard bodies* (Jeffords 1994), *spectacular bodies* (Tasker 1993) oder *hyperbolic bodies* (Neale 2000, 52). Action wurde hier vor allem als ein physisch ausgehandelter Machtkonflikt, als Gewalt betrachtet: als Bezwingen eines Gegners, Aneignung eines Raums, emanzipatorische Widerständigkeit, reaktionäre Unterdrückung oder ganz global als Weltermächtigung. Doch stehen im Mittelpunkt solcher Forschungsansätze zur filmischen Action meist nur in Posen gefangene erotische Körper, statische Weiblichkeits- und Männlichkeitskonzepte, transnationale oder postkoloniale Fragestellungen oder Raumdarstellungen, nicht aber das, was den Actionfilm eigentlich ausmacht: die Dynamik der Action. Den Clou der Filme, Dinge und Körper in Bewegung zu zeigen, fassen diese Untersuchungen trotz ihrer hohen analytischen Qualität nicht.

Begreift man hingegen filmische Action in ihrer Kinästhetik als Tanz, so bietet sich ein Ausweg aus diesem Defizit. Für jene Action-Filme, die sich der ostasiatischen Kampfsportarten, der Martial Arts, bedienen, liegt ein tanzorientierter Analyseansatz natürlich besonders nahe. Es wundert daher nicht, dass diese Filme bereits aus choreografischer Sicht analysiert wurden (vgl. Anderson 1998; Anderson 2001; Reid 1994). Hier soll nun jedoch dafür plädiert werden, *jede* Form von Action aus einer solchen Perspektive zu betrachten. Gleich ob es sich, wie in *MATRIX REVOLUTIONS*, um ostasiatische Kampfkunst handelt oder im Gegensatz dazu um eine chaotische Massenschlägerei wie in *CONTINUAVANO A CHIAMARLO TRINITÀ* – stets ist eine ästhetische Dimension im Spiel, die sich in der Bewegung der Körper und ihrer dynamischen Konstellationen zueinander offenbart. Ähnlich wie der Tanzfilm oder das Musical (vgl. Tasker 2004; Arroyo 2000; Rosiny

2013) treten Actionfilme immer wieder aus dem erzählerischen Fluss – aus einer ökonomischen Vermittlung des Handlungsablaufs – heraus, um sich in einer choreografischen Zwischenwelt auszuleben und die dargestellten Körper als bewegte Körper zu ästhetisieren. Und ähnlich wie dort ergibt sich auf Seiten der Rezeption eine seltsame Artikulation von Zuschauerleib und Filmbild.

Gegenüber den bisherigen narratologischen Filmtheorien zur Action haben tanzwissenschaftliche Ansätze den Vorteil, dass sie Körper als Körper in Bewegung betrachten und dafür ein entsprechendes analytisches Vokabular bereithalten. Körper sind hier nicht nur statische Signifikanten, in Posen gefangen und bewegungslos, sondern formieren sich gerade erst in ihrer Bewegtheit. Dass es sich, im Gegensatz zur Live-Performance, beim Film stets um medial konstruierte *Körperbilder* handelt, setzt die Berechtigung dieses Zugangs nicht außer Kraft. Denn zum einen sind auch Bühnenkörper einem medialen Dispositiv (der perspektivischen Bühnensituation) unterworfen; zum anderen war die Frage nach der medialen und kulturellen Konstruktion des Körpers von Beginn an ein wichtiger Diskurs innerhalb der Disziplin. Spätestens seit sich die akademische Frage nach der Archivierbarkeit und Aufzeichnung von flüchtigen Tanzbewegungen stellt, diskutiert man immer auch das Verhältnis von (vermeintlich vormedialer) Körperbewegung und medialer Aufzeichnung (vgl. etwa Klein 2000; Brandstetter 2005; Klein 2009; Giersdorf 2010).

Produktionsästhetische Ansätze: Choreografie der Action

Für die filmische Action ergeben sich drei Ansatzpunkte, von der Tanzwissenschaft inspirierte Methoden für die Untersuchung des Films fruchtbar zu machen: eine produktionsästhetische, eine formalästhetische und eine rezeptionsästhetische Ebene. Ein produktionsästhetischer Ansatz könnte sich zunächst, im Sinne einer Star-Analyse, etwa dem Talent und Können eines Darstellers widmen. Gefragt würde dann nach dem sportlichen und tänzerischen Vermögen einer Actionheldin oder eines Actionhelden. Tatsächlich wählt ein Großteil der populärwissenschaftlichen Actionfilm-Literatur diesen Zugang, meist gepaart mit biografischen Beschreibungen der jeweiligen Person.

