Brücker, Tobias: «Gewalt und Action in Sam Peckinpahs ‹The Wild Bunch› (1969)». In: Ingrid Tomkowiak, Brigitte Frizzoni und Manuel Trummer (Hg.): Action! Artefakt, Ereignis, Erlebnis. Würzburg: Königshausen & Neumann 2017, S. 121-130.

Gewalt und Action in Sam Peckinpahs *The Wild Bunch* (1969)

Tobias Brücker

Mit dem Aufkommen des Action-Films in den späten 1960er-Jahren begann umgehend auch dessen Problematisierung.[1] Nicht zufällig wird dabei in der Literatur immer wieder Sam Peckinpah als prägender Regisseur genannt. Er hob in seinen Filmen die Elemente Kampf und Gewalt hinsichtlich Quantität, Brutalität und Ästhetisierung auf ein damals ungekanntes Niveau. Exemplarisch möchte ich auf Peckinpahs Film *The Wild Bunch* eingehen, der 1969 für viele Kritiker als brutalster Film überhaupt galt. Häufig wird der Film als Vorreiter oder Vollendung des Action-Films bezeichnet.[2]

The Wild Bunch ist aber weniger ein „vollendeter" Action-Film, wie im Folgenden anhand der Anfangs- und Schlussszene herausgearbeitet werden soll, sondern vielmehr eine Reflexion über Action im Film. Sam Peckinpah hat es nämlich darauf abgesehen, das Action-Erlebnis durch Gewaltdarstellungen nicht nur zu steigern, sondern auch zu untergraben.

Plot und Theorie

The Wild Bunch beginnt auf der sandigen Straße von Starbuck, einer texanischen Kleinstadt um 1913. Eine Gruppe alternder Outlaws bricht auf zu ihrem letzten Coup, einem Überfall auf die Bank einer Eisenbahngesellschaft. Da diese vom Vorhaben Wind bekommen hat, wird eine Gruppe von Ex-Häftlingen und Kopfgeldjägern angeheuert, weshalb es zu einer wüsten Schießerei kommt. Nur fünf der Outlaws entkommen: Sie bilden den „Wild Bunch", bestehend aus Pike Bishop (William Holden), Dutch Engstrom (Ernest Borgnine), Lyle und Tector Gorch (Warren Oates and Ben Johnson) sowie dem Mexikaner „Angel" (Jaime Sanchez). Auf dem Weg nach Mexiko bemerken sie, dass sich in ihren Säcken nur wertloses Silber befindet. Da die Verfolger ihnen auf den Fersen sind, flüchten sie weiter und stehlen für den mexikanischen Revolutionsführer General Mapache (Emilio Fernandez) Schusswaffen. Doch anstatt nach verrichteter Arbeit mit der Belohnung abzuhauen, stürzt sich der Wild Bunch kurzerhand in eine Schießerei mit den Revolutionären, die niemand überleben wird.

[1] Ich danke herzlich Christine Lötscher für ihre wertvollen Hinweise, welche maßgeblich zur Gesamtargumentation beigetragen haben.

[2] Steven Prince zählt *The Wild Bunch* zu den „most accomplished action films" (Prince 2004, 331).

Dieser Plot enthält viele Action-Elemente, allen voran Gewalt und Jagd.[3] Es soll hier die Gewalt als zentrales Element des Action-Films genauer untersucht werden: „The main archetype of the action film, then, is violence itself, and its rendering in the most creative, original, funny, or colorful ways possible is the genre's major ambition."[4] Die Action-Gewalt soll im Zuschauer aufregende Gefühle wie Spannung, Spaß und Staunen auslösen. Es geht um eine Darstellung von Gewalt, die die Zuschauer zur Kontemplation einlädt.[5] Dass diese Kontemplation sehr fragil ist, hat Barna William Donovan durch eine Studie empirisch erhärtet. So machte er die Beobachtung, dass Action-Film-Fans nur eine bestimmte Art von Brutalität mögen, aber gerade nicht Fans von Brutalität seien. Die Gewalt in Action-Filmen sei nicht willkürlich, sondern habe sehr klare Grenzen. Sie müsse metaphorisch und stilisiert sein sowie ethische Grenzen einhalten, deren Überschreitung die Gewalt ungenießbar mache: „evil violence" vs. „enjoyable violence".[6] Deshalb ist es möglich, dass ein Film zwar im umgangssprachlichen Sinne viel Action enthält (Stunts, Explosionen, Schießereien), jedoch aufgrund irritierender Gewalt das Action-Erlebnis empfindlich stört.

