



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

Gender und Kino. Zur Bedeutung des Körpers bei der Konstruktion von
Gender im Hollywood-Actionfilm

Verfasserin

Katrin Meßner

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2009

Studienkennzahl lt. Studienblatt:	A 307
Studienrichtung lt. Studienblatt:	Kultur- und Sozialanthropologie
Betreuerin / Betreuer:	Univ.-Prof. Dr. Elke Mader

Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre hiermit eidesstattlich, dass ich die vorliegende Diplomarbeit selbständig und ohne fremde Hilfe angefertigt, andere als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel nicht benutzt und die den benutzten Quellen wörtlich oder inhaltlich entnommenen Stellen als solche kenntlich gemacht habe.

Die Arbeit wurde bisher weder in gleicher noch in ähnlicher Form einer anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.

Wien, November 2009

Danksagung

Ich danke meiner Familie, die es mir ermöglicht hat, ein Studium aufzunehmen und mich finanziell wie auch mental dabei unterstützt hat, dieses letztendlich auch abzuschließen.

Meinen Freunden danke ich für das Ertragen meiner Launen während der Zeit des Schreibens der Diplomarbeit und dafür, dass sie mich in kreativen Schaffenskrisen und Durststrecken beständig darin bestärkt haben, durchzuhalten.

Besonderer Dank gilt jenen Personen, die mit Fachwissen, Ratschlägen und Korrekturlesen geholfen haben, diese Arbeit in die vorliegende Form zu bringen.

Schließlich danke ich noch meiner Betreuerin Frau Univ.-Prof. Dr. Elke Mader, die mir mit konstruktiven Anmerkungen dabei geholfen hat, meine Ansätze immer wieder zu überarbeiten und dabei den Fokus auf die dieser Arbeit zugrundeliegenden Fragestellungen nicht zu verlieren.

gewidmet meiner Mutter, Gerda Meßner

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung.....	1
2 Gender und Repräsentation.....	11
2.1 Gender.....	12
2.1.1 Männlichkeit und Weiblichkeit als Kategorien eines dualen Weltverständnisses. .	12
2.1.2 Zuschreibungstraditionen von Männlichkeit und Weiblichkeit.....	14
2.1.3 Idealisierung und Normativität.....	17
2.1.4 Gender als instabile Kategorie.....	22
2.2 Repräsentation.....	28
2.2.1 Codes.....	30
2.3 Genderrepräsentation.....	30
2.3.1 Der Körper als Mittel zur Darstellung von Gender.....	32
2.4 Genderrepräsentation im Film.....	37
2.4.1 Das Genre als bedeutungstiftender Rahmen.....	39
2.4.2 Das Genre als Codierungsrahmen einer Darstellungstradition.....	43
2.4.3 Männlichkeits- und Weiblichkeitspluralismus und deren Möglichkeitsräume innerhalb des Actionfilms.....	47
2.4.3.1 Stereotype Männer- und Frauenbilder im Actiongenre.....	49
2.4.3.2 Körperlichkeit und der Bezug zu Klasse, Alter, Sexualität und Ethnizität...	51
3 Die Figur der Actionheldin/des Actionhelden.....	57
3.1 Zur Konstruktion von Actionheld und Actionheldin.....	59
3.2 Die Bedeutung des Körpers für die Konstruktion der Heldin/des Helden.....	64
3.2.1 Dualitäten innerhalb des Actionfilms.....	68
3.2.2 Symbolische Überschreitungen.....	76
3.3 Die Konstruktion und Stabilisierung von Gender durch Kleidung.....	78
3.4 Waffen als zusätzliche Attribute der körperlichen Konstruktion von Gender.....	83
3.5 Dekonstruktion von Held und Heldin.....	84
3.5.1 Feminisierung von Männern.....	84

3.5.2 Maskulinisierung von Frauen.....	86
3.5.3 Strategien zur Diminuierung von Heldinnen.....	88
4 Feministische Perspektive auf Kino.....	91
4.1 Mulvey und Freud.....	91
4.1.1 Aspekte des Schauvergnügens.....	92
4.2 Blickstrukturen und duale Geschlechterdarstellung.....	96
4.2.1 Der filmische Blick.....	96
4.2.2 Duale Geschlechterkonstruktion.....	97
4.2.3 Der Körper als integraler Bestandteil der Blickinszenierung.....	100
4.2.4 Die Macht des Blickes.....	101
4.2.5 Blickinszenierung.....	102
4.2.6 Cultural gaze.....	104
4.2.7 Afterthoughts und Kritik an Mulveys Thesen.....	106
4.3 Blickstrukturen im modernen Hollywood-Actionkino.....	108
4.3.1 Aktive Objekte und passive Subjekte.....	109
4.3.2 Männlichkeit als Spektakel.....	112
4.3.3 Narration als Spektakel.....	115
4.3.4 Kritik.....	117
5 Filmanalytische Fallbeispiele.....	119
5.1 Zusammenfassung der Analysefragen.....	119
5.2 Ergebnisse in Bezug auf Körper-Repräsentationen.....	121
5.3 Ergebnisse in Bezug auf die feministische Perspektive.....	131
5.4 Ergebnisse in Bezug auf Doing Gender.....	133
6 Resümee.....	135
7 Anhang.....	140
8 Bibliographie.....	147

1 Einleitung

Welche Position wir als Menschen in der Welt und in unserem Umfeld einnehmen, hängt davon ab, was wir sehen und uns aneignen, aber auch welche Eindrücke und Wertigkeiten wir vermittelt bekommen, wie wir diese in unser Weltbild einarbeiten und welche Bedeutung(en) wir den Dingen, die wir erleben und wahrnehmen, zuschreiben. Eine große Rolle im Prägeprozess der Menschen spielen die Medien. Sie vermitteln in großem Maße Inhalte, Bilder, Vorstellungen, Zugehörigkeiten oder Abgrenzungen.

Der Ausgangspunkt dieser Arbeit ist das Medium Film und seine Rolle in Bezug auf Genderformation, -repräsentation und seine Macht Möglichkeitsräume und Beschränkungen in Zusammenhang mit der körperlichen Konstruktion von Gender, Männlichkeit und Weiblichkeit zu schaffen. Kino wurde von de Lauretis als „imaging machine“ bezeichnet, durch die Entwürfe von Weiblichkeit und Männlichkeit sowohl produziert als auch in Form von Bildern reproduziert werden. (vgl. Angerer 1999: 74) In Filmen werden verschiedene Genderentwürfe gezeigt, die dem Publikum als Identifikations- und Referenzpunkte in ihrer eigenen Genderentwicklung und –manifestation dienen. Diese Genderentwürfe sind einerseits in bestimmte filmische Traditionen und Konventionen eingebunden, andererseits immer wieder Veränderungen unterworfen, in dem Maße wie sich soziokulturelle Bedingungen, Diskurse zur Geschlechtsidentität und Wertigkeiten verändern. Bestimmte Genderdarstellungen im Film können einerseits Abbild realer Genderkonstruktionen in der Gesellschaft sein oder aber bewusst dazu eingesetzt werden, gewisse Genderbilder aufrecht zu erhalten und andere zu verhindern, in dem sie mit positiven oder negativen Bedeutungen und Wertigkeiten besetzt werden. Genderdarstellungen können aber auch Möglichkeitsräume sein, indem sie traditionelle Gendermodelle aufbrechen und so Vorbildwirkung auf die Menschen haben.

Diese Arbeit hat die Darstellung verschiedener wissenschaftlicher Diskurse zu Gender und Kino zum Ziel. Dabei soll vor allem nachgegangen werden, wie Darstellungen von Männern und Frauen im Hollywood-(Action)Kino ihren Niederschlag finden. Zudem soll herausgefunden werden, inwiefern die traditionell binäre Geschlechterkonstruktion dabei zum Tragen kommt. Ein weiterer wesentlicher Aspekt ist die Frage nach dem Stellenwert der Körperlichkeit in Bezug auf die Konstruktion von Gender im Allgemeinen und ganz speziell im Actionfilm. Die theoretische Basis

stellen dabei die Werke von Yvonne Tasker, Sherry Inness und Jeffrey A. Brown dar, die sich mit Körperlichkeit und der Darstellungstradition von Männern und Frauen im Actiongenre auseinander gesetzt haben. Die Arbeit orientiert sich überwiegend an den Theorien und Ansichten, die in Bezug auf Körperlichkeit im Hollywood Actionkino in Yvonne Taskers *Spectacular Bodies. Gender, Genre and the Action Cinema* (1993) und in dem von ihr herausgegebenen Sammelband *Action and Adventure Cinema* (2004) formuliert wurden.

Da Körperlichkeit und die körperliche Konstruktion von Gender ein wesentlicher Aspekt dieser Arbeit ist, fließen auch die Werke von Judith Butler mit ein, die sich mit *Doing Gender* und Gender als einem performativen kulturellen Konstrukt beschäftigt hat. Um eine feministische Perspektive auf Kino darzustellen, werden außerdem die Thesen Laura Mulveys zu Blickstrukturen im Kino basieren auf psychoanalytischen Ansätzen eingebunden.

Da die Genderrepräsentationen im Hollywood-Actionkino von binären Geschlechterbildern geprägt ist, liegt dieser Arbeit die Annahme zugrunde, dass die Binarität der Geschlechter nach wie vor ein dominantes Konzept in der Darstellung von Männern und Frauen ist. Es soll primär geklärt werden, ob dieses Konzept durch die Veränderungen innerhalb der Darstellungstraditionen von männlichen und weiblichen Charakteren im Actiongenre, beispielsweise durch das Auftauchen der Figur der Actionheldin, aufgeweicht wird oder sich die Geschlechterbinarität weiterhin behauptet und welche Spannungsfelder sich dadurch in ergeben. Der Vergleich zwischen Held und Heldin der Actionnarration soll Aufschluss darüber geben, wie das Geschlechterverhältnis im Actionfilm strukturiert und organisiert ist und welche möglichen Rollen für Männer und Frauen vermittelt werden.

Soziale Wirklichkeit wird durch Diskurs(e) geschaffen. Jede Handlung und jeder Sprechakt ist in einen oder mehrere Diskurse eingebettet und erhält durch ihn/sie Sinn und Bedeutung. Unter Diskurs wird nicht nur die Sprache verstanden, sondern jegliches Erleben, Denken und Artikulieren. Villa bemerkt in diesem Zusammenhang, dass „[w]ir in der Welt immer nur das [erkennen], wofür wir sprachlich-diskursive Kategorien haben.“ (Villa 2003: 22) Der Diskurs ist ein Produzent der Welt, die wir wahrnehmen und auch der Art und Weise wie wir sie wahrnehmen. Dinge außerhalb des Diskurses sind und bleiben ohne Bedeutung, bleiben unbenannt und unbedeutend. So fungieren Diskurse quasi als Ordnungssystem, weil sie die Welt in sinnvollen Kategorien wahrnehmbar machen. Sie formen und prägen unsere Wahrnehmung der Welt und beeinflussen die Art und Weise wie wir Gender, Genderbeziehungen und Genderzuschreibungen verstehen, bewerten und leben. Zu

einem angenommenen Zeitpunkt gibt es aber zu einer speziellen Thematik, zu einer Handlung oder einem Sprechakt immer mehr als nur einen Diskurs. Diese Diskurse können sich widersprechen, voneinander abhängen oder unterschiedliche Macht- und Einflusspositionen einnehmen und somit verschiedene Bedeutungen zu ein und derselben Sache kreieren, man spricht in diesem Zusammenhang auch von Polysemie, also der Vieldeutigkeit von Artikulationsakten. (vgl. Villa 2003: 20ff)

Die methodische Herangehensweise an die oben genannten Fragestellungen ist also eine Diskursanalyse, wobei die verschiedenen Elemente eines filmischen Produkts als Sprache gelten. Gemäß Saussure ist Sprache ein System von Zeichen. (vgl. Hall 1997: 31) Gegenstände, Bewegungen oder Kleidung können in der Filmsprache als Zeichen dienen. In dieser Hinsicht kommt dem Körper als filmisches Zeichen eine besondere Bedeutung innerhalb der theoretischen Abhandlung zu.

Auch die Medientheorien der Cultural Studies fließen bei meiner Arbeit ein. Dabei sind zwei Aspekte in diesem Zusammenhang wesentlich: einerseits die Auffassung von Kultur als Alltagspraxis und andererseits das Verständnis von Bedeutung als sozialem Konstrukt. In der Kultur- und Sozialanthropologie wird Kultur als fließender, veränderbarer Begriff (Frederic Barth) und als dynamischer Prozess (Marshall Sahlins) verstanden. Laut Stuart Hall versteht man unter Kultur die gemeinsamen Werte einer Gruppe und das gemeinsame Verständnis von Bedeutungen, die primär durch unseren Zugang zu Sprache geteilt werden. Sprache fungiert als repräsentierendes System und schafft Bedeutung, indem Zeichen und Symbole dazu verwendet werden, mentale Konzepte zu artikulieren und kommunizieren. Einzelne Dinge, Gegenstände oder Praktiken an sich haben keine fixe, eingeschriebene Bedeutung. Erst die Kombination mit anderen Elementen und der Kontext tragen dazu bei, dass wir verschiedene Szenarien oder Darstellungen (wieder)erkennen, ihnen Bedeutung zuschreiben und sie als Teil eines größeren Ganzen, als geistiges Konzept oder als kulturelles „Spezifikum“ wahrnehmen. Kultur ist daher nicht nur eine Anhäufung von Dingen, sondern auch sehr stark ein Pool von Praktiken, Handlungsweisen und Performances. (vgl. Hall 1997: 1ff) Durch die Diskussion verschiedener wissenschaftlicher Diskurse werden unterschiedliche Aspekte der Repräsentation von Gender im Film beleuchtet. Dabei werden Interpretationsweisen zur Verfügung gestellt, die dazu dienen sollen, eine filmische Darstellung aus verschiedenen wissenschaftlichen Blickwinkeln lesen und deuten zu können.

Eine kurze Darstellung der thematischen Schwerpunkte der einzelnen Kapitel soll nun einen Überblick der in dieser Arbeit diskutierten theoretischen Inhalte geben. In Kapitel 2 findet eine Heranführung an wesentliche Inhalte dieser Arbeit statt. Dabei werden grundsätzliche Begrifflichkeiten wie Gender, Repräsentation und Genre erläutert und das duale Verständnis von Männlichkeit und Weiblichkeit, das der Genderrepräsentation zugrunde liegt, hinterfragt. Weiters wird veranschaulicht, wie mit Hilfe von kulturell geschaffenen Idealisierungen normative Vorstellungen von Männern und Frauen produziert werden. Neben der Beantwortung der Frage, welche Bedeutung der Körper in Bezug auf die Repräsentation von Gender und das Ausleben einer bestimmten Genderidentität in körperlicher und visueller Hinsicht hat, wird die Entstehung von Rollenbildern, in denen sich Vorstellungen und Zuschreibungen von Männlichkeit und Weiblichkeit niederschlagen, behandelt. Außerdem wird erläutert, wie über visuelle Codes eine Zuordnung zu einer kulturell definierten Genderidentität hergestellt wird. Anhand Judith Butlers Ansätzen zur Performativität von Gender wird auf den kulturell konstruierten Charakter von Gender eingegangen. Im Zuge dessen wird auch aufgezeigt, dass Gender, sowie Vorstellungen von Männlichkeit und Weiblichkeit fließende Begriffe sind und stets in Bezug auf übergeordnete Diskurse und Zuschreibungstraditionen zu betrachten sind. Im Zusammenhang mit Butlers Konzept von Doing Gender wird die Bedeutung des Körpers für die Repräsentation von Gender unterstrichen und der Begriff der Morphogenese, bei dem sich Diskurse im Zuge einer performativen Praxis im Körper manifestieren, in die Erörterung einbezogen. Bei der filmischen Darstellung von Männern und Frauen ist das Genre als bedeutungstiftender Rahmen zu sehen. Innerhalb dieses diskursiven Rahmens werden anhand soziokultureller und filmischer Codes bestimmte Vorstellungen und Zuschreibungen von Männern und Frauen konstruiert. Dabei wird auch erörtert, welche Möglichkeitsräume für die Darstellung von Männern und Frauen im Actiongenre existieren und wie es mit einer pluralistischen Darstellung von Männern und Frauen beschaffen ist, da Stereotype und Klischees mit helfen, den Rahmen der filmischen Darstellung einzugrenzen. Zuletzt wird noch geklärt, welche Rolle Sexualität, Klasse, Alter und Ethnizität in Zusammenhang mit der körperlichen Konstruktion von Männern und Frauen spielen.