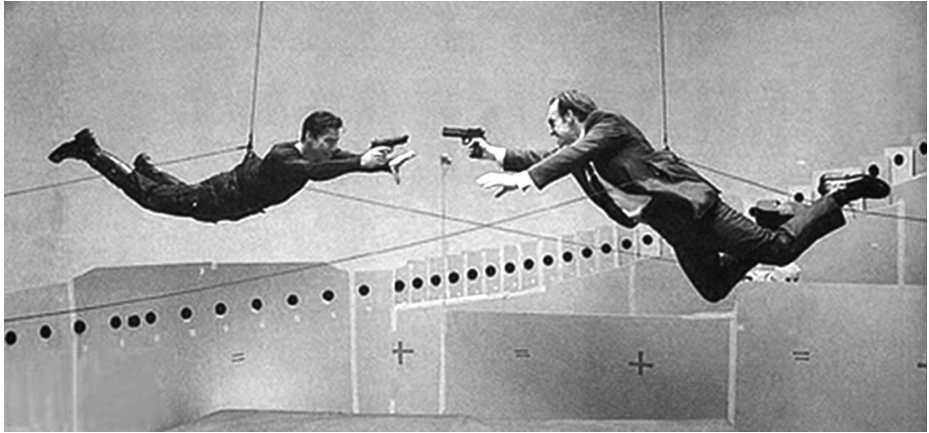
Ein produktionsästhetischer Ansatz müsste sich allerdings ebenso mit der vorfilmischen Choreografie, mit dem In-Szene-Setzen von Bewegung vor der Kamera, beschäftigen. Actionsequenzen unterscheiden sich als inszenierte Bewegung von Gefahr deutlich von realen Konfrontationen oder Unfällen, aber auch von anderen inszenierten

Formen, etwa im Sport. Im Film wie im Sport ist die Bewegung stets ästhetisiert. Die Bewegungsformen sind, im Gegensatz zu realen Konfrontationen, stark formalisiert. Die Zuschauerinstanz ist immer mitgedacht. Im Gegensatz zum Sport ist zudem bei filmischer Action der Bewegungsablauf von vornherein festgelegt. Und nicht erst seit Einführung des Greenscreens findet beim Film eine produktionstechnisch strenge Trennung zwischen filmischer und vorfilmischer Bewegung statt, um die Unversehrtheit der Darstellerkörper zu gewährleisten.

Da Action somit einer gewissen Vorplanung bedarf, ist eine spezifische Action-Choreografie Teil des Produktionsprozesses. Choreografie als eigenständiger Planungsschritt, als Orchestrierung von Körpern, als «creating dance» (Foster 2011, 43) implementiert also eine zusätzliche Urheber- oder Autoreninstanz in den Kurationsprozess des Filmes, die sich mit ihren Mikroentscheidungen und ihrem Verhältnis zu anderen Agencies der Produktion sehr unterschiedlich erweisen kann. Es wundert auch nicht, dass die Choreografie von Action in der ostasiatischen wie der amerikanischen Filmindustrie zu einem eigenen Berufszweig geworden ist, mit Kampfchoreografen, Pyrotechnikern und Stuntmen. Ebenfalls kaum überraschend ist es, dass entsprechende, auch ästhetisch argumentierende Arbeitspoetiken existieren, die Berufseinsteigern und Interessierten die praktische choreografische Arbeit erläutern (etwa Hobbs 1995; Girard 1997; Kregg 2005).

Da die Sichtbarkeit und Hörbarkeit von Bewegung elementarer Bestandteil der Action ist, reicht es kaum, Körper und Gegenstände in eine dynamische Beziehung zueinander zu setzen. Das mediale Dispositiv des Films muss in die Choreografie mit eingebunden sein. Nicht allein Körper und Objekte spielen zusammen, sondern sie interagieren zugleich auch mit Kamera, CGI, Ton und Schnitt. Ähnlich wie in der Tanzwissenschaft entzünden sich daher auch in Hinsicht auf den Actionfilm häufig Diskussionen über das Verhältnis der Körperperformance im vorfilmischen Raum zum medialen Dispositiv (Anderson 1998). Dient das Medium dazu, die Performance nur hervorzuheben und sichtbar zu machen – oder kann es Bewegung und den Anschein von Körperbeherrschung auch erzeugen? Inwieweit «verwässert» oder «verfälscht» das Medium das Können eines talentierten Kampfkunst-Darstellers? Und inwieweit lassen schummelnde und tricksende Kameraführung und Montage einen untalentierten Darsteller ebenso agil erscheinen wie einen professionellen Kampfsportler?