Die entscheidende Bedingung für das Vergnügen an einer Gewaltdarstellung ist ein moralisches Muster, dank dem sich die Zuschauer mit einer der gewaltausübenden Parteien minimal identifizieren können.[7] Das heißt jedoch nicht, dass der Gegenstand des Action-Films ausschließlich moralisch akzeptable Brutalität enthält. Das Action-Erlebnis kann erhöht werden, indem ein Charakter die „evil violence" vertritt. So wird das Vergnügen an Gewalt besonders gesteigert, wenn man sich gegen Tierquäler, Menschenhändler oder Vergewaltiger identifizieren kann. Vergnügen und Faszination auf der einen, Schmerz und Ekel auf der anderen Seite sind zwei Pole der Action-Gewalt im Film. Sie überbieten sich gegenseitig, wollen im Endeffekt aber stets im vergnüglichen Action-Erlebnis resultieren. Bis heute versuchen Action-Filme immer wieder, die Brutalität an jene äußerste Grenze zu treiben, an der man gerade noch hinsieht und sich Faszination und Ekel die Waage halten. Wird Schmerz und Ekel jedoch zu weit getrieben, etwa durch Grausamkeit, so verlassen die Zuschauer das Kino. Der klassische Action-Film enthält darum stets ein ausgewogenes Wechselspiel von Faszination, Vergnügen, Schmerz und Ekel. Das gelingt vor allem durch Variation der faszinierenden Aspekte und Reduktion der Schmerz-Aspekte.[8] Diese Dynamik ist einem historischen Wandel ausgesetzt, wodurch der Action-Film immer auch zum Verhandlungsort der jeweiligen „Schmerzgrenze" von Gewaltdarstellungen wird. Was man in den 1960er-Jahren als brutal empfand, kann heute harmlos wirken.

Peckinpah untergräbt in seinen Filmen sowohl den Spaß an Gewalt als auch das Identifikationspotenzial mit den Gewalttätern. Er will verhindern, dass man sich *bloß* vergnügen kann.[9] Dies zeigt sich deutlich in der Filmsequenz des Massakers in Starbuck.

Das Massaker in Starbuck

Als die verkleideten Outlaws in die Bank eindringen, wissen sie noch nichts vom Hinterhalt. Angeheuerte Kopfgeldjäger tummeln sich nervös auf den umliegenden Dächern. Sie wollen die fliehenden Banditen in einem Kugelhagel niedermetzeln. Noch während des Überfalls bemerken die Outlaws, dass sie in der Falle sitzen. Sie warten eine christliche Prozession ab, welche vor der Bank durchmarschiert, um im Schutze der Zivilisten flüchten zu können. Es folgt eine – vor allem für damalige Verhältnisse – dermaßen brutale Schießerei, dass zurecht schon im Filmdialog von einem „Massaker" gesprochen wird.[10] Zivilisten werden gewissen-

[3] Tasker 2004, 15 und 12. Das Jagen und Gejagtwerden hat Peckinpah in anderen Filmen meisterhaft dekonstruiert und auf die Spitze getrieben. So beginnt *Pat Garrett and Billy the Kid* (1973) mit dem Ende der Geschichte, als Garrett erschossen wird. Ganz zu schweigen von *Bring Me the Head of Alfredo Garcia* (1974), wo der Gejagte Garcia gar nicht mehr lebt und sich nunmehr die Bountyhunters untereinander jagen, um mit dem Kopf der Leiche die Belohnung zu kassieren.