HeldInnen sind zentrale Figuren innerhalb der Actionnarration. Das 3. Kapitel befasst sich daher mit der Figur des Actionhelden und der Actionheldin. Dabei werden die Unterschiede in der Konstruktion der männlichen und weiblichen Figuren aufgezeigt und die Veränderungen und Entwicklungen der Darstellungen der HeldInnen seit den 70er Jahren mit einbezogen. Auch hier wird noch einmal auf den Aspekt der Körperlichkeit eingegangen und welche Rolle dieser für die

Konstruktion heldenhafter Charaktere spielt. In diesem Zusammenhang werden körperliche Dualitäten innerhalb des Actiongenres herausgearbeitet und geklärt, inwiefern hierbei eine Korrespondenz mit binären Geschlechtervorstellungen zu erkennen ist. Als Konsequenz der angenommenen Geschlechterdualität kommt es zu dualen Lesarten von Genderbildern, so dass es auf symbolischer Ebene zu Überschreitung von Gendergrenzen kommt. Insbesondere das Aufkommen der Actionheldin und ihre Konstruktion als aktives Subjekt der Narration stellt eine Herausforderung an die binär konstruierten Geschlechterrollen in der männlich geprägten Feld des Actionkinos dar. Daher soll geklärt werden, wie die Repräsentation von Männern und Frauen im Actiongenre mit immer wieder vorkommenden Überschreitung von kulturell definierten Gendergrenzen und dadurch ausgelösten symbolischen Spannungen umgeht. Nicht nur der Körper spielt eine wichtige Rolle in der Konstruktion von Gender, es wird auch darauf eingegangen inwieweit auch Kleidung und Bewaffnung zur Konstruktion einer bestimmten Geschlechtsidentität beitragen. Genauso wie es Komponenten gibt, Held und Heldin zu konstruieren, so gibt es auch die Möglichkeit eine Figur mit Hilfe bestimmter Darstellungskonventionen zu dekonstruieren. Abschließend werden daher noch Strategien erläutert, wie Figuren durch verschiedene filmische und soziokulturelle Codierungskonventionen in ihrer heldenhaften Position vermindert werden können.

Innerhalb der Darstellungstraditionen des Hollywoodkinos ist eine geschlechtsspezifische Körperlichkeit zu verzeichnen, im Zuge derer der Mann durch körperliche Aktivität charakterisiert wird, die Frau hingegen glänzt primär durch körperliche Schönheit. Dieser Gedanke wird auch in Kapitel 4 noch einmal aufgegriffen. Dieses befasst sich mit einer feministischen Perspektive auf Kino. Anhand Laura Mulveys Thesen zur Blickökonomie im klassischen Hollywoodkino werden erneut Dualitäten in Bezug auf die Darstellung von Männern und Frauen aufgezeigt. Begriffe wie Schaulust, Voyeurismus und Fetischismus werden mit Bezug auf psychoanalytische Ansätze Freuds erläutert. Weiters wird dargestellt, welche filmischen Mittel und Praktiken dazu verwendet werden, die Binarität der Geschlechter zu konstruieren und aufrecht zu erhalten. Auch in diesem Kapitel wird ein Bezug zur Körperlichkeit hergestellt und veranschaulicht, inwiefern diese bei der Blickinszenierung und der Konstruktion von Schaulust zum Tragen kommt. Abschließend werden anhand von Steve Neales Adaption von Mulveys Thesen die Blickstrukturen und die Konstruktion von Spektakel im modernen Hollywoodkino behandelt, wobei besonderes Augenmerk auf die Problematiken, die die Darstellung von Männern birgt, gelegt wird.

In Kapitel 5 wird versucht einen Bogen von den theoretischen Abhandlungen der vorangegangenen Kapitel zu der tatsächlichen Umsetzung im filmischen Setting zu spannen. Bei einer

theoriegeleiteten Filmanalyse wird mit Hilfe von Analysefragen, die aus der Theorie extrahiert wurden, festgestellt, ob und inwiefern die wissenschaftlichen Diskurse mit der filmischen Praxis der ausgewählten Filmbeispiele korrespondieren. Da im Actionfilm gerne binäre Geschlechtervorstellungen propagiert werden, soll anhand der Filmbeispiele gezeigt werden, ob und in welcher Form es modernen Actionheldinnen möglich ist, die starren Codes und Konventionen in Bezug auf die Darstellungsmöglichkeiten im Actiongenre aufzubrechen.

Bevor ich nun auf die verschiedenen wissenschaftlichen Diskurse in Bezug auf die körperliche Darstellung von Männern und Frauen im Actiongenre eingehe, werde ich kurz eine inhaltliche Zusammenfassung der beiden Filme geben, die das Material für meine theoriegeleitete Inhaltsanalyse in Kapitel 5 darstellen.

Inhaltsangaben zu den filmanalytischen Fallbeispiele:

Domino

Domino entstand als filmische Umsetzung einer wahren Geschichte, der Realitätsanspruch wird aber bereits gleich zu Beginn abgeschwächt, indem darauf verwiesen wird, dass die Geschichte´ irgendwie´ zumindest wahr ist. Die Hauptfigur und auch Namensgeberin des Films ist Domino Harvey, die Tochter des Schauspielers Laurence Harvey und dem Model Paulene Stone. Vernachlässigt von der Mutter, die sich nach dem Tod von Dominos Vater primär um die Verbesserung ihrer sozialen Position kümmert und gelangweilt von der Welt der Reichen und Schönen bricht Domino ihre Modelkarriere ab und heuert bei einem Kopfgeldjägerteam an, um Abenteuer und Spaß zu finden. Die Geschichte beginnt mit der Einvernahme Dominos zum Raub eines Geldtransporters, in den das Kopfgeldjägerteam verwickelt wurde. Mit Hilfe von Rückblenden wird sowohl Dominos Werdegang als auch der Hergang des Verbrechens und die Rolle des Kopfgeldjägerteams dabei aufgerollt.

Nach dem frühen Tod des Vaters wird Domino von ihrer Mutter in ein Internat abgeschoben. Der erlittene Verlust und das mütterliche Desinteresse tragen dazu bei, dass Domino schon bald ihre eigene Lebenseinstellung entwickelt und sich von ihrem Umfeld immer wieder durch unangepasstes und aggressives Verhalten abhebt. Sie bricht einer Verbindungskollegin mit einem Faustschlag die

Nase, als diese sich abfällig über Dominos fehlende weibliche Formen äußert, reißt ein anderes Model an den Haaren zu Boden, als sie am schmalen Laufsteg aneinander stoßen und trainiert in ihrer Freizeit mit Wurfmessern und Nunchakas. Im Kopfgeldjägerteam findet Domino ihren Platz und eine neue 'Familie'. Den Kopfgeldjägern gehört neben Boss Ed Mosby auch der mexikanischstämmige Choco und der afghanische Alf, der als Fahrer arbeitet, an. Eine enge Zusammenarbeit besteht zwischen dem Kopfgeldjägerteam und dem Kautionsbürgen Claremont Williams. Dieser inszeniert den Raub des Geldtransporters, da er vorhat, mit dem Finderlohn, den er mit dem Besitzer des Geldes ausgehandelt hat, eine lebensnotwendige Operation für seine Tochter, die er mit einer seiner Geliebten Lateesha hat, zu finanzieren. Indes wirkt sich die Mitarbeit Dominos im Kopfgeldjägerteam so positiv aus, dass die Medien auf dieses aufmerksam werden und den Alltag der Kopfgeldjäger im Zuge einer Doku-Serie, die von den gealterten *Beverly Hills 90210*-Stars Brian Austin Green und Ian Ziering, die sich selbst spielen, moderiert werden soll. Unglücklicherweise fallen der vorgetäuschte Raub des Geldtransporters, in den unbeabsichtigt zudem noch die zwei Söhne eines Mafiabosses verwickelt sind, und die Filmaufnahmen für die Reality-Show zeitlich zusammen, sodass sich ein dramatisches Szenario entwickelt, das sich zu einem Showdown in Form einer bewaffneten Konfrontation zwischen der Mafia, dem Besitzer des Geldes und dem FBI aufschaukelt. Die Kopfgeldjäger nehmen - von Claremont getäuscht - die Jagd nach den Verdächtigen im Geldtransporterraub auf. Durch die Informationen, die ihnen Claremont zuspült, kommen sie auf die Spur der mutmaßlichen Räuber. Die Kopfgeldjäger wissen jedoch nicht, dass sie aufgrund gefälschter Führerscheine auf eine falsche Spur geführt werden, die von den eigentlichen Dieben (Lateesha, deren Cousins und ein Arbeitskollege) ablenken soll.

Die vier Verdächtigen werden gefasst, und auf Anweisung Claremonts dem Besitzer des Geldes, dem Casinobesitzer Drake Bishop, ausgeliefert. Was Claremont aber nicht einkalkuliert hat, ist die Tatsache, dass zufällig zwei der 'Räuber', denen er das Verbrechen unterjubeln will, die Söhne eines stadtbekanntes Mafiabosses sind. Als dieser vom Verschwinden seiner Söhne und der vermuteten Exekution durch Männer des Casinobesitzers erfährt, macht er sich auf den Weg zu diesem um Rache zu nehmen. In der Zwischenzeit hat das Kopfgeldjägerteam auch den Fahrer des Geldtransporters Locus Fender gefunden. Gemeinsam fahren sie zu seinem Haus, wo das verschwundene Geld vermutet wird. In der an sich schon angespannten Situation eskaliert das Szenario als Choco den Arm des Fahrers abtrennt, um an die Zahlenkombination für das Vorhängeschloss des zu einem Tresor umfunktionierten Kühlschranks, in dem das Geld versteckt ist, zu gelangen. Da die Kopfgeldjäger die Brisanz der Situation erkannt haben, nehmen sie die

beiden Moderatoren der Reality-Show als VIP-Geiseln, in der Hoffnung durch deren Anwesenheit bei der Übergabe des Geldes einigermaßen heil aus der ganzen Sache herauszukommen.

Auf dem Weg zur Geldübergabe hat das Kopfgeldjägerteam einen Unfall, ausgelöst durch den mit Meskalin versetzten Kaffee, den ihnen Edna aus Rache für die Verstümmelung ihres Sohnes zubereitet hat. Im Drogenrausch fallen auch alle Hemmungen und Domino und Choco, der sie seit ihrer ersten Begegnung heimlich verehrt, finden endlich zueinander. Gezeichnet vom Unfall und den Strapazen der Jagd treffen die Kopfgeldjäger mit den Promi-Geiseln im Schlepptau schließlich im 'Top of the world'-Restaurant zur Geldübergabe ein. Die Situation verkompliziert sich noch ein weiteres Mal als Alf bei der Geldübergabe offenbart, dass das Geld weg sei, er habe es zur Befreiung Afghanistans nach Hause geschickt. Statt dem Geld befinden sich in den Übergabesäcken Sprengladungen, die Alf als Druckmittel für einen freien Abzug zu nutzen gedenkt. Als der Mafiaboss eintrifft, um seine tot geglaubten Söhne zu rächen, eskaliert die Situation und ins begonnene Feuergefecht mischt sich auch noch das FBI, das den Tower mit einer Sondereinheit stürmt und per Hubschrauber beschießen lässt. Das Kopfgeldjägerteam versucht das Kampfgewirr für seine Flucht zu nutzen, dabei werden alle bis auf Domino, die dem Inferno entkommen kann, tödlich verwundet, Alf zündet zum Abschluss noch seine Sprengladungen und das Gebäude explodiert. Der ausgehandelte Finderlohn, den Domino zur Seite schaffen konnte, bevor Alf das Geld verschwinden ließ, wird wie geplant dafür verwendet, der Tochter von Claremont und Lateesha die notwendige medizinische Behandlung zu finanzieren.

Resident Evil: Extinction

Der mittlerweile dritte Teil des Konsolenspiels *Resident Evil* beginnt im Testlabor der Umbrella-Corporation, wo Dr. Isaacs Experimente mit Klonen macht, die er aus dem Genmaterial der Protagonistin gewonnen hat. Der T-Virus hat sich über die gesamte Erde verbreitet und nicht nur Lebewesen, sondern auch die Vegetation sind von ihm befallen. In einem Wüstenszenario zieht ein Konvoi Überlebender unter der Führung von Claire Redfield durch die wüstenähnliche Landschaft, um nach anderen Überlebenden zu suchen. Mit von der Partie sind auch Oliveira und LJ, die bereits im zweiten Teil mitgewirkt haben. Alice, die Hauptdarstellerin aller bisherigen Teile, zieht ebenfalls auf der Suche nach Überlebenden durchs Land. Sie wurde im ersten Teil der Trilogie mit dem T-Virus infiziert, als dieser durch Sabotage eines Mitarbeiters freigesetzt wurde und die Epidemie ihren Anfang nahm. Alice wurde allerdings nicht wie alle anderen zum Zombie, sondern lebt mit

einer Mutation des Virus, der ihr telekinetische Kräfte verleiht. Dr. Isaacs, ein Wissenschaftler der Umbrella Corporation, die den T-Virus geschaffen hat, experimentiert aus diesem Grund in einem Hochsicherheitslabor tief unter der Erde mit dem genetischen Material von Alice. Indem er Klone heranzüchtet und sie gegen Zombies, die er von der Oberfläche geholt hat, antreten lässt, versucht er die Fähigkeiten von Alice zu erforschen beziehungsweise einen ebenbürtigen Klon von Alice, den er unter seiner Kontrolle hätte, zu schaffen. Als das nicht den gewünschten Erfolg hat, beginnt er damit, die bereits existierenden Zombies mit einem Serum aus Alices Blut zu Kampfmaschinen aufzurüsten.

Auf ihrer Reise trifft Alice auf den Konvoi und kommt gerade rechtzeitig, um die Gruppe vor einer Schar angreifender infizierter Krähen zu retten. Alice schließt sich dem Konvoi an und kann Claire und die Gruppe außerdem überzeugen, nach Kanada zu ziehen, da sie dort noch weitere Überlebende vermutet. Um Benzin und Vorräte für die bevorstehende Reise zu suchen, macht sich die Truppe auf den Weg nach Las Vegas. In der Zwischenzeit wurde Alice jedoch aus Unachtsamkeit vom Überwachungsprogramm der Umbrella-Corporation entdeckt und Dr. Isaacs macht sich mit einem Team von Assistenten und einigen Kampfzombies ebenfalls auf den Weg nach Vegas, um Alice dort abzufangen. In Las Vegas angekommen, werden Alice und der Konvoi von den Zombies angegriffen. Im weiteren Verlauf der Kampfhandlungen gelingt es dem Team von Dr. Isaacs Alice durch ihre Programmierung unter mentale Kontrolle zu bringen. Der Plan ist es, an das Blut von Alice zu kommen, um es für weitere Forschungen zu verwenden, der Tod von Alice wird dabei in Kauf genommen. Alice hat ihre Fähigkeiten jedoch in der Zeit in Freiheit gestärkt und kann sich gegen die Programmierung durchsetzen. Sie spürt Dr. Isaacs und sein Team auf und tötet einige Mitarbeiter. Der Wissenschaftler kann entkommen, wird aber noch von einem seiner eigenen Zombies gebissen. Alice beschließt nun, das Umbrella-Versteck aufzusuchen, um einerseits mit Dr. Isaacs abzurechnen und andererseits den Hubschrauber zu stehlen, und die Gruppe so schneller nach Kanada zu bringen. Um in das von Zombies umringte Gelände unbeschadet einzudringen, wird Oliveira, der im Zuge des Angriffs in Las Vegas von einem Zombie gebissen wurde und dem nahenden Tod beziehungsweise seiner Verwandlung zum Zombie ins Auge blickt, zum Märtyrer, indem er mit Hilfe eines Trucks und einer Ladung Sprengstoff einen Weg zum Eingang für die anderen freisprengt. Während sich die Gruppe mit dem gekaperten Hubschrauber auf den Weg nach Kanada macht, dringt Alice in den unterirdischen Forschungskomplex der Umbrella-Corporation ein, um nach Dr. Isaacs zu suchen. Dieser hatte versucht, sich nach dem Biss des Zombies durch das Spritzen des Gegenmittels zu heilen. Weil er aber von einem 'aufgerüsteten' Zombie gebissen wurde,

hat dieses Serum nicht die gewünschte Wirkung und er mutiert zu einer monströsen Kreatur. Das Sicherheitssystem hat indes die bedrohliche Lage erkannt und Dr. Isaacs in einem Trakt des Komplexes eingesperrt, damit er nicht an die Oberfläche gelangen kann. Es kommt schließlich zur Konfrontation zwischen Alice und dem Wissenschaftler und einem Kampf auf Leben und Tod, den Alice nur deshalb gewinnt, weil einer ihrer Klone ihr zu Hilfe kommt. Die Geschichte endet mit der Aussicht auf einen weiteren Teil, als Alice den anderen Umbrella-Mitarbeitern, die sich ebenfalls in unterirdischen Komplexen in anderen Teilen der Welt verschanzt haben, per Videoprojektion ihren Besuch ankündigt.