Gegenüber dieser Position des sportlichen Purismus, die den Betrag des medialen Dispositivs tendenziell negativ bewertet, existiert jedoch



auch die gegenteilige Wertung: eine Faszination an der Künstlichkeit des Mediums und seiner Fähigkeit zur Konstruktion unmöglicher Welten. Aus dieser Perspektive fragt man dann nach den Möglichkeiten der filmischen Tricktechnik oder bewundert die Fähigkeit von Stuntmen und Darstellern, gemeinsam eine Figur zu konstruieren. Es ist daher kaum erstaunlich, dass bei Actionfilmen das paratextuelle Phänomen des Making-of besonders häufig verwendet wird, um das Verhältnis von vorfilmischer Performance und filmischer Konstruktion von Bewegung als künstliches offenzulegen. In den Making-ofs zu *MATRIX* etwa spielen die athletischen Fähigkeiten der Darsteller eine untergeordnete Rolle gegenüber der Faszination an der Verschränkung von Körper und Trickmaschine.

Ohnehin haben sich computergenerierte oder -manipulierte Bilder längst so weit fortentwickelt, dass sie regelmäßiger Bestandteil des Produktionsdispositivs von Action geworden sind. Actionfilme bestehen oft aus hybriden Bildern, die aus der Verschmelzung fotografischer Abbild- und digitaler Simulationsprozesse entstanden sind. Dem Film eröffnen sich dadurch ungeahnte Möglichkeiten der radikalen Steigerung von Körperfähigkeiten und -gefährdungen. Die bildtheoretischen wie produktionsästhetischen Auswirkungen einer vollen Integration von fotografischen und computergenerierten Bildern im Herstellungsprozess beginnen wir jedoch gerade erst zu verstehen.

3 Keanu Reeves und Hugo Weaving im *MAKING-OF THE MATRIX* (Josh Oreck, USA 1999)

Formalästhetische Ansätze: Körper, Raum, Bewegung

Ein zweiter Bereich, in dem tanzwissenschaftliche Konzepte für den Actionfilm fruchtbar gemacht werden können, ist die Formalästhetik. Besonders die seit den 1980er Jahren in der Tanzwissenschaft entwickelten formalästhetischen und semiotischen Methoden eignen sich für eine Analyse filmischer Action (Adshead 1988; McFee 1992; Morris 2002; Brandstetter/Klein 2007b; Lansdale 2008; Foster 2008). Zu den Kategorien einer solchen Bewegungsästhetik gehören feinanalytische, lokale Konzepte des Körpers wie Gewicht, Kraft, Antrieb, Spannung und Dehnung, aber auch diverse Formen der Zeit- und Rauminszenierung: Unterbrechung und Stockung, Wiederholung, Inversion, Amplifikation, Kontraktion, Symmetrie, Kontrast oder Dissonanz. Diese Kategorien ordnen sich formalen Großkategorien des Mediums Tanz zu wie Raum, Körper, Bewegung, Rhythmus. Aus diesen resultieren schließlich auch die dem Tanz wie der filmischen Action inhärenten fundamentalen Dialektiken: etwa die zwischen Ort und Raum, zwischen gewichtiger Präsenz und flüchtiger Absenz des Körpers in der Tanzfigur oder zwischen Metrisierung und Disziplinierung einerseits und Performativität wie Expressivität andererseits.

CONTINUAVANO A CHIAMARLO TRINITÀ könnte daher auch wie folgt analysiert werden: Die Sequenz beginnt mit einer spannungsgeladenen Konfrontation zweier Seiten, die in einen heterogenen Bewegungsraum aufsplittert, der immer wieder, wenn auch nur kurzfristig, von längeren Bewegungsvektoren durchzogen wird. Die verschiedenen Duelle, in denen die Kamera einzelne Protagonisten und ihre jeweiligen Gegenspieler auswählt, fügen sich nur selten zu einer gemeinsamen Bewegungsrichtung und konstruieren vielmehr einen chaotischen, fluiden Raum mit sich kreuzenden, gegengerichteten oder völlig unabhängigen Bewegungsvektoren. Diesen gegenüber stehen längere Bewegungslinien, sobald einer der Brüder oder Halunken die Kontrolle über den Geldsack gewinnt und eine längere, dem Rugby ähnliche Verfolgungsjagd entbrennt.