[4] Donovan 2010, 43.

[5] Vgl. dazu Tasker 2015, 21: „Such an emphasis on speed, conflict and movement is routinely juxtaposed with an aesthetic that celebrates scale, one that invites viewers to contemplate – even immerse themselves in – the effects, sets and spectacular scenes."

[6] Donovan 2010, 213 sowie chapter 9, Bloody fun: The Appeal of watching Violence. Siehe besonders S. 211: „One might expect that every man and woman who is a devotee of action films would not subscribe to the ideas of media violence being a menace to society. However, this is not the case. In fact, many of the action fans explain that they like action because, other than the narratives fulfilling their needs for speedy, excitatory sensations, they find certain depictions of violence very disturbing."

[7] In meiner Argumentation gehe ich nicht wie Donovan empirisch von realen Zuschauern aus, sondern mit Kuhn (2011) vom „narrativen Adressaten" (108), vom „idealen Rezipienten", der die Filmnarration „auf eine optimale Weise versteht" (112). Vgl. Kuhn 2011, 108–118.

[8] In diesem Sinne schreibt Prince 1999, 26: „In contrast to the cartoon violence of today's Arnold Schwarzenegger action films in which violence carries no pain, Peckinpah's screen violence hurts, and it is situated within a context of loss and sadness that works against the exciting stylistics of the montage editing." Vgl. auch Prince 1998.

[9] Vgl. Prince 1998, XV. Diese kritische Haltung gegenüber vergnüglicher Rezeption hat eine lange Tradition und ist beispielsweise auch in der Literatur und Philosophie verbreitet. So etwa im Feindbild des bloßen Durchlesens, des Lesegenusses, des Schwelgens oder des Konsums.

[10] Zu damaligen Zuschauerreaktionen siehe Harmetz 1994, 170f.: Es sollen bei der Testvorführung viele Besucher wegen der übermäßigen Gewalt aus dem Kinosaal geflohen sein und einige sich übergeben haben. Zu filmindustriellen Bedingungen

los als Schutzschilder benutzt, während die Kopfgeldjäger ebenso unzimperlich in die Menge ballern. Die missbrauchten Zivilisten, die sadistischen Tricks der Outlaws und die von Pferdehufen zertrampelte Dame strapazieren das Genussgefühl der Action. Zudem geben die Slow-Motion-Aufnahmen sterbender Menschen den Opfern mehr Raum im Film und untergraben dadurch die in Action-Filmen übliche Anonymität der durch Heldenhand getöteten Statisten. Peckinpah bietet dadurch ein Identifikationspotenzial mit den Opfern an, das die Zuschauer innerlich aufreibt.

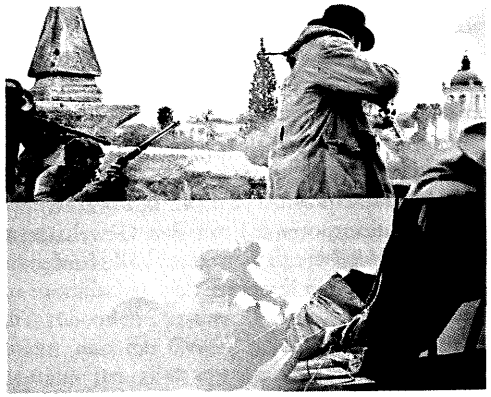


Abb. 1: Durchschossene Brust mit Bluteffekt und ein fallender Outlaw.