2 Gender und Repräsentation

Der Begriff Gender wird im Gegensatz zur biologischen Geschlechtlichkeit (im Englischen wird dafür der Begriff *sex* benutzt) dafür verwendet, die sozialen Aspekte einer bestimmten Geschlechtsidentität zu bezeichnen, sich also in gesellschaftlicher und kultureller Hinsicht als Mann oder Frau, männlich oder weiblich zu fühlen, zu verhalten und auch als solches vom Umfeld wahrgenommen und verstanden zu werden. Das soziale Geschlecht ist nicht zwangsläufig an das biologische Geschlecht gekoppelt, oft trifft man aber noch auf die Verknüpfung der biologischen und der sozialen Geschlechtervorstellungen in einer binären Weise. Unser duales Verständnis von Geschlecht und Gender wird durch entsprechende Zuschreibungstraditionen, Imitieren, Idealisierungen und normativen Diskursen bestärkt und perpetuiert. In Wahrheit ist Gender aber eine instabile Kategorie, was anhand der Ansichten Judith Butlers später noch genauer dargestellt werden soll. Ihrer Meinung nach ist der Dualismus der Geschlechter nichts Natürliches, sondern eine 'naturalisierte Konstruktion', die durch wiederholte performative Akte erzeugt wird. In diesem Zusammenhang werde ich auch auf den Begriff des Doing Gender eingehen.

Zunächst geht es in diesem Kapitel um die Frage, was unter den Begriffen Gender beziehungsweise Repräsentation zu verstehen ist und in weiterer Folge wie Gender über den Körper repräsentiert werden kann und wie Gender seine Darstellung im Film findet, genauer gesagt im Actionfilm, wobei die Codierungskonventionen des Actiongenre als diskursiver Rahmen fungieren. Weiters soll auch die Verbindung zu realweltlichen Genderauffassungen thematisiert werden. Im Speziellen welche realweltlichen Diskurse Einfluss auf die Darstellung von Gender im Film üben, wie zum Beispiel das patriarchal geprägte Verständnis der Genderbinarität, die Repräsentationsnormen und Ideale der Schönheitsindustrie und die akademische Perspektive in Bezug auf Gender in der Filmwissenschaft. Primär geht es aber darum aufzuzeigen, welche Rolle der Körper dabei spielt, (filmische) Genderbilder zu erzeugen und aufrecht zu erhalten, aber auch zu beobachten wie es mit der Stabilität dieser Genderbilder in einer dualen Form beschaffen ist. Butlers Sicht der Performativität von Gender sowie das Konzept von Doing Gender sollen in diesem Zusammenhang auch thematisiert werden.

2.1 Gender

Gender als gelebtes soziales Geschlecht zeigt die vielen verschiedenen Ausdrucksweisen, die die Menschen in Bezug auf Männlichkeit und Weiblichkeit entwickeln (können). Die traditionelle Unterscheidung zwischen Männlichkeit und Weiblichkeit, die an das biologische Geschlecht gekoppelt imaginiert wird beziehungsweise wurde, kann hierbei einerseits als Orientierungshilfe verwendet werden, andererseits aber auch als Beschränkung empfunden werden, worauf ich in der Auseinandersetzung mit der Performativität von Gender später noch genauer eingehen werden.

2.1.1 Männlichkeit und Weiblichkeit als Kategorien eines dualen Weltverständnisses

Die Wahrnehmung von Gender als Gegensatzpaar beruhte lange Zeit auf der bipolaren Struktur unseres Denksystems, in dem sich das Gegensatzpaar männlich/weiblich Seite an Seite findet mit anderen oppositionell konstruierten Paarungen wie Kultur/Natur, Geist/Körper, Vernunft/Emotion. (vgl. Storm 2002: 27) In ihrem Buch *Soziales Geschlecht* (1993) schreibt Agnes Dietzen:

„Im Unterschied zu anderen Klassifikationssystemen von Ähnlichkeit und Differenz [...] sind geschlechtsstrukturierte Systeme in verschiedenen Kulturen und zu verschiedenen Zeiten binäre Systeme; sie setzen Frauen und Männer, die Vorstellung von „weiblich“ und „männlich“ in eine polare Beziehung. In der Strukturierung von sozialer Erfahrung gewinnt diese Polarität eine besondere Wirkung, weil sie sich nicht in einer gleichwertigen Beziehung, sondern als hierarchische Relation organisiert.“ (Dietzen 1993: 16)

Durch die Einbindung in einen bestimmten kulturellen Kontext passiert es mitunter – um auf diesen Gedanken Dietzens einzugehen, dass die beiden Pole eines Gegensatzpaares nicht als gleichwertig wahrgenommen werden und innerhalb eines Bedeutungs- oder Machtgefälles verankert sind. Der angenommene Zusammenhang der Genderbinarität mit dem Oppositionspaar Natur/Kultur impliziert beispielsweise eine Hierarchie, bei der die Kultur die Natur in einen Bedeutungszusammenhang bringt und sie definiert. Die Annahme der Natur als weiblich und der Kultur als männlich legen demnach die Basis für ein hierarchisches Geschlechterverhältnis fest, in dem das Männliche in der Position ist, das Weibliche zu bezeichnen und zu definieren. (vgl. Butler 1991: 66)

Bis ins 18. Jahrhundert hinein ging man in der Wissenschaft von der Annahme aus, dass es nur ein Geschlecht gäbe. Man dachte, Mann und Frau seien anatomisch grundsätzlich gleich konstruiert bis auf den Unterschied, dass die Geschlechtsmerkmale, die beim Mann außen zu sehen sind, bei der Frau eben einfach innen lägen. (vgl. Lorber und Moore 2007: 92) Erst später wurde die Differenz der Geschlechter mit anderen Modellen zu begründen versucht, wie Dietzen darstellt, beispielsweise durch das Konzept der Frau als Mangel, das auch in der Psychoanalyse zur Anwendung kam. Hierbei ist der Mann als normatives Element des Geschlechtersystems etabliert, die Frau wird als unvollständiger Mann, als mangelhaft angenommen. Ein weiteres Konzept, stellt die Weiblichkeit als Gegensatz zur Männlichkeit dar. Die dabei vertretene Sicht auf das Geschlechterverhältnis wertet die Frau in ihrem Status auf und definiert sie als gleichberechtigt, da sie genauso wie der Mann ein „*eigenständige[s]* und *polare[s]* Prinzip“ verkörpert, das „als *komplementär* zur Männlichkeit verstanden“ wird. (Dietzen 1993: 67) Die Annahme des gleichberechtigten Charakters in diesem Konzept wird allerdings dadurch geschmälert, dass im soziokulturellen Kontext die Eigenschaften des Mannes höher bewertet werden, als die der Frau. (vgl. Dietzen 1993: 66ff)

Die Dualität der Geschlechter wird von verschiedenen Diskursen gestützt, die sich im Laufe der Zeit auch verändern können, wie eben veranschaulicht wurde. Diese Diskurse beinhalten Vorstellungen in Bezug auf die Genderidentität und regeln so das Verhältnis der Geschlechter zueinander. Die Gendertheorie selbst hat auch einen wesentlichen Beitrag zur Aufrechterhaltung der Dualität der Geschlechter beigetragen, indem sie auf genau dieser Dualität aufbaut. In Kapitel 4 werde ich noch näher auf die Perspektive der feministischen Filmtheorie eingehen und dabei auch darstellen, inwiefern dabei die Dualität der Geschlechter eingebunden wurde.

Hier möchte ich noch kurz die Ansichten einiger VertreterInnen der Gendertheorie darstellen, um auch einen Einblick in aktuellere Ansätze zu Gender zu geben. Sowohl die feministische Theoretikerin Monique Wittig als auch die Linguistin und feministische Psychoanalytikerin Luce Irigaray gehen von nur einem benennbaren Geschlecht innerhalb des soziokulturellen Bedeutungskontinuums aus. Irigaray postuliert das männliche Geschlecht als einziges, das sich durch die Differenz zu Andersartigem (Weiblichkeit, Homosexualität) definiert. Laut Irigaray ist der Mann, wie auch das über ihn als Anderes definierte, „männlich markiert: Das Andere ist daher nur die negative Ausführung des männlichen Subjekts [...]“. (Butler 1991: 155) Diese Sicht führt dazu, dass die Frau nicht als Subjekt darstellbar ist, da sie stets der Fetisch oder das Unrepräsentierbare bleibt. Nach Irigarays Ansicht ist die Frau als ausgeschlossen von der phallogozentrischen Gesellschaft zu verstehen, wohingegen bei Simone de Beauvoir die Frau in Freudscher Tradition

'nur' als Mangel definiert wird. (vgl. Butler 1991: 28) Wittig hingegen geht davon aus, dass es nur ein weibliches Geschlecht gibt, da ihrer Meinung nach das Männliche unmarkiert bleibt. Die Frau verschmilzt quasi mit ihrer Körperlichkeit, was dazu führt das bei ihrer Wahrnehmung und auch Darstellung immer eine sexuelle Komponente mitschwingt. (vgl. Butler 1991: 39ff)

Männlich und weiblich werden als binäre Begriffe innerhalb eines geschlossenen Bedeutungssystems angenommen, „each sustains its value and meaning through its relation to the other, and not through any reference to the real.“ (Silverman 1994: 352) Diese Definition Silvermans impliziert, dass die als stabil und ontologisch imaginierten Kategorien eigentlich alles andere als klar und natürlich sind. Sie stellen jeweils Negativdefinitionen der anderen Kategorie dar und sind mit ihrer konstruierten Binarität in eine tautologische Zirkularität eingebunden. (vgl. Villa 2003: 69)

2.1.2 Zuschreibungstraditionen von Männlichkeit und Weiblichkeit

Das Konzept der Geschlechtsidentitäten ist in der westlichen Welt lange Zeit - und teilweise auch heute noch - als ein duales verstanden worden, in dem Männlichkeit und Weiblichkeit als Gegensatzpaar, als sich gegenseitig ausschließende Kategorien fungierten. An jede der beiden Kategorien ist ein Bündel von Attributen gekoppelt, die das für das jeweilige Geschlecht sozial und kulturell angemessene und erwünschte Verhalten, aber auch optische Ideale und Normen umfasst. Die biologische Zweigeschlechtlichkeit ist tief verankert in den Köpfen der Menschen, daher werden auch die Konzepte Männlichkeit und Weiblichkeit oft als zwei konträre Zuschreibungssysteme an die biologische Zweiteilung gebunden. Das führt dazu, dass eine ganze Reihe von Eigenschaften, die bei jeder Person unabhängig vom jeweiligen Geschlecht stärker oder schwächer ausgeprägt zu finden sind, häufig biologischen Gegebenheiten zugeordnet werden und so entweder auf das biologisch männliche oder weibliche Geschlecht fixiert sind. Die biologische Geschlechtlichkeit dient als Maßstab um Menschen und ihre Attribute innerhalb einer Gemeinschaft oder eines soziokulturellen Gefüges zu kategorisieren. Begriffe wie schwach - stark, aktiv - passiv, Information - Informelles, Unterordnung - Dominanz werden den als binär angenommenen Geschlechtern zugeordnet und dienen zu deren 'natürlicher' Beschreibung und Klassifikation. All diese Begriffe und Zuschreibungen finden entlang einer diskursiv imaginierten und etablierten biologischen Geschlechterdifferenz statt. Anstatt für jede Eigenschaft ein eigenes Kontinuum, eine eigene Polarität gelten zu lassen, werden sie an physische Faktoren gekoppelt. Was Butler in diesem

Zusammenhang einen ontologischen Imperativ nennt, ist also im Grunde nicht existent, denn es gibt keine wahre Frau, keinen wahren Mann. Jegliche Geschlechterrollen- und Bedeutungskonstruktion passiert nämlich erst durch den Diskurs.

Für Butler ist auch die Trennung von Sex und Gender in diesem Zusammenhang nicht plausibel, da sie der Meinung ist, dass das natürliche/biologische Geschlecht erst durch das soziale Geschlecht, durch den Diskurs und die durch ihn produzierten Machtverhältnisse geschaffen wird. (vgl. Villa 2003: 59ff) Laut Butler ist der Körper geschlechtsspezifisch codiert, die Verwendung bestimmter Körperteile ist an Rollenzuschreibungen und soziokulturelle Erwartungshaltungen gekoppelt. Wer Zugang und Berechtigung zu gewissen körperlichen Aktivitäten und Ausdrucksformen hat, wer sich in welcher Weise bewegen, verhalten, kleiden kann, wird von in der gesellschaftlichen Struktur verankerten Machtbeziehungen festgeschrieben, durch die auch Fehlverhalten sanktioniert wird. (vgl. Ng 2003: 110) Die Starrheit von (dualen) Genderkategorien geht Hand in Hand mit als angenommenem kulturellen Verhalten.

Laut Stuart Hall (1997) ist Kultur ständig im Wandel und somit ändern sich auch Bedeutungen, Zuschreibungen und Wertigkeiten. Sie müssen ständig neu verhandelt werden. Wir haben eine eher irrationale Beziehung zu Bedeutungen, da sie in uns Emotionen aller Art auslösen können. Sie haben einen großen Einfluss auf uns und unsere Identität, unsere Position in der Welt, da durch Bedeutung Inklusion und Exklusion, Wertigkeiten und Hierarchien konstruiert werden. Die Organisation von Bedeutungen erfolgt, wie schon erwähnt wurde, oft in Form von Gegensätzen oder Dualitäten. (vgl. Hall 1997: 10) Bedeutungen und Zuschreibungen sind nie natürlich, sondern immer konstruiert und vorläufige Endprodukte eines komplexen Prozesses, daher kann auch die Genderbinarität in diesem Zusammenhang als ein kulturelles Konstrukt, ein Gedankengebäude ohne Anspruch auf eine natürliche Gegebenheit verstanden werden. Dennoch ist die Binarität der Geschlechter ein sehr mächtiges und einflussreiches System, das in vielen Bereichen des täglichen Lebens, in der medialen Darstellung und in vielen Diskursen seinen Niederschlag findet. Butler sieht die „Kategorie Geschlecht als gesellschaftliches Konzept“ (Storm 2002: 28) und definiert es in diesem Sinne „als historisch wandelbares, gesellschaftlich-kulturelles Phänomen, als dynamisches, ständig in Veränderung begriffenes Konzept, ein ständiges „Werden“. (Storm 2002: 35) Dieses soziokulturelle Werden ist eingebunden in verschiedene Kontexte und Diskurse, die die Produktion der Geschlechtsidentität lenken und ihrer Erhaltung dienen. (vgl. Storm 2002: 31) Jede Handlung, jede Geschlechtsidentität, jede Sicht auf die Welt ist von einem oder mehreren Diskursen geprägt. „Diskurse sind Systeme des Denkens und Sprechens, die das, was wir von der Welt wahrnehmen,

konstituieren, indem sie die Art und Weise der Wahrnehmung prägen.“ (Villa 2003: 20) Bedeutung liegt daher nicht in den Dingen selbst, sondern in den Diskursen, die sie umgeben und bedingen. (vgl. Villa 2003: 20ff)

Die bestehenden Geschlechtskategorien sind kulturell erworben und daher nicht als natürliche Einheit, sondern als soziokultureller Bedeutungskomplex zu verstehen. (vgl. Butler 1991: 166) Zuschreibungen wie Frau, Mann, weiblich oder männlich müssen demnach nicht als natürliche, sondern als diskursive Kategorien verstanden werden und sind prozessuale Begriffe, die nicht von sich aus sind, sondern immer im Werden und daher auch für Veränderungen und Bedeutungsverschiebungen offen sind. Durch die ständige Wiederholung von Zuschreibungen, die innerhalb eines engen Bedeutungskontinuums stattfindet, wird jedoch der Anschein einer relativ starren, fixierten Kategorie mit stabilen Charakteristika erweckt. (vgl. Butler 1991: 60)

Dass Männer in der Regel als größer und stärker als Frauen wahrgenommen werden, liegt nicht nur an der Tatsache, dass der durchschnittliche Mann größer ist und über ausgeprägtere Muskeln verfügt (vgl. Dietzen 1993: 21), sondern auch an einer in diese Richtung hinarbeitenden Sozialisationspraxis von Kindern und auch in selektiver Wahrnehmung und dem Erfüllen von erwartetem, angemessenem Genderverhalten.