Neben einer solchen Makroanalyse der Kampfchoreografie können auch die Bewegungsstile der beiden Protagonisten untersucht werden: Der Film konstruiert Trinità und Bambino als gewiefte Trickster, die den Raum pragmatisch für sich zu nutzen wissen, um die Machtstruktur des Ortes immer wieder zu destabilisieren: Von Balkenkonstruktionen und Podesten bis hin zu Wäsche und Nahrung gebrauchen sie ihre Umgebung, um sich gegen die Banditen zur Wehr zu setzen.

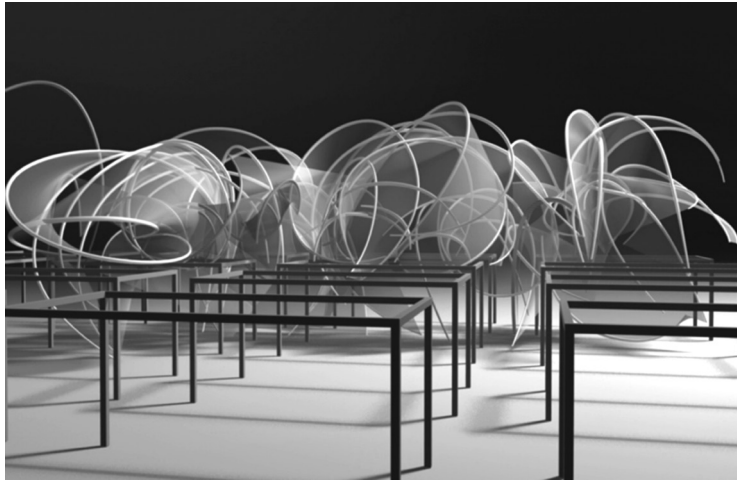
Dabei werden die beiden Protagonisten durchaus unterschiedlich gezeichnet: der eine agil, trickreich, mit geringer Verankerung zum Boden und stets in der Lage, die räumlichen Bedingungen sofort zu erfassen und für sich zu nutzen; der andere klobig, stets mit dem Boden verbunden und in der Lage, die Massivität seines Körpers als physikalischen Impuls und die Umgebung als Widerstand zu nutzen. Beide folgen sie zudem Bewegungsstilen, die auf intertextueller Ebene als Markenzeichen der jeweiligen Schauspieler wahrgenommen werden: der senkrechte Schlag mit ausgestreckten Armen auf den Kopf eines Gegners bei Bud Spencer; der blitzschnelle seitliche Schlag auf die Wange bei Terence Hill.

Auch die Traumsequenz von *MATRIX REVOLUTIONS* lässt sich mithilfe solch formalästhetischer Kategorien nun besser fassen: Ganz in der Motivik der Filmreihe, die ja die Künstlichkeit von Ort und Raum thematisiert, beschreibt die Sequenz das Verhältnis der Figur zum Raum – mit einer deutlich ästhetischen, expressiven Komponente: Die Dynamik von Beschleunigung und Verzögerung sowie die waagrecht wie senkrecht um die Figur kreisende Kamera dekonstruieren die vermeintliche Natürlichkeit des Raumes und enthüllen ihn als Simulation, als Matrix. Kontrolle über Zeit, Raum und ihren Körper lassen Trinity in der ersten Hälfte der Sequenz zum Koordinatenursprung und Formationszentrum des sie umgebenden Raumes werden. Ganz im Gegensatz zur kakofonen Choreografie der Westernkomödie sind hier Bildkomposition und Bewegungsvektoren klar strukturiert und formieren einen homogenen Raum; alle Bewegungen beziehen sich auf den Koordinatenursprung Trinity. Zusätzlich dazu isoliert die zeitliche Dehnung einzelne Körperposen und -bewegungen, um sie in ihrer Expressivität und tänzerischen Qualität auszustellen.

In der zweiten Hälfte der Sequenz hingegen kippt Trinitys totale Kontrolle über den simulierten Raum in ihr Gegenteil: Nun sind es die Agenten, welche die Macht über den Raum erlangen. Die Bewegung wird radikal linear, ohne dass Trinity sie überhaupt noch steuern könnte. Ihrer Handlungsmacht beraubt und gefangen in melodramatischer Ausdrucksgeste, kann Trinity nur noch fallen, bis in ihren – erträumten – Tod.