Das Ausmaß der Brutalität wirkt zuweilen erzwungen, was eine Anekdote aus der Produktion des Films zu den unüblich krassen Fleisch- und Bluteffekten in den Schießereien illustriert: „To this end, he [Peckinpah] experimented with larger squibs loaded with a mixture of blood and raw meat, and he ordered his actors squibbed both front and back to stimulate a bullet's complete trajectory through the body."[11] Zudem habe sich Peckinpah gemäß Legende eine Kopie von *Bonny and Clyde* zum Drehort nach Mexiko bringen lassen, weil er sicher gehen wollte, brutaler als dieser bis dato brutalste Film zu drehen: *The Wild Bunch* setzte für damalige Verhältnisse einen „new standard for ballistic violence on screen".[12]

Diese Gewalt erscheint umso drückender, als sie von der Story nicht durch triftige Gründe getragen wird. Die geflohenen Outlaws erbeuteten nichts und das Massaker hätte man durch bessere Planung oder seriöse Söldner (statt alkoholisierter Kopfgeldjäger) verhindern können. In diesem Sinne schreibt ein zeitgenössischer Kritiker ganz richtig: „It's also so full of violence – of an intensity that can hardly be supported by the story [...]."[13] Zudem sind beide Parteien gleichermaßen skrupellos: Pikes Einfall, unter dem Schutz der religiösen Prozession die Bank zu verlassen, hatte den Tod vieler Zivilisten zur Folge. Ebenso stieß er einen unschuldigen Bankangestellten als menschlichen Köder in den Tod, um die auflauernden Kopfgeldjäger aufzuscheuchen. Letztere wiederum hatten nur das Geld im Kopf und feuerten ohne jegliche Verantwortungs- und Ehrgefühle wild in die Menge.

Die Schießerei in Starbuck ist schlicht amoralisch und sinnlos. Als Zuschauer kann man die präsentierte Gewalt nicht mehr nachvollziehen und sich weder mit den Outlaws noch mit den angeheuerten Bountyhunters identifizieren. So bleibt dem Zuschauer keine andere Wahl, als die Schießerei ästhetisch zu betrachten. Man stellt irritiert fest, dass die Szene stilisiert und rhythmisch komponiert ist: „In purely cinematic terms, the film is a savagely beautiful spectacle, Lucien Ballard's superb cinematography complementing Peckinpah's darkly elegiac vision."[14] Gerade der Todesmoment scheint Peckinpah zu faszinieren. Dieser wird ästhetisch durch das Eindringen des Projektils in Zeitlupe noch intensiviert: „However socially responsible or irresponsible it may be in context, the slow-motion depiction of death by high-powered weapons fire is aesthetically pleasing."[15] Für den Moment gilt es festzuhalten: Die Aufnahmen von Starbuck bilden eine unangenehme Mischung aus visuell schönen Bildern und moralisch verwerflichen Morden. Einerseits ist man fasziniert von der Darstellung von Gewalt, andererseits ist man leicht angewidert.

Genealogie der Action-Gewalt

Unmittelbar vor und nach der Schießerei von Starbuck wird eine Gruppe vergnügter Kinder gezeigt. In ihrer Mitte winden sich weiße Skorpione in einer Ameisengrube. Es ist ein aussichtsloser Todeskampf. Die gefährlichen Zuckungen der Giftstachel sind sinnlos, weil die Skorpione von den unzähligen Ameisen bei lebendigem Leibe zersetzt werden. Als die verkleideten Outlaws in die Stadt einreiten, schauen die Kinder nur kurz auf, um sich dann wieder dem grausig-aufregenden Schauspiel in ihrer Mitte zuzuwenden. Wenige Minuten später folgt das Massaker von Starbuck. Die Zuschauer sind nun selbst die Beobachter eines grausamen Schauspiels. Dies wird umso deutlicher, weil mitten in der Gefechtsszene zwei sich umklammernde Kinderpaare gezeigt werden, die mehr neugierig als

der neuen Brutalität Ende der 1960er-Jahre siehe Winter 2015, 158–163.

[11] Ebd., 144.