„Just as children are biologically reproduced as humans, they are socially reproduced as properly feminine girls and properly masculine boys.“ (Lorber und Moore 2007: 61)

Wir kommen zwar mit biologischen Unterschieden zur Welt, diese Unterschiede sind aber nicht primär ausschlaggebend für unser späteres Rollenverhalten. „Die [...] Frage [...] ist“, um es mit den Worten von Agnes Dietzen auszudrücken, „wieviel Differenz in den gesellschaftlichen Handlungsspielräumen der Geschlechter sinnvoll mit der biologischen Differenz erklärt und legitimiert werden kann.“ (Dietzen 1993: 12) Erst die Erziehung und Sozialisation als Mädchen oder Junge macht uns zu einem Individuum in einer bestimmten Genderrolle. Kinder testen verschiedene Verhaltensweisen aus, um zu sehen, welche in den Augen der Eltern oder Peers als angemessen und gesellschaftlich „korrekt“ gelten. Affirmatives oder sanktionierendes Verhalten der Eltern oder anderer Autoritätsinstitutionen bestärken und untermauern ein spezifisches Genderverhalten und lassen die Kinder einen bestimmten Genderweg einschlagen, der im Nachhinein leicht als eine „natürliche“ Geschlechterlaufbahn interpretiert werden kann. Die angenommene Natürlichkeit von Geschlechterdifferenzen, die sich auch in geschlechtsspezifischem Verhalten niederzuschlagen

scheint, lässt oft den Blick auf den erworbenen Charakter von Genderrollen, die im Grunde nur das vorläufige Endprodukt eines Anpassungs- und Eingliederungsprozesses in ein schon bestehendes gesellschaftliches Normensystem ist, zu kurz kommen. (vgl. Messner 2007: 64ff und Lorber und Moore 2007: 68) Gender wird erzeugt durch die Imitation von bereits bestehenden Verhaltensnormen, die in einem soziokulturellen Gefüge mit einer bestimmten Bedeutung belegt (codiert) sind und in weiterer Folge durch die Bewertung und Akzeptanz dieser Verhaltensweisen innerhalb einer gegebenen Gemeinschaft. Butler spricht in diesem Zusammenhang von Performativität im Konstitutionsprozess des Subjekts, bei dem anhand von gesellschaftlich vorgeschriebenen Normen und Erwartungen und darauf wirksame gesellschaftlichen Sanktionen die Geschlechtsidentität mit Hilfe performativer Akte (Zitaten und Wiederholungen von gesellschaftlich legitimiertem Verhalten) konstruiert und stabilisiert wird. (vgl. Friedrich 2008: 28ff)

Natürlich gibt es eine ganze Reihe von Beispielen von starken Männern, aber es gibt vermutlich eine mindestens so große Anzahl von Beispielen starker Frauen, die jedoch aus dem simplen Grund nicht wahrgenommen werden, weil sie medial einfach ausgeblendet oder stark unterrepräsentiert sind, was das Beispiel zu Fernsehübertragungen von weiblichem Profisport deutlich belegt. (vgl. Lorber und Moore 2007: 64)

2.1.3 Idealisierung und Normativität

Idealisierte Genderrollen, -beziehungen und -typen, was es heißt ein Mann oder eine Frau zu sein, werden im Laufe unserer Sozialisation und unseres kulturellen Prägeprozesses oft unhinterfragt angelernt und übernommen. Lieferanten von idealisierten Genderbildern sind neben dem unmittelbaren sozialen Umfeld auch die Medien, die gendertypische (Ab-)Bilder produzieren. Erving Goffman, der in den 70er Jahren anhand einer Analyse von Werbespots die Grundaussagen in Bezug auf die vorherrschende Genderrepräsentation in der Werbung untersucht hat, spricht in diesem Zusammenhang von „simulated slices of life“ (Goffman zitiert in Pitrus 2000: 84), mediale Darstellungen, die uns ein simuliertes Bild der Realität präsentieren und uns glauben machen, es sei ein realistisches Abbild der Wirklichkeit, an dem wir uns in unserem Rollenverhalten und unserer Identitätsproduktion orientieren können. So ergab Goffmans Studie der Werbebilder der 70er Jahre ein Bild von Frauen, das von Passivität, Häuslichkeit, Unterordnung unter den Mann und ihrem dekorativen Charakter als sexuelles Objekt gekennzeichnet war. Auch Simpson und Mamay

charakterisieren die Darstellung von Frauen in ihrer Analyse von TV-Werbespots der 80er Jahre vorrangig als mütterlich, ästhetisch und häuslich. (vgl. Pitrus 2000: 83ff)

Genau diese engen Rollentraditionen und -vorstellungen, was es bedeutet eine Frau zu sein und in welcher Weise Frauen wahrgenommen werden beziehungsweise wahrzunehmen sind, wurden durch die Frauenbewegung der 70er Jahre hinterfragt und aufgebrochen. Dass auch heute noch eine starke Binarität in vielen Bereichen der medialen Präsentation von Geschlechterrollen zu finden ist, zeigt, wie langsam sich kulturelle Vorstellungen verändern beziehungsweise wie sehr daran gearbeitet wird, gängige Rollentraditionen aufrecht zu erhalten und zu reproduzieren und ein patriarchales Machtgefälle bestehen zu lassen. Denn die Art und Weise, wie Frauen medial präsentiert werden, entspringt nicht selten einer männlichen Vorstellung davon, wie Frauen sein sollen. (vgl. Pitrus 2000: 86) Im vierten Kapitel werde ich mich mit diesem Gedanken im Kontext der Inszenierung und Konstruktion des filmischen Blickes noch einmal beschäftigen.

Lorber und Moore versuchen in *Gendered Bodies (2007)* aufzuzeigen, wie und in welchem Ausmaß Körper durch Gendernormen und Ideale von Männlichkeit und Weiblichkeit geformt werden, aber auch wie die Normen und Erwartungen einer Gemeinschaft die Bedeutung von Körpern und Körperlichkeit bestimmen und ihren Wert festsetzen. (vgl. Lorber und Moore 2007: 240) Innerhalb einer Gemeinschaft herrscht eine gewisse Normativität die möglichen Geschlechterrollen betreffend, die vorschreibt, unter welchen Voraussetzungen Männer als Männer und Frauen als Frauen gelten und wahrgenommen werden. Ein festgeschriebenes Repertoire an Regeln und Konventionen, das mit kultureller Bedeutung und Bewertung erfüllt ist, definiert den normativen Rahmen für Genderperformances und den Spielraum für Genderentwürfe. Laut Dietzen gibt es „geschlechtsspezifische Leitbilder“, die festlegen, „was als angemessenes, wünschenswertes, typisches und abweichendes Verhalten bei dem jeweiligen Geschlecht gilt.“ (Dietzen 1993: 30) Was ein ‚richtiger‘ Mann ist und was eine ‚richtige‘ Frau hängt von den in einem soziokulturellen Kontinuum kursierenden Diskursen ab, in denen Gedanken zu Geschlechterrollen, Weiblichkeit, Männlichkeit und Wertigkeiten in Bezug auf sie thematisiert werden. Butler definiert den Diskurs in diesem Zusammenhang als „Ort der Konstruktion sozialer Wirklichkeit“. (Villa 2003: 18) Unsere Wahrnehmung der Realität erfolgt nicht auf neutrale Weise, sondern ist stark geprägt von sie umgebenden Illusionen, die durch verschiedene Diskurse normiert und idealisiert sind. (vgl. Villa 2003: 94) „Idealisierungen abstrahieren von der komplexen, mannigfaltigen Wirklichkeit und vereinfachen sie damit.“ (Villa 2003: 95) Rausch sieht in der Annahme und Verwendung von

Idealtypen die potenzielle Gefahr, dass ontologische Konzepte in Bezug auf Gender fixiert werden, die eigentlich in dieser Form gar nicht existieren. (vgl. Rausch 2004: 234)

Laut Butler erfolgt die „Herstellung der Geschlechtsidentität entlang sozialer, kultureller und historischer Normierungen“. (Friedrich 2008: 29) Diskurse und Machtstrukturen tragen dazu bei die binäre Geschlechterteilung zu legitimieren und aufrecht zu erhalten, das Gebot der Heteronormativität leistet dazu einen wesentlichen Beitrag. Aus der Teilung in zwei Geschlechter geht auch eine eindeutige Struktur heterosexuellen Begehrens hervor, die die Begriffe der Männlichkeit und Weiblichkeit als Ausprägungen zweier verschiedener sexueller Identitäten impliziert. (vgl. Friedrich 2008: 28ff) Die Binarität der Geschlechter wird demnach auch durch ein heterosexuelles Verständnis von Begehren und Differenz erzeugt und perpetuiert, was Judith Butler in ihren Thesen kritisiert und in diesem Zusammenhang von einer zwingenden Heteronormativität spricht. (vgl. Tasker 1993a: 115) Heterosexualität ist für Butler jedoch eine Illusion, da sie nur aufgrund normativer Idealisierung existiert und nicht aus einer Natürlichkeit heraus. Die sexuelle Binarität wird an eine Binarität der Geschlechtsidentität gekoppelt, was zu der Annahme verleitet, dass die Geschlechtsidentitäten ebenfalls auf die Zahl zwei beschränkt sind. (vgl. Butler 1991: 23) Durch die Heteronormativität werden andere Sexualitäten und Formen des sexuellen Begehrens diskriminiert und pathologisiert. (vgl. Villa 2003: 63ff) Nach Butlers Auffassung ist „Geschlechtsidentität eine kulturelle Konstruktion [...] unabhängig davon, welche biologische Bestimmtheit dem Geschlecht weiterhin hartnäckig anhaftet. Die Geschlechtsidentität ist also weder das kausale Resultat des Geschlechts, noch so starr wie scheinbar dieses.“ (Butler 1991: 22) In weiterer Folge verweist Butler darauf, dass selbst die Kategorie des biologischen Geschlechts (sex) eine kulturelle Konstruktion ist. Butler kritisiert im Zuge dessen den in der Gendertheorie festgefahrenen Dualismus von Natur (sex) und Kultur (gender) und spricht sich gegen eine Trennung dieser Begriffe aus, da sie ihrer Meinung nach Resultat einer phallogozentrischen Weltansicht sind. (vgl. Butler 1991: 22ff und Villa 2003 81ff) Bei Butler gelten sowohl das biologische als auch das soziale Geschlecht als „performative Effekte eines Genderdiskurses“. (Oster et al. 2008: 10)

Es gibt eine breite gesellschaftliche Einigkeit darüber, wie ein idealer Mann oder eine ideale Frau auszusehen hat und welche Eigenschaften auf ihn oder sie zutreffen sollten. Idealisierte Männlichkeits- und Weiblichkeitsbilder werden tagtäglich über die unterschiedlichsten Medien verbreitet, was dazu beiträgt, dass sich ein bestimmtes Genderbild etabliert und als gegeben wahrgenommen wird. Idealbilder dienen den Menschen in der Bildung ihrer Genderidentität als Referenzpunkte und Vorbilder. Bei der Herstellung von idealen Erscheinungsbildern spielt die

Kleidung keine unwesentliche Rolle. „Fashion or clothes often seem to substitute an ideal body for the real body [...].“ (Bruzzi 1997: 80) Lorber und Moore definieren den Maßstab für Männlichkeit beispielsweise folgendermaßen:

„In contemporary Western society, the characteristics of hegemonic masculinity are embodied in an „ideal type“, exhibiting the potential for physical power and violence but acting with total rationality and control of emotion. It is an artificial image, based on cultural icons, such as tycoons, movie actors, and sports figures, and does not reflect the reality of most men's actual behavior. These icons, though, are powerful models, and they influence the behavior of many social classes and racial ethnic groups.“ (Lorber und Moore 2007: 115)

Browns Ansicht zur Konstruktion von Männlichkeit ist, dass „masculinity is determined by one's ability to perform certain culturally recognizable traits; conversely, to fail to perform these traits adequately implies that one can be seen as feminine.“ (Brown 1996: 63) Es gibt demnach bestimmte kulturell oder gesellschaftlich vorgeschriebene Verhaltensmuster, die man beherrschen muss, um als Mann (oder Frau) (an)erkannt zu werden. Wenn ein Mann also nicht – den kulturellen und sozialen Normen gemäß – männlich aussieht, agiert und von der Performance her nicht als Mann zu erkennen ist, wird er feminisiert wahrgenommen. Problematisch ist dabei jedoch die Annahme, dass nicht-männlich automatisch mit weiblich assoziiert wird. Hier ist der Druck des bipolaren Geschlechtermodells, das aus dem Gegensatzpaar Mann-Frau beziehungsweise männlich-weiblich besteht, deutlich zu erkennen. Der 'richtige Mann' ist groß, muskulös, sexy und eher hellhäutig stellen Lorber und Moore fest, und in diesem Zusammenhang auch dass „the standards for beauty are so narrow that one good-looking man in a magazine looks much like any other.“ (Lorber und Moore 2007:113)

„Similar to the ideal female body, the ideal male body is constructed by dominant social institutions and depicted through frequently reproduced images. From art, sculpture, television, films, the internet, newspapers, and magazines, we are always reminded of the ideal male body through a constant parade of virile, young, able-bodied men.“ (Lorber 2007:114)

Während Männer und Männlichkeit in unserer Kultur oft mit Größe, Stärke, Muskulösität und Aggressivität assoziiert werden, gibt es bei Frauen und Weiblichkeit die Verknüpfung zu den Bereichen Schönheit und Mode, zu Sexualität und Erotik. (vgl. Hopfner 2004: 19ff) Victoria Pitts merkt hierzu kritisch an, dass das weibliche Äußere sehr stark (mehr als das der Männer) Normen des Aussehens unterworfen ist und von einem männlichen heteronormativen Blick definiert wird,

der sie zu sexualisierten Objekten werden lässt. Im vierten Kapitel werde ich diese Thematik noch einmal aufgreifen und in Bezug auf die Thesen Laura Mulveys erörtern. Lorber und Moore stellen auch fest, dass in der westlichen Kultur die Brüste eine große Rolle für die Konstruktion einer Frau spielen und daher oft Brüste mit Weiblichkeit gleichgesetzt werden. Das mediale Frauenbild wird hauptsächlich von Männern konstruiert und imaginiert, denn sie sind es, die an den Produktionsquellen von medialen Genderentwürfen sitzen. In diesem Sinne steht fest: Wer die Produktion von Genderbildern kontrolliert, prägt auch maßgeblich die Diskurse rund um visuelle Geschlechterzuschreibungen. Holmlund merkt dazu an, dass „femininity is a performance anxiously enacted for [...] an audience of men.“ (Holmlund 1993b: 213) Doch nicht nur in dieser Hinsicht sind die Männer die Tonangebenden, sondern auch im realweltlichen Bezugsrahmen. So haben heterosexuelle Frauen deutlich öfter Essstörungen und sind eher unzufrieden mit ihrem Körper im Gegensatz zu Lesben, die sich in ihrer Körperlichkeit nicht unbedingt nach männlichen Vorstellungen richten. Dieses Beispiel zeigt, wie sehr der Aspekt der Schönheit mit Weiblichkeit, die als Gegensatz zur Männlichkeit, der man gefallen will, verstanden wird, verknüpft ist. Auch die Schönheitsindustrie darf hierbei nicht unerwähnt bleiben, die dabei hilft, Körper auf bestimmte kulturell auferlegte Ideale von Jugend und Schönheit zuzuschneiden. So sehen Lorber und Moore die plastische Chirurgie als ein Symptom einer heteronormativen Gesellschaft, in der man jung, schön und sexy aussehen will, um die Bewunderung des anderen Geschlechts zu erlangen. (vgl. Lorber und Moore 2007: 99ff)

Die gesellschaftlich angenommen Binarität der Geschlechter lässt eine als natürlich wahrgenommene Grenze zwischen den Geschlechtern entstehen. Dietzen beschreibt das in folgenden Worten:

„Geschlechtergrenzen und Unterschiede werden über verbale und nonverbale Kommunikation, über Gruppenkulturen, Kommunikationsrituale, Moden, Schönheitsideale, aber auch über bestimmte Situationen und Handlungskontexte „dargestellt“ und normativ „erneuert“. Dabei sind Verhaltensvorschriften und Normen, die die Beziehung der Geschlechter regeln, nicht immer explizit, sondern werden als vorreflexive Orientierungen erworben und wirken als unkontrollierte, implizite Handlungsorientierungen in Interaktionen. Diese implizite und latente Existenz gewährleistet Stabilität und macht sie zu wirksamen handlungsregulierenden Mitteln sozialer Kontrolle.“ (Dietzen 1993: 15)

Welche Rolle der Körper in der kulturellen Konstruktion von Gender und der Entstehung und Aufrechterhaltung von Gendergrenzen innerhalb einer Gemeinschaft spielt, darauf werde ich in weiterer Folge noch genauer eingehen.