Kommen derartige Analysemethoden noch mit den klassischen Beobachtungstechniken der Filmwissenschaft aus, wurden in den vergangenen Jahren vermehrt auch computergestützte Analyseverfahren entwickelt und auf ihre Anwendbarkeit geprüft. Das Projekt *Motion Bank* der Forsythe Company entwickelte etwa eine eigenständige

4 Synchronous
Objects for One
Flat Thing, repro-
duced by William
Forsythe, analy-
siert im Rahmen
des Projekts
Motion Bank



Software, um filmisch aufgenommene Bewegung nachträglich durch Trajektoeren und Bildüberlagerungen zu analysieren – und eigenständige, ästhetisch ansprechende Bilder zu schaffen (Forsythe 2000; Groves et al. 2007).¹ Auch das Projekt *Inside Movement Knowledge* des ICK Amsterdam, Siobhan Davies Archive und viele andere mehr haben sich mit modernen Formen der Analyse filmischer Bewegung auseinandergesetzt (Evert 2003; Hogeboom 2007; DeLahunta 2009; Rosiny 2013). Selbst die in der Filmproduktion verbreiteten Standardprogramme, von Avid und Adobe bis hin zu Maya oder Nuke, besitzen längst die Fähigkeit, ohne größeren Aufwand 2D oder sogar 3D-Motion-Tracking durchzuführen. In der Filmwissenschaft sind diese Instrumente noch ungenutzt.

In der Videokunst ist man noch einen Schritt weiter. Mit dem künstlerischen Verfahren des Datamoshing wird eine Bewegungsanalyse nicht *am* Bild vorgenommen, sondern ins Bild hinein verlagert. Das Verfahren nutzt die Eigenart von Video-Codecs mit Inter-Frame-Kompression, Bilder im Datenstrom nicht einzeln zu speichern, sondern zusammengefasst in Group-of-Pictures (GOPs). Die Eigenart solcher GOP-Strukturen ist es nun aber, dass zwischen den Keyframes nicht Bilder, sondern Differenziale, also Bewegungen gespeichert werden. Beim Datamoshing werden manuell einzelne Keyframes aus dem Datenstrom herausgelöscht, so dass den darauffolgenden Bildern die Referenz fehlt.

¹ Siehe www.motionbank.org.



Die derart entstehende Glitch-Art führt daher eine ganz eigene künstlerische Form der bildtheoretischen Bewegungsanalyse aus.

Rezeptionsästhetischer Ansatz: Phänomenologie

Ein dritter Bereich, in dem Tanzwissenschaft und Filmwissenschaft zusammengebracht werden können, ist der Bereich der Rezeptionsästhetik von Bewegung, die in beiden Disziplinen vor allem als phänomenologische Theorie entwickelt wurde. In der Tanzwissenschaft ist die Phänomenologie bereits seit 1966 mit Maxine Sheets-Johnstones *The Phenomenology of Dance* wichtiger Bestandteil einer theoretischen Konzeption von Tanz (Sheets-Johnstones 1979). In Weiterführung der wahrnehmungstheoretischen Ansätze Maurice Merleau-Pontys wurden darüber hinaus seit den 1990er Jahren in beiden Wissenschaften phänomenologische Ansätze entwickelt, die poststrukturalistische, nicht-essentialistische Körper- und Subjektivitätskonzepte mit dem Erfahrungsbegriff der Phänomenologie verknüpfen (Sobchack 1992; Marks 2000; Rothfield 2010; vgl. auch Purse 2011, 42–48). In seiner materiellen Gebundenheit im Hier und Jetzt, seiner impliziten Perspektive, seinem ununterbrochenen Ausräumen von Innen und Außen, in seiner Intentionalität und *agency* sowohl der Wahrnehmung wie auch der Handlung, in seiner zutiefst kulturellen Formung durch Selbstbild und Sexualität und nicht zuletzt durch seine Vergänglichkeit und Sterblichkeit prägt der Körper unsere fundamentalen Wahrnehmungskategorien. Hinzu kommt eine grundlegend synästhetische Eigenschaft von Wahrnehmung: Die Rezeption durch einzelne Sinnesorgane findet nicht völlig getrennt voneinander statt; vielmehr interagieren die verschiedenen

5 Data-moshing in
Nicolas Provosts
LONG LIVE THE NEW
FLESH (Video-
projektion mit
Ton, 2009)

neuronalen Sinnessysteme bereits auf vorbewusster Ebene, um einen gemeinsamen Sinnes- und Handlungszusammenhang zu schaffen.