[12] Cook 1999, 131. Peckinpah stritt dies jedoch ab, siehe ebd. S. 143.

[13] Canby 1969.

[14] Floyd 2016.

[15] Cook 1999, 142. Vgl. Dazu auch das Kapitel „Aesthetizing Violence" von Prince 1999.

ängstlich das chaotische Blutbad beobachten. Und als die überlebenden Outlaws aus der Stadt flüchten, reiten sie wieder an derselben Gruppe von Kindern vorbei, denen das Skorpion-Schauspiel allmählich langweilig wurde, warum sie die Grube samt Ameisen und Skorpionen mit etwas Stroh anzünden – kichernd.



Abb. 2: Nur durch einen Cut getrennt – die sterbenden Skorpione und die spielenden Kinder.

Die Szenerie der sterbenden Skorpione steht nicht so sehr als Allegorie für die in den Hinterhalt reitenden Outlaws. Vielmehr wird der Akt des Zuschauens am Spektakel der Gewalt vorgeführt. Die lächelnden Kindergesichter weisen auf die Genealogie der menschlichen Gewalt-Lust hin. Die Kinder sind gegenüber den sterbenden Tieren moralisch indifferent und gewissenlos. Auf diese Weise wird das lustvolle Zuschauen am gewaltsamen Tod als natürliche Eigenschaft des Menschen präsentiert, die bei Erwachsenen durch Erziehung überdeckt wurde. Dieser Eindruck verstärkt sich durch die Kleidung der Kinder, welche wie Erwachsene angezogen sind. Die Szene appelliert provokativ, sich der anerzogenen Moralprinzipien zu entledigen. Denn in derselben Zeitdauer, in der die Kinder die Skorpione quälen, sehen die Zuschauer die brutale Schießerei. Es handelt sich deshalb um eine Allegorie des lustvollen Schauens: Den Zuschauern wird der Spiegel vorgehalten, ihre eigene Faszination für Brutalität ins Bild gesetzt und danach vorgeführt. In diesem Kontext interessiert nunmehr die Schlussszene in Agua Verde. Die vier überlebenden Verbrecherhelden, welche ihr großes Geld bereits gemacht haben, entscheiden sich dafür, anstatt nach einer ausschweifenden Fiesta weiterzureiten, zu einem Showdown gegen die mexikanischen Rebellen anzutreten. Der einzige Dialog, der diesen Selbstmord-Trip einleitet, besteht in William Holdens Worten „Let's go" und aus Lyles Antwort „Why not?" Es folgt die als „The Walk" bekanntgewordene Szene, in welcher die vier Outlaws wortlos zum Dorfplatz spazieren.



Abb. 3: Die Kinder direkt nach der Starbuck-Schießerei.

In der Literatur und in den Reviews zu *The Wild Bunch* wird immer wieder die Rettung von Angel als Grund dafür angegeben, dass sich der Bunch in die Schluss-Schießerei stürzt. Angel wurde nämlich wegen eines Waffendiebstahls von den Revolutionären gefangengenommen und gequält. Tatsache ist jedoch, dass weder für Angel noch für den Bunch irgendeine Überlebenschance bestand. Zudem verstößt diese Rettungsaktion gegen die ungeschriebene Regel des Bunch, gemäß jener der Zusammenhalt nur so weit gehe, wie er den Rest des Bunch nicht gefährde.[16] Ergo: Diese vier Männer wollten es schlichtweg krachen lassen – unter Einsatz ihres Lebens. Das ist nun nichts ander es als pure Action. Die Abwesenheit von kontextuellen Informationen und Beweggründen der Akteure lässt *The Wild Bunch* stärker durch die Action selbst erzählen: „*The Wild Bunch* [...] works on us implicitly through the action."[17]