2.1.4 Gender als instabile Kategorie

Unser Weltbild ist - wie bereits ausgeführt wurde - dual angelegt, jedoch ist diese Dualität nicht natürlich, sondern unser binäres Denken und die diesem System zugrundeliegenden und es zugleich stützenden Diskurse erschaffen eine Illusion von Dualität. In diesem Sinne ist Gender als soziokulturelles Konstrukt zu verstehen, das Diskursen unterliegt und in keiner Weise stabil oder aus sich heraus dual ist. Zuschreibungstraditionen und das permanente Wiederholen von angenommenen natürlichen Eigenschaften erzeugen jedoch den Anschein einer stabilen Geschlechtsidentität. Dreyse spricht in diesem Zusammenhang von der „imitative[n] Struktur von Geschlecht“ (Dreyse 2008: 37), da die Geschlechtsidentität durch das Imitieren und Zitieren von vorangegangenen Vorbildern, die als natürliche oder ideale Modelle angenommen werden, konstruiert und durch Wiederholung gefestigt wird. Laut Butler ist die Realität einer bestimmten Geschlechtsidentität als angelerntes Repertoire von Eigenschaften zu sehen, womit die Konstruiertheit der Realität von Gender offenkundig wird. (vgl. Brown 1996: 53) Sie geht weiters von der Annahme aus, dass die Geschlechtsidentität als imaginiertes, regulatives Prinzip innerhalb einer gegebenen Gemeinschaft fungiert, das Hierarchien und beschränkte Möglichkeitsräume erzeugt. (vgl. Butler 1991: 48) Im Gegensatz zu der ontologischen Annahme, dass jedem Individuum ein essentielles Wesen (Butler nennt es 'inner core') innewohnt, vertritt Butler die Idee, dass das Subjekt im Laufe seiner soziokulturellen Performance erst produziert wird und sich „durch „Äußerungen“ konstituiert, die angeblich [sein] Resultat sind.“ (Butler 1991: 49) Für Butler sind Genderidentitäten daher als „Effekt diskursiver Praktiken“ (Butler 1991: 39) zu verstehen. (vgl. Villa: 2003: 42ff) Sie spricht in diesem Zusammenhang von Performativität im Konstitutionsprozess des Subjekts, bei dem anhand von gesellschaftlich vorgeschriebenen Normen und Erwartungen und darauf wirksame gesellschaftlichen Sanktionen die Geschlechtsidentität mit Hilfe performativer Akte (Zitaten und Wiederholungen von gesellschaftlich legitimiertem Verhalten) konstruiert und stabilisiert wird. (vgl. Friedrich 2008: 28ff)

Performativität

Laut Butler wird das soziale Geschlecht im Sinne einer Genderidentität und -darstellung performativ hergestellt. Der performative Charakter der Genderidentität wird durch die Umsetzung in der Praxis in Form Handlungen, Akte, Gesten oder Verhaltensweisen sichtbar. „[D]iese Handlungen [können] nur aufgrund der Zitathaftigkeit performativer Äußerungen und ihrer Erkennbarkeit und Wiederholbarkeit in einem System gesellschaftlich anerkannter Konventionen und Normen gelingen.“ (Oster et al. 2008: 11) Performative Akte sind konventional. Das heißt, sie sind von sozialen Normen und Konventionen abhängig, die von Diskursen hervorgebracht und etabliert werden. Durch die Eingebundenheit in einen diskursiven Rahmen erhalten performative Akte Bedeutung. (vgl. Villa 2003: 29) Durch beständige Wiederholungen und „Imitationen eines Codes ohne natürliche Quelle“ erwecken sie den Anschein eines inneren Wesens der Geschlechtsidentität. (Storm 2002: 31) Butler spricht in diesem Zusammenhang von „diskursive[n] Naturalisierungen“ (Villa 2003: 62), da die beständige Verwendung eines bestimmten Repertoires an Verhaltensweisen den Anschein eines natürlichen, gegebenen Ausdrucks einer bestimmten Geschlechtsidentität produziert. „Die Geschlechtsidentität erweist sich somit als Konstruktion, die regelmäßig ihre Genese verschleiert.“ (Butler 1991: 205)

Performativität ist nicht als einmaliger bewusster, aktiver Akt zu verstehen, sondern als generelle Praxis des Wiederholens und Zitierens (vgl. Villa 2003: 85). Nach Butlers Ansicht „sind für eine eindeutige Geschlechtsidentität permanente performative Wiederholungen ebenso notwendig wie die immer wiederkehrende Abwehr dessen, was nicht sein darf – was aber wohl doch immer wieder auftaucht“ (Villa 2003: 70). Als Abzuwehrendes ist in diesem Kontext homosexuelles Begehren oder ein nicht eindeutig geschlechtlich zuordenbarer Status gemeint. (vgl. Villa 2003: 70ff) Laut Butler bewirken „performative Sprechakte die Materialisierung diskursiver Gehalte.“ (Villa 2003: 18), worauf ich unter Punkt 2.3.1 noch näher eingehen werde. Soziokulturelle Strukturen und Normen schreiben sich in den Körper ein, sind an den Körpern ablesbar. Das Annehmen und Wiederholen von Attributen führt zu einer naturalisierten Vorstellung, einer imaginären Fixierung von Geschlechtsidentitäten, die sich durch die Existenz bestimmte Körperbilder festigt. Bilder, die als visualisierte Genderentwürfe fungieren, dienen uns dabei als Vorlagen und Orientierungshilfen, sodass „gendered identity is formed and transformed through our consumption of images.“ (Tasker 1993a: 13) Abhängig von Bildern und Diskursen stellt die Geschlechtsidentität „[a]ls sich ständig verschiebendes (*shifting*) und kontextuelles Phänomen [...] nicht ein substantiell Seiendes, sondern

einen Schnittpunkt zwischen kulturell und geschichtlich spezifischen Relationen.“ (Butler 1991: 29) Innerhalb eines soziokulturellen Feldes gibt es neben den Zwängen und Einschränkungen immer einen gewissen Spielraum zu handeln. Performative Akte sind wie schon erläutert immer an Diskurse gebunden und daher nicht ganz frei, aber eben auch nicht ganz determiniert. Die Möglichkeiten von Parodie und verschobener Wiederholung dienen in diesem Zusammenhang dazu Handlungs- und Bedeutungsspielräume zu dehnen. (vgl. Villa 2003: 72) Da Wiederholungen immer nur innerhalb eines gewissen diskursiven Rahmens stattfinden und nur aus dem Aktions-Repertoire schöpfen können, das dieser Rahmen zur Verfügung stellt, ist „[d]ie Frage [...] nicht: ob, sondern wie wiederholen“. (vgl. Butler 1991: 217 und 1997: 139) Diskurse geben dabei den Bereich des Machbaren vor, „indem andere Optionen nicht denk- oder lebbar scheinen.“ (Villa 2003: 23)

Von Performativität zu Performance/Parodie

Den normativen Rahmen für die performativen Akte stellen Diskurse rund um Geschlechterrollen, -vorstellungen, -zuschreibungen und Sexualität dar. Ein wichtiger Punkt Butlers Werke ist die Annahme, dass Geschlecht, Geschlechtsidentität und Geschlechterrollen nicht gegeben sind, sondern das Produkt von Diskursen und wiederholten performativen Akten. (vgl. Villa 2003: 63ff) Dabei wirft sie die Frage auf, ob männliche oder weibliche Geschlechtsidentitäten natürlich oder kulturell konstruiert sind und setzt sich mit dem Foucaultschen Begriff der Macht auseinander, indem sie geschlechtliche Kategorien und Formen des sexuellen Begehrens als Konsequenzen machtvoller kultureller Diskurse, insbesondere der Zwangsheterosexualität und des Phallogozentrismus definiert. Die von Foucault als „diskursive Regime“ bezeichneten gesellschaftlichen Strukturen, regeln dabei unter anderem auch die Repräsentation und das Schauens, durch bestimmte Normen und Muster (vgl. Nixon 1997: 327) Um den konstruktiven Charakter von Geschlechtsidentitäten zu enthüllen, schlägt sie das Mittel der Parodie oder Subversion von geschlechtsspezifisch gedachtem Verhalten vor. (vgl. Butler 1991: 9ff) Es gibt natürlich auch immer die Möglichkeit sich gegen ein bestimmtes Regime der Wahrheit oder Wirklichkeit zu entscheiden und aus den starren Geschlechterrollenkonstrukten auszubrechen, doch das erfordert ein gewisses Maß an Bewusstwerdung der Strukturen, in denen man sich bewegt. Je bewusster man sich der strukturellen Rahmenbedingungen ist, desto mehr Möglichkeiten gibt es diese ebenfalls bewusst zu unterlaufen, zu verändern oder sie zu karikieren. Da performative Handlungen nur innerhalb eines Bedeutungskontinuums Sinn machen, innerhalb dessen sie gelesen

und verstanden werden können, ist es laut Butler nur möglich ein System, wie die Geschlechterdualität, aus sich heraus und mit Mitteln, die es selbst hervorgebracht hat, bloß zu stellen.

Der konstruktive Charakter und die Künstlichkeit von Geschlechterrollen zeigen sich am offensichtlichsten durch Verkleidung und Maskerade. Durch übertriebene Darstellung von Merkmalen, die einem bestimmten Geschlecht zuzuordnen sind, fungiert die Maskerade als Zeichen der Künstlichkeit einer bestimmten kulturell etablierten Vorstellung von Männlichkeit oder Weiblichkeit. (vgl. Tasker 1993a: 110) Durch die zunehmende Inszenierung des männlichen Körpers als Spektakel in den 80er Jahren wurde Männlichkeit als Performance entlarvt und denaturalisiert. (Tasker 1993b: 230ff)

Bei Lummerding ist „Performativität als Zitationskraft zu verstehen, deren Potential in der Verschiebung liegt.“ (Lummerding 2008: 177) Das ist auch ganz im Sinne Butlers, die vorschlägt Parodie und Subversion als Mittel einzusetzen, um die Konstruiertheit und Performativität von Gender zu offenbaren. Für Butler ist es wesentlich aufzuzeigen, dass sich Bestrebungen die gängigen Gendervorstellungen aufzubrechen und zu verändern innerhalb des bedeutungsstiftenden Systems entwickeln und sich dabei der bekannten Darstellungs- und Aktionspotenziale bedienen müssen. Als Methode die Künstlichkeit performativer Geschlechtsidentitäten aufzuzeigen schlägt Butler daher die Parodie oder Subversion vor, wo durch bewusstes Verfehlen von Wiederholungen oder überzeichnetes Darstellen von Charakteristika einer imaginierten Genderrolle der konstruierte Charakter der Geschlechtsidentität offensichtlich wird. (vgl. Butler 1991: 207) Ironie und Parodie dienen als subversive Strategien gegen bestimmte diskursive Regimes, die Normen und Zwänge und somit den Möglichkeitsraum für das Ausleben einer bestimmten Geschlechtsidentität vorgeben. (vgl. Villa 2003: 117) Butler spricht in diesem Zusammenhang von „verschiebender Wiederholung“ (Villa 2003: 124), und meint damit eine Wiederholung von bekannten Vorgaben und Mustern allerdings in einem anderen, neuen Kontext. Durch das Parodieren und aus dem Kontext nehmen von kulturell codierten Gendermerkmalen, die sich auch in visuellen Konventionen niederschlagen, wird der konstruktive Charakter von Gendervorstellungen offensichtlich. Parodie und die damit verbundene Umkehr von Rollenzuschreibungen entlarven die Genderkonstruktionen indem sie deren Natürlichkeit hinterfragen. (vgl. Betterton 1987: 209) „Die Parodie, die Übersteigerung, die Imitation [...] macht das „Original“ [...] fragwürdig.“ (Rausch 2004: 248) Auf einer visuellen Ebene wird durch Mittel wie Travestie, Drag und Cross-Dressing, die in offensichtlicher Weise Geschlechtsidentitäten außerhalb des als normal erachteten Kontextes nachstellen, der imitative und

konstruierte Charakter von Gender besonders stark hervorgehoben. „*Indem die Travestie die Geschlechtsidentität imitiert, offenbart sie implizit die Imitationsstruktur der Geschlechtsidentität als solcher – wie auch ihre Kontingenz.*“ (Butler 1991: 202) Durch das Cross-Dressing passiert eine „Hinterfragung und Denaturalisierung von Geschlechtsidentität“, indem die Konstruiertheit der Geschlechtsidentität aufgezeigt wird. (Dreyse 2008: 36) Diese Darstellungsformen machen unweigerlich klar, dass Genderperformance nicht die Kopie eines Originals ist, sondern im Grunde eine Kopie einer Reihe von bereits bestehende Kopien. (vgl. Villa 2003: 74ff) Für die von Butler vorgeschlagene Parodie der Geschlechtsidentität ist es demnach auch gar nicht wichtig, dass es ein Original gibt, das parodiert wird, da sie Geschlechtsidentitäten ohnehin als performativ, konstruktiven Akten, die eine Kopie einer Kopie sind, definiert. (vgl. Butler 1991: 203)

Doing Gender

Eine Genderidentität erwerben wir, indem wir schon vorhandene Genderentwürfe kopieren, imitieren und eine etablierte Zitationspraxis wiederholen, die den Anschein einer „natürlichen“ Geschlechtsidentität produziert, doch „weder biologisch [...] noch sozial [...] kann Geschlecht als etwas Fixes, Eindeutiges festgemacht werden“. (Storm 2002: 28) Die so geschaffene Geschlechtsidentität ist keine fixe, stabile Angelegenheit, sondern veränderbar. Identitäten, die unseren Platz innerhalb eines bestimmten soziokulturellen Gefüges bezeichnen und die Art und Weise unsere Beziehungen zu anderen und der Umwelt gestalten, können nicht einfach abgelegt werden, da sie im Laufe der Sozialisation internalisiert wurden. Sie können aber durch das Annehmen neuer Vorbilder und diskursiver Praktiken verändert werden (vgl. Villa 2003: 56) und durch Bewusstwerdung der performativen Mechanismen unterlaufen werden.