Mit einem solchen Konzept filmischer Darstellung von Bewegung lässt sich ein rezeptionsästhetischer Zugang zur filmischen Action nun auch tanzwissenschaftlich fassen als stets neu auszuhandelndes In-Beziehung-Setzen von (sitzenden) Zuschauer-Körpern und (bewegten) medialen Körpern, als «choreographing empathy» (Foster 2011). Der Film, insbesondere der Actionfilm, offeriert daher ein Wechselspiel von ästhetischen Strategien der somatischen Empathie und solchen der somatischen Distanzierung, von Pull- und Push-Faktoren, zu denen sich der reale Zuschauer schließlich verhalten muss (Sobchack 1992, 10; Hanich 2011; Kulle 2012).

Eine Reihe von Pull-Faktoren können beispielsweise die somatische Empathie fördern: das Ausmaß an visueller und akustischer Information (mittlere Einstellungsgrößen ermöglichen sie eher als zu weite oder zu nahe Einstellungen); das Ausmaß an kulturellem Körperwissen der Rezipienten (Bewegungen, die an unser eigenes Körper- und Bewegungsgedächtnis anschließen, werden eher nachvollzogen als uns fremde Bewegungen); die Interrelation der verschiedenen Reize (bestimmte visuelle – Schweiß, raue oder weiche Haut – oder akustische Reize – Schmerzensschreie, Keuchen, Ächzen – beeinflussen durch unsere synästhetisch strukturierte Wahrnehmung ebenfalls die somatische Empathie).

Auf der anderen Seite können Push-Faktoren Einfühlungsprozesse behindern oder gar unmöglich machen. Abstrakte Bildkompositionen, unrealistische Körpermaße oder -bewegungen, eine große Distanz zwischen Kamera und dargestelltem Körper oder auch ein merklicher Unterschied zwischen den dargestellten Bewegungen und dem eigenen Körpergedächtnis lassen Zuschauer eher in ein distanziertes Verhältnis zum Film und den Körpern seiner Figuren treten. Nicht zuletzt können selbst Pull-Faktoren durch zu hohe Intensität wieder in ihr Gegenteil umschlagen: Zu heftige Bewegungen lassen uns eher instinktiv reagieren als empathisch nachvollziehen. Pull-Faktoren schlagen schnell in Ekel um, wenn die Nähe, die sie herbeiführen, nicht gewollt ist. Und besonders im somatischen Nachvollzug von Schmerz kann es zu instinktiven körperlichen Abwehrreaktionen (Augen zukneifen, Ohren zuhalten) kommen, so dass die Empathie schwindet und nicht selten sogar die gesamte Rezeption abrupt abgebrochen wird (Kulle 2012).

Aus einer solchen Perspektive lassen sich die beiden hier thematisierten Filme auch hinsichtlich ihrer Push- und Pullfaktoren analysieren:

CONTINUAVANO A CHIAMARLO TRINITÀ bietet den Zuschauern durch seinen steten Wechsel von Statik und Dynamik, von chaotischer und strukturierter Bewegung und durch seinen Fokus auf verschiedene Protagonisten fein differenzierte, dafür nicht allzu tiefgehende somatische Zugänge. Sie werden immer wieder von einem distanzierenden *comic relief* unterbrochen. Die Actionsequenz in *MATRIX REVOLUTIONS* dagegen hat durch ihre strenge Bewegungsstruktur, die heftigeren physikalischen Impulse und die Konzentration auf einen einzigen Protagonistenkörper eine wesentlich stärkere Sogwirkung.