Im Unterschied zur Anfangsszene bietet die Schlussszene ein ungetrübtes Action-Erlebnis: Peckinpah legitimiert mit dem Motiv der Rettung Angels die folgende Gewalt. Zudem kann man sich nach den Greueltaten des Wild Bunch auch über dessen Niedergang ein wenig freuen. Kurz: Man darf getrost und ungestört Gewalt rezipieren. Die Vorfreude auf das Gemetzel zeigt sich nirgends besser als am emotionalen Wendepunkt kurz vor der Schießerei: General Mapache hat soeben Angel getötet, worauf Pike seinerseits Mapache erschoss. Alles wird ruhig. Ein Staunen und Raunen geht durch die Reihen der Revolutionäre. Die Gangmitglieder des Bunch schauen sich nervös in die Augen. Dann beginnen Dutch und Lyle plötzlich zu lachen, worauf wenige Sekunden später die riesige Schießerei beginnt. Die Gewalt ist hier nicht nur legitimiert, sie ist ein Fest!

[16] Pike hatte zum Überleben der Bunch bereits nach der Starbuck-Schießerei kommentarlos ein verletztes Gangmitglied erschossen. Ein weiteres Gangmitglied, Crazy Lee, ließ er zurück in der Bank und überließ ihn damit dem sicheren Tod.

[17] Bliss 1993, 12.

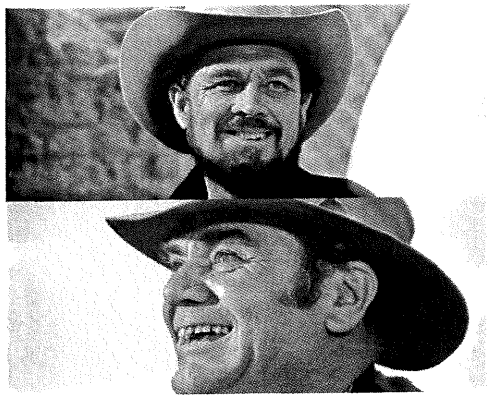


Abb. 4: Dutch und Lyle lachen.

Fazit

Peckinpah selbst hat in einem Interview auf den Punkt gebracht, worum es ihm in *The Wild Bunch* ging, nämlich mit den Mitteln des Action-Films den gegenteiligen Effekt zu erzielen, Gewalt so zu zeigen, „that it's not fun any more": „The point of the film [...] is to take this facade of movie violence, open it up, get people involved in it so that they are starting to go in the Hollywood-television predictable reaction syndrome, and then twist it so that it's not fun any more, just a wave of sickness in the gut."[18] Peckinpah kämpft also gegen die ‚Passivität' der Zuschauer, die Vorhersehbarkeit der Ereignisse und das daraus resultierende Vergnügen. Mit anderen Worten: Er kämpft gegen elementare Bestandteile des Action-Erlebnisses.

Doch hat Peckinpah dieses Ziel auch erreicht? Dafür spricht die übermäßige Brutalität, welche das Action-Erlebnis untergräbt. Die Schluss-Schießerei könnte dann so interpretiert werden, dass die plötzliche Realisierung des reinen Action-Genusses die Zuschauer nunmehr verstört, nachdem ihnen das Kritische, Unangenehme und Grausame der Gewalt dermaßen eindringlich vorgeführt wurde. Es wird performativ das grausame Vergnügen demonstriert, das man anfangs noch entsetzt an den Kindern wahrgenommen hat. Die Stilisierung, der Humor und der Spaß in *The Wild Bunch* hingegen steigern das Action-Erlebnis. Musste man sich anfangs angesichts der ausufernden Gewalt den Genuss noch versagen, wird man am Schluss mit einem rauschhaften Fest der Brutalität aus dem Film entlassen.

[18] Harmetz 1994, 170.