„Geschlecht ist [...] sowohl Individualmerkmal als auch ein kulturelles Zeichen“ (Storm 2002: 24) Als Individuum muss man sich innerhalb eines gesellschaftlichen Gefüges positionieren. Das passiert durch das Annehmen einer bestimmten Geschlechtsidentität. Diese wird durch Nachahmung 'erlernt' und ist abhängig von den das Individuum umgebenden Diskursen und soziokulturellen Normen und Codes. Da diese Positionierung nie komplett abgeschlossen ist, spricht Butler in diesem Zusammenhang von Prozesshaftigkeit bei der Annahme einer Genderidentität. (vgl. Hopfner 2004: 25) Soziales Geschlecht ist nichts Natürliches, sondern das Produkt einer soziokulturellen Zitierpraxis und die Anwendung erlernter kultureller Muster. Eine Geschlechtsidentität ist daher keine überstülpbare Zuschreibung, sondern manifestiert sich in

andauerndem Wiederholen, Nachahmen und Zitieren. „Das Geschlecht *ist* nie, sondern bleibt ein permanentes Werden.“ (Villa 2003: 71) Geschlecht kann nicht „als apriorische Substanz gedacht werden [...] und Geschlechtszugehörigkeiten (gender) [werden] in nicht-abschließbaren Prozessen diskursiver Praktiken unaufhörlich konstruiert und innerhalb hegemonialer Relationen neu verhandelt.“ (Lummerding, 2008: 177) Den Ausspruch Simone de Beauvoirs, dass man nicht als Frau geboren wird, sondern erst dazu wird, setzt Butler in Zusammenhang mit dem Machtbegriff Foucaults, indem sie argumentiert, dass das Annehmen einer Geschlechtsidentität immer „unter gesellschaftlichem Druck“ (Butler 1991: 26) stattfindet. Gender ist demnach nicht etwas, das ist, es ist kein Sein, sondern vielmehr ein Tun. (vgl. Villa 2003: 72)

Wie hieraus klar hervorgeht, greifen die kulturellen Signifikationspraktiken von Männlichkeit und Weiblichkeit auf das Konzept des Doing Gender zurück. (vgl. Rausch 2004: 259) Dieses von Candace West und Don H. Zimmermann definierte Konzept beinhaltet die zentrale Frage, „wie genau Geschlecht (als Identität, als Körper, als Struktur) *gemacht* wird.“ (Villa 2003: 136) Sie sehen Gender als Effekt von Tun, dabei stellen Alltagspraxen gesellschaftliche Strukturen nicht nur dar, sie bringen sie durch Handlungen erst hervor und stabilisieren sie. (vgl. Watkins 2004: 229) Das Tun von Gender äußert sich in verschiedenen Faktoren, unter anderem auch durch die Körpersprache, in der sich bestimmte kulturell regulierte Muster, Zwänge und Machtverhältnisse widerspiegeln, die ihrerseits aber wiederum die Techniken zur Schaffung einer bestimmten Körperlichkeit zur Verfügung stellen. (vgl. Grosz 1994: 142) Die von Butler definierte Performativität als miterzeugender Faktor einer bestimmten Geschlechtsidentität beinhaltet laut Tasker nicht nur eine körperliche Dimension (Erscheinungsbild), sondern auch ein gewisses Repertoire an Verhaltens- und Präsentationsweisen. (vgl. Tasker 1993a: 123) Erst durch das (wiederholte) Tun, durch das bewusste Setzen von Handlungen werden Vorstellungen von Männlichkeit und Weiblichkeit visualisiert, sodass Bilder von Männern und Frauen entstehen und sich zueinander positionieren können. Nicht nur das Geschlecht, sondern auch der Körper und die Sexualität können in diesem Zusammenhang als Konstruktionen verstanden werden, die Grenzen und Handlungszwänge beinhalten. (vgl. Villa 2003: 84)

Am Konzept von Doing Gender wurde Kritik geübt, da es nicht als dominante identitätsstiftende Praxis zu sehen ist, sondern immer auch andere Konzepte mitgedacht werden müssen (doing race, class, sexuality, ethnicity,...), die unter Umständen die Identität eines Individuums mehr prägen können als die Genderidentität. Die Ansätze des Doing Gender-Konzepts lassen sich auch in Bezug auf die Darstellung von Held und Heldin anwenden, sodass von einem 'Doing Held' und 'Doing

Heldin' gesprochen werden kann. Welche Präsentations- und Verhaltensweisen für die glaubhafte Darstellung eines heldenhaften Charakters zum Tragen kommen, wird in Kapitel 3 noch ausführlich erörtert werden.

Bevor ich mich nun der Repräsentation von Gender und weiters ihrer spezifischen Ausformung im Actionfilm zuwende, möchte ich mich noch kurz der Repräsentation im Allgemeinen widmen, was dabei passiert und was für ein Verständnis von dargestellten Inhalten relevant ist.

2.2 Repräsentation

Repräsentation ist ein Prozess, bei dem Vorstellungen in unseren Köpfen durch Sprache(n) mit Bedeutung versehen werden. Bei der Repräsentation werden mentale Konzepte mit sprachlichen Elementen verbunden, was es uns möglich macht, sowohl über reale Dinge, Personen, Szenarien der materiellen Welt als auch über abstrakte Konzepte und Vorstellungen zu kommunizieren. Laut Stuart Hall gibt es zwei wichtige Systeme innerhalb des Repräsentationsprozesses, das System der Konzepte und das der Sprache. Das erste System dient dazu, die Welt um uns sinn- und bedeutungsvoll zu interpretieren. Um die mentalen Konstrukte und Bedeutungseinheiten in unseren Köpfen artikulieren und mit anderen austauschen zu können bedarf es des zweiten Systems, der Sprache. Allerdings ist hier nicht ausschließlich die wörtliche, verbale Sprache gemeint, sondern jede Form eines Zeichen- und Artikulationssystems, in dem Konzepte in Bildern, Wörtern, Zeichen, Signalen, Lauten oder Bewegungen ausgedrückt/kommuniziert werden können. (vgl. Hall 1997: 17ff) In diesem Sinn kann Film als eine Art von Sprache gesehen werden, die primär über visuelle Eindrücke, also über Bilder, Inhalte vermittelt. Zeichensysteme sind nicht universell verstehbar, sondern das Verständnis hängt sowohl vom soziokulturellen als auch vom historischen Kontext ab, da Bedeutungen und Zuschreibungen einem Wandel unterworfen sind und sich im Laufe der Zeit verändern und sogar ins Gegenteil verkehren können. Kommunikation bedeutet also nicht automatisch Verständigung und Verständnis. Um sinnvoll miteinander kommunizieren zu können und um Verständigung zu erreichen, ist es hilfreich, wenn die Kommunikationspartner über gleiche oder zumindest ähnliche „konzeptuelle Landkarten“ (Hall 1997: 18) verfügen, durch die sie die Welt um sich in gleicher oder ähnlicher Weise deuten und ihr Sinn beimessen. Repräsentation passiert immer in einem bestimmten kulturellen Kontext.

Eine Kultur oder Gemeinschaft ist ein Pool von Menschen, die über gleiche oder ähnliche Sozialisation und daraus resultierend ähnlichen Vorstellungen und Konzepte verfügen. Kulturelle Konzepte schlagen sich in Verhaltensweisen, Klassifikationssystemen oder Denkgebäuden, ästhetischen Normen und Möglichkeitsräumen nieder, die der Repräsentation ihren strukturellen Rahmen geben. Das Teilen von gemeinsamen Werten, Traditionen, Vorstellungen und Konzepten macht einen Verständigungsprozess einfacher. Es garantiert aber in keinster Weise ein vollkommenes Verständnis, da die Verständnisproduktion ein interpretativer Prozess ist. Einerseits weil Menschen trotz ähnlicher Welterfahrung und –anschauung die Dinge unterschiedlich deuten und in ihr Weltbild einordnen und andererseits, weil sich Bedeutungen verändern und auch innerhalb einer Gruppe variieren können. Innerhalb einer ähnlich sozialisierten Gemeinschaft existiert daher immer eine gewisse Bandbreite an verschiedenen Diskursen zu einem Thema.

Im Sinne der Cultural Studies gilt es einerseits, die Sicht von Kultur als Alltagspraxis bei der Herangehensweise an die Thematik mit ein zu beziehen und andererseits Bedeutung als soziales Konstrukt anzusehen, die einem (filmischen) Text nicht eingeschrieben ist, sondern sich vielmehr erst beim Lesen entfaltet. Der Actionfilm ist in diesem Zusammenhang als populärer Text zu verstehen, wobei sich soziokulturelle Normen und Ideen auf Textebene widerspiegeln. Dabei können verschiedene Lesarten, die vom kulturellen Kontext und übergeordneten Diskursen abhängen, zu unterschiedlichen Bedeutungen führen. Auch in Bezug auf die Darstellung von Männern und Frauen ist es wichtig von einer eindimensionalen Betrachtungsweise abzusehen und sozialstrukturelle Aspekte wie ethnische Zugehörigkeit, Geschlecht, Klasse oder Sexualität in die pluralen Lesarten mit ein zu beziehen. (vgl. Krauß 2007: 16) Das Publikum geht laut Krauß als „vorstrukturiertes Element“ (Krauß 2007: 16) an die Rezeption eines Films heran. Durch Sozialisation und die Einbindung in einen kulturellen Kontext sind die ZuschauerInnen bereits vorgeprägt in Bezug auf das, was sie erkennen können und welche Bedeutung sie dem Gesehenen zuschreiben können, wodurch die Lesarten eingeschränkt und innerhalb eines bestimmten Kontinuums stattfinden. (vgl. Krauß 2007: 42) Bedeutung wohnt nicht dem Objekt oder der Person inne, auch nicht dem Begriff, den wir benutzen um etwas zu bezeichnen. Sie wird durch uns konstruiert, indem wir einen Code festlegen, der die Entsprechung zwischen unserem System der Konzepte und dem Sprachsystem herstellt. Man spricht in diesem Zusammenhang daher auch von der Arbitrarität der Zeichen. Das bedeutet, dass es keine natürliche Beziehung zwischen Zeichen, Bedeutung und Konzept gibt, sondern dass diese künstlich hergestellt, kulturell konstruiert wurde. Laut Saussure ist es nicht die Eigenschaft des Objekts, die die Bedeutung ausmacht, sondern die

Unterschiedlichkeit oder der Bezug zu anderen Objekten des Bedeutungssystems. Die einfachste Weise Unterschiedlichkeit herzustellen passiert über Gegensatzpaare (schwarz/weiß, gut/böse, schwach/stark,...), auch binäre Oppositionen genannt. (vgl. Hall 1997: 21ff)

2.2.1 Codes

Codes verfestigen die Beziehung, die zwischen einem mentalen Konzept und dem/den Zeichen, das/die es darstellt/darstellen, besteht. Die Codierung ist es, die uns den Hinweis darauf gibt, worauf wir Bezug nehmen sollen, wenn wir bestimmte Zeichen wahrnehmen, nicht das Zeichen selber. Codes schaffen eine Übersetzbarkeit zwischen Konzepten und Sprache. Diese Übersetzbarkeit ist das Endprodukt sozialer Konventionen. Codes als kulturell festgelegte Elemente der Darstellung werden in Diskursen, die Wissen rund um diese Codes produzieren, erfahren, erlernt und tradiert und manchmal passiert es, dass wir vergessen, dass unsere Deutungsrahmen nur konstruiert sind, weil sie uns mit der Zeit natürlich und gegeben erscheinen. Wenn uns die Binarität der Geschlechter und die Natürlichkeit bestimmter männlicher oder weiblicher Attribute als gegeben erscheint, so liegt das nicht unwesentlich daran, dass unser Denken und Erleben (wie schon dargestellt wurde) aus dem ständigen Wiederholen und Nachahmen gewisser sozialer Praktiken erwächst, die wir meist unreflektiert hin- und übernehmen. Und vor allem liegt es auch daran, dass unser Denken und Erleben von verschiedenen mehr oder minder machtvollen Diskursen geprägt wird, die unsere Fähigkeit, die Welt um uns wahrzunehmen in entscheidender Weise prägen. Wer über die Macht verfügt einen oder mehrere Diskurse zu beeinflussen, der hat auch die Macht das Handeln und Denken der Menschen zu beeinflussen. Daher soll hier noch einmal explizit betont werden: Codes sind das Ergebnis sozialer Konventionen und Repräsentation ist eine soziale Praktik. (vgl. Hall 1998: 21ff) In Kapitel 4 werde ich bei der Auseinandersetzung mit dem filmischen Blick noch einmal auf den Aspekt der Macht eingehen und zwar in Bezug auf die Blickinszenierung im Kino.

2.3 Genderrepräsentation

Das Regel- und Wertesystem, das die Menschen innerhalb einer bestimmten Gemeinschaft von Kind an vermittelt bekommen, dient - wie ich bereits ausgeführt habe - als Orientierungshilfe und Spielraum für Interpretationen und Verständnis von Bedeutung, aber auch als Rahmen innerhalb

dessen man sich als soziales, kulturelles Wesen (angemessen) bewegen kann. Konzepte von Gender, von gesellschaftlich erwünschten (normierten) Verhaltensweisen und idealisierten Erscheinungsformen finden in der materiellen Welt ihren Niederschlag durch die Wiederholung von sozialen Praktiken und Performances realer Menschen. Genderkonzepte werden aber auch zusätzlich durch die Medien produziert und reproduziert, sodass ein bestimmtes Repertoire an Darstellungen und Bildern von Männlichkeit, Weiblichkeit und Genderrollen in einer Gesellschaft kursiert.

Butler spricht - wie schon dargestellt wurde - in ihrer Arbeit von performativen Sprechakten oder Handlungen, die jemanden erst durch das Setzen derselben zu etwas oder jemanden machen oder dem Sinn verleihen. Im Kontext der Genderrepräsentation wird eine bestimmte Handlung, Geste oder Aktion also zu einem Bedeutung stiftenden Element in der Darstellung von Geschlechterrollen und -identitäten. Soll ein performativer Artikulationsakt erfolgreich sein, also vom Empfänger verstanden werden, so muss er stets in einem entsprechenden Rahmen stattfinden. Konkrete Sprech- und Artikulationsakte werden immer von konkreten Personen gemacht, dabei schöpfen die einzelnen SprecherInnen aus dem Pool der vorangegangenen Artikulationsakte und ihrer Bedeutungen. Diese Ansammlung von bereits getätigten Artikulationsakten zu verschiedenen Zeiten in verschiedenen Kontexten bezeichnet Villa als einen „historischen Bedeutungsspeicher“ (Villa 2003: 31), der sich in der materiellen Welt in Form von Zeichen und Handlungen niederschlägt. Ein konkreter Artikulationsakt macht immer nur in Bezug auf einen Diskurs oder eine Konvention und innerhalb eines bestimmten soziokulturellen Kontextes Sinn. (vgl. Villa 2003:27ff) In Bezug auf den Hollywood-Actionfilm heißt das, dass die Konventionen und Codierungstraditionen des Hollywood-Actionkinos den formellen Rahmen für die Darstellungsspielräume der Protagonisten darstellen und einen Bedeutungskontinuum vor geben, in dem ihre jeweiligen Handlungen beurteilt und als konform oder unpassend bewertet werden.

Mentale Konzepte finden in der Welt der Dinge, der materiellen Welt, in Form von Bildern, Gegenständen oder Bewegungen ihren Niederschlag und werden durch Sprache, die sich verschiedener Zeichen bedient, vermittelt und geteilt. Bei der Repräsentation von Gender spielt der Körper eine wesentliche Rolle. Vorstellungen von Männlichkeit und Weiblichkeit sind in die physische Erscheinungsform der Menschen eingeschrieben und manifestieren sich in Körperform, -bau, Performance, Kleidung, Accessoires. Hier kommt vor allem die visuelle Komponente der Genderzuschreibung zum Tragen. Die Mimik, Gestik, der Gang, die Kleidung, typische Bewegungen sind mit bestimmten abstrakten Konzepten (Weiblichkeit, Männlichkeit, Dominanz,

Leiden, Mut, Erotik) konnotiert. Durch die visuelle Information und den bildhaften (ikonischen) Charakter des Zeichensystems ist der Inhalt eines Filmes eher schnell verständlich als durch andere komplexere (indexikalische) Verständigungs- oder Zeichensysteme wie Sprache, mathematische Formeln, etc. (vgl. Hall 1997: 20 und Kuchenbuch 2005: 79) Der Körper wird in der filmischen Darstellung zum kulturellen Zeichen und fungiert als Austragungsort beziehungsweise -medium von Entwürfen und Vorstellungen rund um soziokulturell etablierte Genderidentitäten.