Diese Choreografie der empathischen Relationen, dieses dynamische In-Bezug-Setzen der abgebildeten Körper zu denen der ZuschauerInnen, ist nicht nur als analytischer Ansatz für die Untersuchung einzelner Filme sinnvoll. Das Wechselspiel von Choreografie, Empathie und Kinästhetik bildet gleichzeitig die grundlegenden epistemischen Säulen jeglicher Korporalität und Körperpolitik (Foster 2011, 174; Apostolou-Hölscher 2015). In Hinsicht auf die Ausgestaltung dieser Beziehungen, auf die Art und Weise, wie Körper zueinander, aber auch zu uns als Zuschauern in Beziehung gesetzt werden (und wir zu ihnen) lassen sich größere kulturelle Bewegungslinien nachzeichnen. Die genussüchtigen, hedonistischen, gargantuesken und subversiv agierenden Körper in *CONTINUAVANO A CHIAMARLO TRINITÀ*, die unserer eigenen Körpererfahrung näher kommen mögen, bilden ein gänzlich anderes Körpermodell als der hyperfunktionalisierte, hyperagile und durch eine schwarz-glänzende künstliche Haut von der digitalen Welt der Simulation getrennte Körper in *MATRIX REVOLUTIONS*. Der mühelose, meist eher beiläufige Erfolg der Körper in der Westernkomödie, mit dem sie sich innerhalb der chaotischen Choreografie behaupten und dabei auch noch Spaß haben, steht in dem Sciencefiction-Film das Scheitern gegenüber, die verbleibende Leiblichkeit der Menschen vor der Digitalität und Künstlichkeit der Matrix zu bewahren. Beide Filme entwickeln in ihrer Choreografie der dargestellten Körper wie auch in ihrer Choreografie der somatischen Empathie einen Beitrag zu einer kulturellen Konzeption von Körperlichkeit.

Anhand so unterschiedlicher Filme wie *CONTINUAVANO A CHIAMARLO TRINITÀ* und *MATRIX REVOLUTIONS* konnte so in aller Kürze das Potenzial tanzwissenschaftlicher Ansätze für die filmtheoretische Untersuchung von Action skizziert werden: Actionfilm als Tanz zu begreifen bietet Möglichkeiten nicht nur auf produktionsästhetischer Ebene, im Sinne einer Poetik der Action-Choreografie; Action kann

auch formalanalytisch mit tanzwissenschaftlichen Kategorien untersucht werden; und Film lässt sich nicht zuletzt in der Beziehung zwischen tanzendem Körper und Zuschauerkörper analysieren.

Das Feld neuer Methoden, das sich der Filmwissenschaft hier anbietet, erweitert das Begriffsvokabular der Analyse, stellt die Wissenschaft aber auch vor die sicherlich produktive Herausforderung, ihr technisch-apparatives Instrumentarium über den DVD-Player hinaus weiterzuentwickeln. Konzepte und Instrumente der Tanzwissenschaft – als ästhetische Analyse von Bewegung – auf die Filmwissenschaft zu übertragen erlaubt es, eine weitergreifende, umfassende Kinästhetik des Films anzuvizieren. Bis dahin ist es allerdings noch ein weiter Weg.

Literatur

- Adshead, Janet (Hg.) (1988) *Dance Analysis. Theory and Practice*. London: Dance Books.
- Anderson, Aaron (1998) Kinesthesia in martial arts films. *Action in motion*. In: *Jump Cut* 42, S.1–11.
- (2001) Violent dances in martial arts films. In: *Jump Cut* 44 [http://www.ejumpcut.org/archive/jc44.2001/aarona/andersontextonly.html].
- Apostolou-Hölscher, Stefan (2015) *Vermögende Körper. Zeitgenössischer Tanz zwischen Ästhetik und Biopolitik*. Bielefeld: Transcript.
- Arroyo, José (2000) Mission: Sublime. In: *Action Spectacle Cinema. A Sight and Sound Reader*. Hg. v. dems. London: BFI, S.21–25.
- Brandstetter, Gabriele (2005) *Bild-Sprung. TanzTheaterBewegung im Wechsel der Medien*. Berlin: Theater der Zeit.
- /Klein, Gabriele (Hg.) (2007) *Methoden der Tanzwissenschaft. Modellanalysen zu Pina Bauschs «Le Sacre du Printemps»*. Bielefeld: Transcript.
- DeLahunta, Scott/Bastien, Marion (2009) *Capturing Intention. Documentation, Analysis and Notation Research Based on the Work of Emio Greco*. Amsterdam: Emio Greco PC.
- Evert, Kerstin (2003) *DanceLab. Zeitgenössischer Tanz und Neue Technologien*. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Forsythe, William (2000) *Improvisation Technologies. A Tool for the Analytical Dance Eye*. Ostfildern: Hatje Cantz.
- Foster, Susan Leigh (2008) *Reading Dancing. Bodies and Subjects in Contemporary American Dance* (6. Aufl.). Berkeley: University of California Press.
- (2011) *Choreographing Empathy. Kinesthesia in Performance*. London, New York: Routledge.