Entscheidend für die Beantwortung der Frage scheint mir der Zusammenhang von Action und Gewalt, welcher in der Skorpion-Allegorie dargestellt wird. Die Allegorie verweist moralisch darauf, dass es zwischen dem Vergnügen, gequälten Tieren zuzuschauen und jenem an filmisch inszenierter Gewalt einen Zusammenhang gibt. Anders würde die Kritik am vergnüglichen Action-Erlebnis mittels Brutalität wenig Sinn ergeben. Doch gibt es nicht einen Unterschied zwischen der Lust an realer und inszenierter Gewalt, zwischen Kolosseum und Action-Film?

Peckinpah liefert durch das ständige Verweisen auf das Zuschauen gleich selbst die Antwort: Indem er durch die stilisierte Inszenierung, den Humor und die Vielfältigkeit der filmischen Gewalt eine faszinierende, ästhetische und fesselnde Szenerie schuf – ob gewollt oder nicht[19] –, zeigt er auf, dass die filmische Gewalt als immer schon inszenierte einen eigenständigen Wert besitzt. Sie dient nicht bloß der Befriedigung einer anthropologisch angelegten Lust nach Grausamkeit. Peckinpah übersieht in seinem Wunsch, einen abschreckenden Film über Gewalt zu drehen, dass die Simulation von Gewalt *kein* Untergraben von Action ist, sondern deren Bedingung.[20] Die stilisierten Bilder in Zeitlupe, ja selbst die Blutspritzer verweisen weniger auf die Grausamkeit der realen Gewalt als auf die Inszenierung von Action im Film. Während die Skorpion-Allegorie also moralisch gesehen eine Genealogie der Gewalt behauptet, verweist sie filmisch auf die Genealogie der Action. Kurzum: *The Wild Bunch* ist eine hervorragende filmische Reflexion über die Eigenschaften von Action im Film.

Quellen- und Literaturverzeichnis

Bliss, Michael: Justified Lives. Morality & Narrative in the Films of Sam Peckinpah. Carbondale, Edwardsville 1993.

Canby, Vincent: The Wild Bunch. In: New York Times, June 26, 1969, http://www.nytimes.com/movie/review?res=EE05E7DF1730E774BC4E51DFB0668382679EDE# [22.12.2016].

Cook, David A.: Ballistic Balletics: Styles of violent Representation in *The Wild Bunch* and After. In: Prince, Stephen (Hg.): Sam Peckinpah's *The Wild Bunch*. Cambridge UK 1999, S. 130–154.

[19] Siehe hierzu Winter 2015, 164: „Das stilisierte Spektakel erfüllte also nicht nur die Funktion, die Peckinpah ihr explizit zugedacht hatte."

[20] Das kann im Übrigen als Grund angeführt werden, warum so viele Low-Budget-Action-Filme die Simuliertheit von Kämpfen oder Schießereien sorglos offenlegen. Peckinpah steht auch hier quer zum Action-Erlebnis: Er legte Wert darauf, mit echten Tieren zu arbeiten und nicht selten kamen diese dabei ums Leben. Die Skorpione von *Wild Bunch* sterben vor laufender Kamera.

Donovan, Barna William: Blood, Guns, and Testosterone. Action Films, Audiences, and a Thirst for Violence. Lanham 2010.

Floyd, Nigel: The Wild Bunch. In: Time Out Film Guide, http://www.timeout.com/london/film/the-wild-bunch-1969 [22.12.2016].

Harmetz, Aljean: Man was a Killer long before he served a God [Sam Peckinpah, interviewed by Aljean Harmetz, *The New York Times*, 1969]. In: Michael Bliss (Hg.): Doing it right. The best Criticism on Sam Peckinpah's *The Wild Bunch*. Carbondale, Edwardsville 1994, S. 169–174.

Kuhn, Markus: Filmnarratologie. Ein erzähltheorotisches Analysemodell. Berlin, New York 2011.

Prince, Stephen: Savage Cinema. Sam Peckinpah and the Rise of ultraviolent Movies. Austin, TX 1998.