2.3.1 Der Körper als Mittel zur Darstellung von Gender

Was Gender ist wurde bereits ausreichend geklärt, nun wende ich mich der Frage zu, welche Rolle der Körper in der Konstruktion einer bestimmten Genderidentität spielt. Diskurse manifestieren sich laut Butler auf materieller Ebene durch performative Akte und Doing Gender. Dabei wird durch das Wiederholen angenommener Zuschreibungen der Eindruck von stabilen Genderrollen gefestigt. Männlichkeit und Weiblichkeit werden nicht nur durch die Zuschreibung von Charaktereigenschaften konstruiert, sondern auch durch Körperlichkeit, Auftreten und Handlungen. Die schon erörterte Dualität der Geschlechter wird einerseits auf abstrakter Ebene in Form von Zuschreibungen konstruiert und passiert andererseits in Form von konkreten Menschen, Körpern und Handlungen auf einer visuell-materiellen Ebene.

Vorstellungen von Männlichkeit und Weiblichkeit manifestieren sich so in und durch Körperlichkeit, dieser Prozess wurde von Lacan als Morphogenese bezeichnet. Die Diskurse der abstrakt-mental Ebene wirken dabei auf die materielle Ebene ein. Diese beiden Ebenen stehen in einer permanenten Wechselwirkung zueinander. Dabei stellen performative Akte den Aktionsrahmen zur Verfügung, innerhalb dessen sich die Morphogenese vollziehen kann. Durch das wiederholte Zitieren eines angenommenen Originals werden so Genderrollen aufrechterhalten. Durch dieses Tun festigt sich erst der Eindruck einer natürlichen, stabilen Genderidentität. Die Konstruktion von Geschlechtlichkeit passiert durch das bewusste oder unbewusste Übernehmen von kulturell etablierten Verhaltensweisen, Handlungen und Merkmalen und deren beständige Anwendung im Sinne eines 'learning by doing'. Diese Handlungen sollen die Zugehörigkeit zu einer Gruppe signalisieren und eine Geschlechtsidentität ausdrücken. Von Performativität spricht Butler in diesem Zusammenhang deshalb, weil die Geschlechtsidentität mit Hilfe spezifischer Hinweise, Gesten und Kleidung dargestellt und aufgeführt wird. Die Annahme und Etablierung stereotyper Rollen machen

es für das Individuum einfacher sich innerhalb eines soziokulturellen Feldes zu positionieren und 'erkannt' zu werden.

Das Ausleben und in weiterer Folge die Wahrnehmbarkeit einer Geschlechtsidentität erfolgt zu einem wesentlichen Teil über den Körper und Körperlichkeit. Da Körperlichkeit und visuelle Aspekte für die Konstruktion von Gender eine große Rolle spielen, beinhalten Vorstellungen von Männlichkeit und Weiblichkeit nicht nur Zuschreibungen bestimmter Charaktereigenschaften, sondern manifestieren sich auch sehr stark durch visuelle Aspekte und Codes im und am Körper. Physische Merkmale dienen dabei als Referenzpunkte für männliches oder weibliches Aussehen, oft in Form idealisierter oder stereotypisierter Darstellungen von Männern und Frauen. Körperliche Aspekte wie Kraft, Geschick, Begehrlichkeit oder Erotik fungieren als Indikator für die gesellschaftliche, kulturelle oder soziale Position und Bedeutung der dargestellten Personen. Machtverhältnisse können hierbei sehr anschaulich zur Geltung gebracht werden. Im Zusammenhang mit der Konstruktion von Gender durch den Körper ist es auch wichtig, Elemente in die Betrachtung mit ein zu beziehen, die körperliche Eigenschaften betonen, untermauern oder in Frage stellen, wie Kleidung, Bewaffnung oder Accessoires. Darauf werde ich aber in Kapitel 3, in dem ich mich auf den Körper als Konstruktionselement des Helden und der Heldin im Actionfilm, sowie außerdem auf den Aspekt der Kleidung und Bewaffnung konzentrieren werde, noch ausführlicher eingehen.

Laut John Fiske „werden Körper erst durch ihre Aufnahme in eine soziale Ordnung erkenntnistheoretisch interessant, denn nur und erst durch diese werden sie strukturiert/differenziert.“ (Angerer 1999: 122) Auch Heinecken stellt fest: „Bodies [...] become marked and constructed by the historical period's practice, which reflect ideas about identity, self, race, class, gender, and sexuality.“ (Heinecken 2003: 45) Damit implizieren die beiden, dass Körper im Rahmen von Diskursen, die als Regulative fungieren, geformt und an gängige kulturelle Konventionen angepasst werden. Durch das Nachahmen von bestehenden Verhaltensnormen innerhalb von Diskursen, die von Foucault als „Regime der Macht“ bezeichnet wurden, treten Körper in die soziale Ordnung ein, die sich wiederum in und an den Körpern beziehungsweise durch die Körper manifestiert. (vgl. Angerer 1999: 122) Der Körper ist demnach „kein neutraler Ort“, er wird „entlang kultureller Normen konstituiert“ (Storm 2002: 30) Elizabeth Grosz sieht den Körper in diesem Zusammenhang als zugleich markiert von und in Konflikt mit der Gesellschaft. (vgl. Grosz 1994: 18)

Materialisieren von diskursiven Inhalten (Morphogenese)

Eine im Diskurs kursierende Idee manifestiert sich in der materiellen Welt, indem eine bestimmte Person eine bestimmte Handlung setzt. Der Diskurs kann sich aber immer nur auf Dinge beziehen, die bereits durch ihn thematisiert worden sind. So ergibt sich eine performative Handlung immer aus der Kopie, Nachahmung einer bereits vorangegangenen Handlung im ähnlichen/selben Kontext. Genauso wie Bedeutungen werden auch Subjekte erst in und durch den Diskurs konstruiert und produziert. (vgl. Villa 2003: 42ff) Die Sicht des Körpers als Anzeiger von Gender ist demnach zu kurz gegriffen. Butler definiert die Materialität des Körpers nicht als eine Oberfläche, die beschreibbar und formbar ist, sondern in Anlehnung an Lacans Terminus der Morphogenese als Materialisierung von Diskursen, die mit der Zeit stabile Formen hervorbringen. (vgl. Villa 2003: 77ff) In den Körper sind kulturelle Bedeutung, Machtbeziehungen und soziale Positionen eingeschrieben beziehungsweise manifestieren sich darin. Butler lehnt die Annahme ab, dass Gender durch Verhaltensweisen und Körperlichkeit geschaffen wird, sondern geht vielmehr davon aus, dass durch die Performativität von Gender nachträglich „die Illusion einer geschlechtlichen Kern-Identität hergestellt“ wird. (Angerer 1999: 139) In diesem Sinne versteht Butler den Körper als zugleich „Produkt und Prozess“. (Heinecken 2003: 133)

Der menschliche Körper ist ein wichtiges Instrument in der Konstruktion und Verhandlung von Gender, indem über Körperbilder abstrakte Konzepte von Männlichkeit und Weiblichkeit dargestellt und inszeniert werden. Auch „geschlechtsspezifische“ Bewegungsabläufe und Verhaltensweisen werden über den Körper und Körpercodes manifestiert und artikuliert. Dietzen argumentiert, dass „Geschlechtsunterschiede [...] über verbale und nonverbale Kommunikation sowie über Gruppenkulturen, Moden, Bräuche, Kommunikationsrituale symbolisch geschaffen und dargestellt“ werden. (Dietzen 1993: 42) Das Konzept von Doing Gender kommt hierbei ebenfalls zur Anwendung, bei dem durch das Imitieren und Wiederholen von Handlungsweisen und Verhaltensgeboten eine Wahl zwischen imaginierten Kategorien entlang von imaginierten Grenzen getroffen wird. Körpersprache, Kleidungsstil, Gehabe, Auftreten wird von role models abgeschaut und im Zuge des 'learning by doing' angeeignet. Darunter fällt auch die Art und Weise seinen Körper zu benutzen und zu gestalten. Aus Goffmans Studie zur Begegnung von Menschen mit unterschiedlichem sozialen Status aus dem Jahr 1967 geht klar hervor, dass nonverbale Kommunikation in Form von Körperhaltungen, Zeichen und Gesten angewendet wird um Überlegenheit und Unterwerfung auszudrücken und eine duale Geschlechterordnung aufrecht zu

erhalten. (vgl. Dietzen 1993: 43) „Unsere symbolische Ordnung sieht Körper vor, die eindeutig, unveränderlich, und jenseits des Sozialen und Kulturellen geschlechtlich unterschiedlich sind.“ (Villa 2003: 86) Auch im Alltag sind wir mit der „Macht des binären Modells“ (Dreyse 2008: 43ff) konfrontiert, wir versuchen automatisch die Zuordnung von Menschen in Mann und Frau, indem wir nach Zeichen für eine bestimmte Geschlechtsidentität Ausschau halten.

„[D]ie Akte, Gesten und Begehren erzeugen den Effekt eines inneren Kerns oder einer inneren Substanz; doch erzeugen sie ihn *auf der Oberfläche* des Körpers, [...]. Diese im allgemeinen konstruierten Akte, Gesten und Inszenierungen erweisen sich insofern als *performativ*, als das Wesen oder die Identität, die sie angeblich zum Ausdruck bringen, vielmehr durch leibliche Zeichen und andere diskursive Mittel hergestellte und aufrechterhaltene Fabrikationen/Erfindungen sind.“ (Butler 1991: 200)

Vorstellungen von Männlichkeit und Weiblichkeit sind in den Körper eingebettet und werden durch ihn dargestellt. Idealtypische Vorstellungen wie Männer und Frauen auszusehen, sich zu bewegen, zu agieren haben werden durch Körpercodes und körpersprachliche Elemente zum Ausdruck gebracht. Nicht nur durch die Medien, die Werbung und insbesondere die Schönheitsindustrie werden Vorstellungen idealer Körperlichkeit für Mann und Frau vermittelt, sondern auch in der Gestaltungsweise von geschlechtsspezifisch geformten Puppen. So lernen schon die Kleinsten sehr früh, dass ein Mann typischerweise über einen Waschbrettbauch und ausgeprägte Muskeln verfügen muss und eine Frau über lange Beine und die Maße „36-18-38“ wie Lorber und Moore in Anspielung auf die Barbie-Puppe ironisch feststellen. Körper werden durch die Einwirkung sozialer oder kultureller Systeme und Diskurse unterschiedlich wahrgenommen und durch eine darauf aufbauende geschlechtsspezifische soziale Praxis (physisch, ästhetisch, materiell) unterschiedlich gemacht, was sich wiederum auf eine unterschiedliche Wahrnehmung auswirkt. Es ist also quasi ein Rückwirkungseffekt zwischen Praxis und Wahrnehmung vorhanden, der zu einer scheinbar natürlichen Unterscheidbarkeit von Männern und Frauen führt, dabei aber verschleiert, dass und in welchem Ausmaß diese Unterscheidbarkeit kulturell konstruiert wurde und wird. Die Quintessenz aus Lorbers und Moores Abhandlung zur Konstruktion von männlichen und weiblichen Körpern ist also, dass gegenderte soziale Aktivitäten und Praktiken die Körper von Kindern und Erwachsenen formen und sie dadurch zu männlichen oder weiblichen Körpern machen. Die Art und Weise wie diese gegenderten Körper genutzt werden (Sport, Mode, Beruf), lässt wieder auf die kulturellen Wertigkeiten in Bezug auf Gender in einer Gesellschaft (rück)schließen und beschränkt den Prägeprozess auf bestimmte kulturell erwünschte/angemessene Bahnen. Die unermüdlich aufrecht

erhaltene Annahme von der natürlichen Unterschiedlichkeit von männlichen und weiblichen Körpern verhüllt ihrer Meinung nach die Tatsache, wie und in welchem Ausmaß diese Körper unterschiedlich gemacht werden.¹ (vgl. Lorber und Moore 2007: 61ff)

Körper als Zeichen und kulturell bezeichnet

Der Körper kann einerseits als gelebter Körper, der in bestimmten Formen in verschiedenen Kulturen präsentiert und benutzt wird, gesehen werden, andererseits als Bild/Objekt/Zeichen. In beiden Fällen muss bei der Wahrnehmung des Körpers berücksichtigt werden, dass dieser nicht als rohe passive Substanz gesehen, sondern eingeflochten in und entstehend durch Bedeutungs- und Sinnsysteme und Bezeichnungskontexte betrachtet werden muss. In *Körper von Gewicht* (1995) beschäftigt sich Butler mit der materiellen beziehungsweise körperlichen Manifestation von Diskursen, und wirft die Frage auf, wie eine bestimmte Geschlechtsidentität auf körperlicher Ebene ihren Ausdruck findet. (vgl. Villa 2003: 62) Dabei definiert sie den Körper als „immer schon kulturelles Zeichen, [das den] imaginären Bedeutungen, die er hervorruft, Grenzen setzt“. (Butler 1991: 112) Butler sieht den Körper in gewisser Weise als Text, da er aus einer Ansammlung von kulturellen Zeichen besteht. Er ist eine Oberfläche, die durch die Aneignung und Performance von soziokulturell codierten Handlungen und Akten Bedeutung wiedergibt. (vgl. Friedrich 2008: 35) Miriam Dreysse, die sich mit Cross Dressing im zeitgenössischen Theater beschäftigt ist der Meinung, dass Identitäten und in weiterer Folge Weiblichkeit und Männlichkeit somit als „Effekt von Zeichenprozessen“ (Dreysse 2008: 36) gedeutet werden können.

Nicht nur der Körper ist als Zeichen interpretierbar, Zeichen werden auch durch Rituale, Zeremonien, Konventionen oder Handlungsvorschriften erzeugt. Körpersprache, Gesten, Gehabe und alles, was durch Bedeutungsgebung in die das Subjekt umgebende Matrix eingeflochten wird, wird Teil der symbolischen Ordnung und mit kulturellem Wert erfüllt. (vgl. Silverman 1994: 344ff) Sprechen, wie auch jede andere Form der Artikulation bedeutet immer zitieren. Alles, was mit Bedeutung erfüllt ist, ist im sinnvollen Erleben existent. Setze ich also eine sinnvolle Handlung, so beziehe ich mich stets auf ein schon da gewesenes, kategorisiertes Referenzerlebnis, das in einem bestimmten Diskurs mit bestimmter Bedeutung beladen ist. Spezifische Körperhaltungen, Mimik, Bewegungsabläufe und Blicke wurden in unzähligen Filmen des Actiongenres schon dargestellt und

¹ Der Vollständigkeit halber muss hier angemerkt werden, dass durchaus in medizinischer Hinsicht Unterschiede zwischen männlichen und weiblichen Körpern bestehen. Hier geht es allerdings primär und beinahe ausschließlich um die äußerliche kulturelle Form und Formbarkeit des Körpers bzw. körperlichen Leistungsfähigkeit durch Sport, Schönheitsindustrie und Mode.

dienen als Vorlagen oder Referenzpunkte für jede weitere genre- oder genderspezifische Darstellung. Butler spricht in diesem Zusammenhang von „intelligible[r] Verwendung zum richtigen Zeitpunkt am richtigen Ort durch die richtige Person“, wobei die „Zitatförmigkeit selbst, also die semantisch erfolgreiche Anknüpfung an bestehende Bedeutungen bzw. Begriffe“ ausschlaggebend für die Richtigkeit und Intelligibilität ist. (vgl. Villa 2003: 35) Ikonografische Zitate aus anderen Genres haben eine performative Komponente, da sie durch Wiederholung und Referenz auf schon Bekanntes Bedeutung erlangen.

2.4 Genderrepräsentation im Film

Um abstrakte Begriffe wie Männlichkeit und Weiblichkeit, die wie schon erläutert keineswegs natürlich sind, sondern sozial und kulturell gewachsen und konstruiert wurden, bedarf es eines Codierungs- und Darstellungssystems, das von Kultur zu Kultur oder von sozialem Kontext zu sozialem Kontext verschieden ist, sodass die Begrifflichkeiten Männlichkeit und Weiblichkeit und deren Bedeutungen immer nur von einer bestimmten Gruppe in einem bestimmten Kontext gelesen werden kann.