- Gehm, Sabine/Husemann, Pirkko/von Wilcke, Katharina (Hg.) (2007) *Wissen in Bewegung. Perspektiven der künstlerischen und wissenschaftlichen Forschung im Tanz*. Bielefeld: Transcript.
- Giersdorf, Jens Richard (2010) Dance studies in the international academy. Genealogy of a disciplinary formation. In: *The Routledge Dance Studies Reader* (2. Aufl.). Hg. v. Alexandra Carter & Janet O'Shea. New York: Routledge, S.319–334.
- Girard, Dale Anthony (1997) *Actors on Guard. A Practical Guide for the Use of the Rapier and Dagger for Stage and Screen*. New York: Routledge.
- Groves, Rebecca/Scott, DeLahunta/Shaw, Norah Zuniga (2007) Apropos Partituren. William Forsythes Vision einer neuen Art von ‹Tanzliteratur›. In: Gehm/Husemann/von Wilcke, S.91–102.
- Hanich, Julian (2011) Mr. Schnitzelicious, the Muscle Man. Somatic Empathy and Imaginary Self-Extension in Arnold Schwarzenegger's Hard-Body Movies. In: *Arnold Schwarzenegger. Interdisciplinary Perspectives on Body and Image*. Hg. v. Michael Butter, Patrick Keller & Simon Wendt. Heidelberg: Winter, S.103–127.
- Hobbs, William (1995) *Fight Direction for Stage and Screen*. London: A & C Black.
- Hogeboom, Marijke (2007) Künstlerische Forschung als erweiterte choreographische Praxis am Beispiel von Emio Greco|PC. In: Gehm/Husemann/von Wilcke, S.81–90.
- Jeffords, Susan (1994) *Hard Bodies. Hollywood Masculinity in the Reagan Era*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Klein, Gabriele (2009) Das Flüchtige. Politische Aspekte einer tanztheoretischen Figur. In: *Wissenskultur Tanz. Historische und zeitgenössische Vermittlungsakte zwischen Praktiken und Diskursen*. Hg. v. Sabine Huschka. Bielefeld: Transcript, S.199–208.
- (Hg.) (2000) *Tanz, Bild, Medien*. Münster: Lit.
- Kreng, John (2005) *Fight Choreography. The Art of Non-verbal Dialog*. Boston, MA: Thomson Course Technology PTR.
- Kulle, Daniel (2012) Choreografien des Schmerzes. Actionfilm und die Grenzen der somatischen Empathie. In: *Montage AV* 21,2, S.99–118.
- Lansdale, Janet (Hg.) (2008) *Decentring Dancing Texts. The Challenge of Interpreting Dances*. Basingstoke, New York: Palgrave Macmillan.
- Marks, Laura U. (2000) *The Skin of the Film. Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham: Duke University Press.
- McFee, Graham (1992) *Understanding Dance*. London: Routledge.
- Morris, Gay (Hg.) (2002) *Moving words. Re-writing dance* (Reprint). London: Routledge.

- Neale, Stephen (2000) *Genre and Hollywood*. London, New York: Routledge.
- Purse, Lisa (2011) *Contemporary Action Cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Reid, Craig D. (1994) Fighting without fighting. Film action fight choreography. In: *Film Quarterly* 47,2, S.30–35.
- Rosiny, Claudia (2013) *Tanz Film. Intermediale Beziehungen zwischen Mediengeschichte und moderner Tanzästhetik*. Bielefeld: Transcript.
- Rothfield, Philipa (2010) Differentiating phenomenology and dance. In: Carter/O’Shea, S.303–318.
- Sheets-Johnstone, Maxine (1979) *The Phenomenology of Dance* (2. Aufl.). London: Dance Books.
- Sobchack, Vivian Carol (1992) *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Tasker, Yvonne (1993) *Spectacular Bodies. Gender, Genre, and the Action Cinema*. New York: Routledge.
- (2004) Introduction. In: *Action and Adventure Cinema*. Hg. v. ders.. New York: Routledge, S.1–13.
- Williams, Linda (1999) Film bodies. Gender, genre, and excess. In: *Film Theory and Criticism. Introductory Readings* (5. Aufl.). Hg. v. Leo Braudy & Marshall Cohen. New York: Oxford University Press, S.701–715.