Prince, Stephen: Introduction: Sam Peckinpah, Savage Poet of American Cinema. In: Ders. (Hg.): Sam Peckinpah's *The Wild Bunch*. Cambridge UK 1999, S. 1–36.

Prince, Stephen: Genre and Violence in the Work of Kurosawa and Peckinpah. In: Yvonne Tasker (Hg.): Action and Adventure Cinema. London 2004, S. 331–344.

Tasker, Yvonne: The Hollywood Action and Adventure Film. Chichester 2015.

Winter, Rainer: Let's Go! Gewalt, Gesetz und Erlösung in *The Wild Bunch*. In: Angela Keppler, Judith-Frederike Popp, Martin Seel (Hg.): Gesetz und Gewalt im Kino. Frankfurt / New York 2015, S. 156–175.

Film

Peckinpah, Sam: The Wild Bunch. BluRay. 145 min. Burbank: Warner Home Video 2008 (USA 1969).

Abbildungsnachweis

Abb. 1: Durchschossene Brust mit Bluteffekt und ein fallender Outlaw (Bild 1: 00:10:51 / Bild 2: 00:14:08).

Abb. 2: Nur durch einen Cut getrennt – die sterbenden Skorpione und die spielenden Kinder (Bild 1: 00:01:30 / Bild 2: 00:01:36).

Abb. 3: Die Kinder direkt nach der Starbuck-Schießerei (00:14:46).

Abb. 4: Dutch und Lyle lachen (Bild 1: 02:12:27 / Bild 2: 02:12:26).

„Beautiful!" Die Suspendierung von Action im Professional Wrestling

Stefan Krankenhagen und Marie-Charlotte Simons

Wrestling, in seiner ausgestellten Körperlichkeit und Bildhaftigkeit, scheint eine beliebte These im Kontext der Populären Kultur auf das Sinnfälligste zu bestätigen: die Überzeugung nämlich, dass gerade die Sportkultur – als historisch relevanter Teilbereich des Populären – die fortschreitenden Verluste der Moderne kompensiere. In Thomas Alkemeyers Worten:

> Als privilegierter Ort des Populären scheint Sport das aus den Feldern und Institutionen der legitimen Hochkultur Verdrängte – Allgemeinverständlichkeit, Affektivität und Körperlichkeit – in sinnlich sinnhafter Verdichtung ‚wiederkehren' zu lassen.[1]

In diesem Sinne ließe sich Professional Wrestling durchaus lesen: Mediatisierte Action in Form eines körperlich überpräsenten Handlungsvollzugs gleicht symbolisch jene Modi der Selbst- und Fremddisziplinierungen aus, denen der Körper des modernen Menschen in seiner Geschichte ausgesetzt war und ist. Und, so Alkemeyer weiter,

> Sport ist unter anderem deshalb so populär, weil er das in der Hochkultur Abgespaltene im Medium körperlicher Praxis vergegenwärtigt, durch künstliche Erschwernis zur Meisterschaft steigert und damit unmissverständlich aufwertet: Seine Attraktion resultiert aus der Zelebration des in der Hochkultur Verschwiegenen und Entwerteten.[2]

Die Kompensationsthese wirkt noch in den klügsten Analysen der Sportkultur nach. Vor allem in der Beschäftigung mit jenen männlich formierten Kulturen, die sich als omnipräsent körperliche und offensiv aggressive Sportkulturen historisch etabliert haben: American Football, Rugby, Boxen – Sportarten, in denen somatisches Kapital aufgeboten wird: „the physical ‚hardware'".[3]

So fragt etwa Jan Philipp Reetmsma in seiner Auseinandersetzung mit dem Stil Muhammad Alis sich selbst und seine intellektuelle Leserschaft nach dem Grund für die eigene Begeisterung am aggressiv Körperlichen:

---

1 Alkemeyer 2008, 238.
2 Ebd., 249f.
3 Wacquant 1995, 68.