Die offensichtlichste Ebene im Zusammenhang mit der Repräsentation im Film ist die der materiellen Dinge, dazu zählen Körper, Gegenstände (wie etwa Waffen) und Kleidung. Die Gestaltung der Filmumgebung, die Filmrequisiten, die Einrichtung, all diese Dinge geben beispielsweise darüber Aufschluss, wo und in welchem sozialen, historischen, kulturellen Kontext wir uns gerade befinden, in welcher Region, welcher Zeit, welchem Milieu das Leinwandgeschehen also verortet ist. Das Erkennen der Verortung der Figuren und Handlungsverläufe hilft und ermöglicht es uns, das Orientierungssystem, innerhalb dessen das Dargestellte zu lesen und zu verstehen ist, auszumachen. Dieses Orientierungssystem wird auch als filmisches Genre bezeichnet, später werde ich noch näher darauf eingehen.

Die Anordnung von Gegenständen und Requisiten sowie die Darstellung, Ausstattung, Bewegung von Körpern (und die Inszenierung der Handlung) ist innerhalb eines bestimmten soziokulturellen Kontextes, und auch innerhalb eines filmischen Genres auf bestimmte Art und Weise codiert, sodass imaginierte Welten entstehen, in denen abstrakte mentale Vorstellungen – in unserem Fall von Männlichkeit oder Weiblichkeit - eine konkrete visuelle und materielle Form annehmen. Eine bestimmte Darstellung von Männern und Frauen muss immer im Kontext der soziokulturellen

Auffassungen von Gender, Männlichkeit, Weiblichkeit und Sexualität betrachtet werden und in Hinblick auf die Komponente der Darstellungstraditionen in historischer Hinsicht. Die mediale Darstellungsweise von Frauen im Speziellen lässt auf eine Tradition von stereotypen, einschränkenden Darstellungen zurückblicken. Mit dem Aufkommen des Feminismus in den 60er und 70er Jahren begann man, die gesellschaftliche Rolle der Frau kritisch zu beleuchten und zu hinterfragen, was sich auch in der Auseinandersetzung mit den gängigen Frauenbildern in den Medien, die von der Dichotomie der Frau als Mutter oder als Hure geprägt war, niederschlug. (vgl. Carroll 1996: 270) Mit dem Hinterfragen und Aufbrechen der traditionellen Genderdarstellungen und der feministischen Kritik an den zu stereotypen Frauenrollen geht das Aufkommen von starken, selbstbewussten Frauen in TV-Serien (*Charlies Angels, The Avengers,...*) Hand in Hand, die ihrerseits aber wiederum teilweise zu stereotypen Frauendarstellungen beitrugen (vgl. Nelmes 1996: 242ff und Tasker 1993a: 18ff)

„Filme sind [...] weniger bloße Abbildungen äußerer und sozialer Natur als vielmehr Abbildungen und Produkt der inneren Natur der Subjekte, ihrer Wünsche, Bedürfnisse, erotischen Imagines, Triebe etc.“ (Koch 1989: 130)

Die Darstellungsformen und -modi von Frauen und Männern können daher nicht nur als Abbilder oder Entwürfe realer Genderrollen, sondern vielmehr als Wunschbilder und imaginierte Zuschreibungskomplexe gesehen werden. Nelmes weist darauf hin, bei der Analyse der Repräsentation von Gender besonders darauf zu achten, „how film characters are made recognisable and how we understand them, what our culture portrays as being representative of masculinity and femininity [...]“. (Nelmes 1996: 242)

Durch die Darstellungsweisen im Film entwickeln sich im Laufe der Codierungspraxen und Konventionen. Die im Film oder generell in den Medien generierten Geschlechterbilder und -rollen sind keine fest stehenden, richtigen, einzigen, sondern lediglich eine oft als Norm wahrgenommene Version von Weiblichkeiten und Männlichkeiten, die unter Zuhilfenahme von diskursiven Kategorien konstruiert und perpetuiert werden. Etablierte Codierungstraditionen und -konventionen tragen dazu bei, bei der Repräsentation von Männern und Frauen auf ein bestimmtes Repertoire altbewährter Darstellungsformen zurückzugreifen und sie als Quellen ikonografischer Zitate zu verwenden. (vgl. Tasker 1998: 36) Nicht nur Posen, Bewegungen und Verhaltensweisen werden mit Männlichkeit oder Weiblichkeit assoziiert, auch mit filmischen Mitteln kann das Gesehene feminisiert oder maskulinisiert werden. (Blickkonstruktion, Kameraeinstellungen, etc...)

2.4.1 Das Genre als bedeutungstiftender Rahmen

Laut Kuchenbuch bedarf es so genannter intersubjektiver Voraussetzungen, um miteinander zu kommunizieren und um ein gemeinsames Verständnis von Inhalten zu erlangen (vgl. Kuchenbuch 2005: 24) Diese intersubjektiven Elemente sind die verschiedenen Sprachen (Bilder, Gesten, Wörter oder Ähnliches), derer sich die Menschen bedienen um Inhalte artikulieren zu können und sie für andere verstehbar zu machen. Unter den intersubjektiven Voraussetzungen für einen gelingenden Verständigungsprozess versteht Kuchenbuch jenen Aspekt von Kommunikation, der einem Zeichen, einer Aussage, etc. eine konsensuale und sinnstiftende Bedeutung zuordnet, die von einer bestimmten Gruppe auf dieselbe Art und Weise verstanden werden kann. Ausschlaggebend für ein ähnliches Verständnis oder ähnliche Interpretation sind „bis zu einem gewissen Grad, gemeinsame *Lebenserfahrungen*“. (Kuchenbuch 2005: 30) Menschen, die im selben Milieu, im selben soziokulturellen Kontext aufwachsen, bekommen ähnliche/gleiche Werte und Interpretationsmöglichkeiten vermittelt und können so ein Zeichen auf ähnliche oder gleiche Weise deuten. Die einzelnen Bausteine eines filmischen Produkts dienen als Zeichen, Buchstaben oder Wörter einer filmischen oder kulturellen Sprache und somit wird der Film zu einer sprachlichen Konstruktion, einem Text, der gemäß den Regeln und Konventionen des übergeordneten Bedeutungsrahmens, des Genres, gelesen werden kann. Der Film, die einzelnen Sequenzen und Bilder des Filmes, dienen somit als Kommunikat, das analysiert werden kann. Als Kommunikat ist der Film Träger von Information und von Bedeutung, die allerdings abhängig von kulturellen, historischen, sozialen Auffassungen und unterschiedlichen Lesarten auf verschiedene Weisen gelesen, entkodiert und interpretiert werden kann. (vgl. Kuchenbuch 2005: 27) Ein Genre ist als ein filmisches Bedeutungskontinuum zu verstehen, das mit Hilfe von narrativen, visuellen oder dramaturgischen Schlüsselementen die Einstellung des Publikums gegenüber dem Filminhalt und das Verständnis in Bezug auf diesen formt. Faulstich beschreibt das Genre als:

„spezifisches Erzählmuster mit stofflich-motivlichen, ideologischen Konventionen und einem festgelegten Figureninventar“ und als „kulturell ausgebildete[s] Rahmensystem oder Schema, [das] zwar relativ stabil [ist], aber nicht unveränderbar festlieg[t], sondern sich [seiner]seits historisch auch wandeln [(kann)].“ (Faulstich 2002: 29)

Während eines Filmes werden ständig sogenannte Schlüsselinformationen gezeigt, die von Kuchenbuch als „cues“ bezeichnet werden. Diese Hinweise machen es dem Publikum einfacher ein Genre zu erkennen und Erwartungshaltungen gegenüber Handlungsverlauf und –ausgang zu

entwickeln. (vgl. Kuchenbuch 2005: 113ff) Das Genre beeinflusst die Wechselwirkung zwischen Autor und Rezipienten in einem wesentlichen Ausmaß. Somit dient das Genre als ein Bedeutung stiftender Rahmen, als Diskurs, durch den der filmische Inhalt verstanden und interpretiert werden kann. Die Art der Darstellung der Figuren hängt vom Genre ab, wie auch die Art und Weise das Dargestellte zu lesen. Wie jedes Genre hat auch das Actiongenre bestimmte Schlüsselemente und typisierte Darstellungen, die dem Publikum schon nach kurzer Zeit Aufschluss darüber geben, in welchem Bedeutungskontinuum die Handlung stattfindet und in welchem Zusammenhang das Gesehene zu interpretieren ist. Das Genresetting erzeugt eine gewisse Erwartungshaltung gegenüber dem filmischen Produkt. Die Erwartungshaltung entspringt aus vielen kleinen Referenzen und Hinweisen, die uns helfen, den Film anhand von erkennbaren Konventionen in ein bestehendes Genre einzuordnen. Gledhill meint dazu: „These conventions represent a body of rules or codes, signifiers and signs, and the potential combinations of, and relations between, signs which together constitute the genre.“ (Gledhill 1997: 351)

Die Darstellungskonventionen innerhalb eines Films ermöglichen es den Zuschauern in diesem Zusammenhang auch anhand bestimmter „Indizien“ die Entstehungszeit, das Genre, die dargestellte Lebenswelt zu erkennen und zu deuten. Jede filmische Form, jedes Genre hat ein eigenes System von Codes und Bildern. Man muss sich daher auch der genretypischen Darstellungsformen speziell im Actiongenre bewusst sein, der Codes, die mit bestimmten Werten, Ideologien oder strukturellen Elementen besetzt sind, wenn man sich mit den Repräsentationsformen von Gender auseinandersetzt. Nur so ist es möglich, Abweichungen, Ironisierung oder Brüche in der Darstellung/Codierung entsprechend zu erkennen und zu interpretieren.

Repräsentation im Film hat die Möglichkeit auf wahrnehmbare Gegenstände zurückzugreifen, die bereits vorab im soziokulturellen Kontext mit Bedeutung besetzt sind (Requisiten, Kleidung, Accessoires). Film arbeitet mit und verarbeitet Wirklichkeitsaspekte, die bereits durch gesellschaftliche/kulturelle Verwendung in bestimmter Weise codiert waren. Um einem Filmverlauf folgen zu können, bedarf es immer wieder der bereits genannten „cues“, Hinweise und Schemata, die die Einordnung des Gesehenen und die Erwartung an den weiteren Verlauf der Handlung erleichtern. (vgl. Kuchenbuch 2005: 92ff) Die Kriterien, die ein Genre ausmachen und die „cues“, die es verwendet, um eine bestimmte Botschaft zu vermitteln oder ein bestimmtes Männer- oder Frauenbild zu erzeugen, entstammen meist einer langen Darstellungstradition, in deren Verlauf bestimmte Codes erzeugt, etabliert, aber auch immer wieder verändert werden können und deren jeweilige Ausformung zu einem bestimmten Zeitpunkt das vorläufige Endprodukt eines komplexen

sinn- und bedeutungstiftenden Konstruktionsprozesses ist. Im Film wird mit ideellen und visuellen Identifikationsmodellen gearbeitet. Daher ist es wichtig, dass die Zuseher das Gesehene verstehen, interpretieren und in ihr Weltbild und ihre Wahrnehmung der Welt einbinden können. Auf den Identifikationsprozess in Bezug auf filmische Charaktere werde ich im vierten Kapitel noch eingehen. Um bestimmte Szenarien wiedererkennen zu können müssen wir Teil einer Gruppe, einer Gemeinschaft sein, die dieselben Assoziationen, Interpretationen und Zuschreibungen hat. Wenn wir beispielsweise als Zuseherinnen nicht auch jener kulturellen Gruppe angehören, der die Macher des Filmes angehören, so werden wir unter Umständen große Schwierigkeiten haben, die Aussage, die Andeutungen, das Dargestellte zu verstehen. Es ist also von großer Bedeutung, dass Macher und Konsumenten eines Filmes über mehr oder weniger denselben oder zumindest einen ähnlichen kulturellen Kontext/Hintergrund verfügen, damit ein Verständigungsprozess überhaupt stattfinden kann.

„Genres produce fictional worlds which function according to a structuring set of rules or conventions, thereby ensuring recognition through their conformity to generic verisimilitude. However, they also draw on events and discourses in the social world both as a source of topical story material and as a means of commanding the recognition of audiences through conformity to cultural verisimilitude.“ (Gledhill 1997: 364)

Die Zeichen und Bedeutungselemente von filmischen Codes sind nicht fiktiv, sondern zu einem großen Teil aus der realen Welt übernommen. Der Grund liegt nicht darin, dass die reale Welt in der medialen Repräsentation 1:1 abgebildet oder wiedergegeben werden soll, sondern dass aus den verschiedenen Zeichen, die Bezug zu Bedeutungen in unserem realen Leben haben, neue fiktive und genrespezifische Welten erzeugt werden können, in die wir mit unserem soziokulturellen Erfahrungsschatz eintauchen können. Je eher sich ein filmisches Produkt an die Darstellungskonventionen eines Genres und der gesellschaftlichen Normen hält, desto eher kann eine Darstellung für realistisch oder glaubwürdig gehalten werden. (vgl. Gledhill 1997: 359)

In der Darstellungstradition des Actiongenres gibt es eine Reihe von (Körper)Bildern, Zeichen und Symbolen, die in Verbindung mit soziokulturellen Bedeutungszuschreibungen Konzepte von Weiblichkeit und Männlichkeit vermitteln. Die Actionfilme der letzten Jahre und Jahrzehnte haben Männer- und Frauenfiguren entstehen lassen, die uns einen Eindruck davon geben, was innerhalb des Actiongenres von einem Helden oder einer Heldin zu erwarten ist, sei es in visueller Hinsicht oder in Bezug auf seine oder ihre Fähigkeiten und Attribute.

In der Ikonografie des Actiongenres treten einige Charakteristika mit einer gewissen Häufigkeit auf, sodass man sie durchaus zum genrespezifischen Inventar zählen kann. Brown versteht darunter beispielsweise die Verwendung von Waffen aller Art und Größe als Anzeiger von (männlicher) Macht und Potenz. Welche Konsequenzen die Verwendung von Waffen durch die weibliche Heldin hat, werde ich in Kapitel 4 noch genauer erörtern. Des weiteren muss eine Person, die die Actionnarration vorantreibt, über ein klar definiertes Äußeres verfügen. Muskeln und eine gewisse Körperlichkeit sind ein Muss in der Darstellung des männlichen Helden und seiner Männlichkeit. Auf die Konstruktion des Helden und der Heldin über den Körper werde ich im nächsten Kapitel ausführlich eingehen.

Jedes Genre hat eine eigene Repräsentationstradition, die die Arten und Weisen beinhaltet, Charaktere darzustellen oder Handlungsverläufe zu konstruieren und inszenieren. Die Repräsentation ist bestimmten genrespezifischen Codierungskonventionen unterworfen, sodass die Darstellung von Frauen und Männern einem mehr oder weniger festgelegten Repertoire unterliegt. Die generischen Vorgaben bilden dabei den übergeordneten Diskurs innerhalb dessen das Gesehene gedeutet und gelesen werden kann. Je nachdem wie starr diese Codierungskonventionen sind und auch wessen Interessen es dient Genderrollen in einer bestimmten Form darzustellen, daran liegt es wie fixiert die Grenzen zwischen den Geschlechterdarstellungen sind und auch wie sehr die Darstellung von Genderidentitäten modifizierbar ist. Die Starrheit oder Flexibilität der Darstellungskonventionen hängt unter anderem vom soziokulturellen Verständnis der Geschlechter ab, von den Rollenbildern und Verhaltensvorschriften, die im alltäglichen Leben in einer Gesellschaft in Bezug auf die Geschlechtsidentität bestehen. Je kleiner der Möglichkeitsraum bei der Darstellung von Gender ist, desto klarer ist die Botschaft/Aussage und desto leichter ist das Dargestellte von einer großen Gruppe von Menschen verstehbar. Die Zuordnung zu einem bestimmten filmischen Genre bietet eine solche Einschränkung des Interpretations- und Verständnisspielraums, sodass Frauen- und Männerbilder im Actionkino auf eine typische, oft stereotype Darstellung reduziert sind. Das Verständnis von repräsentativen Elementen der Darstellung hängt daher stark davon ab, ob das Publikum in der Lage ist, die Bedeutungszusammenhänge zu erfassen. Je mehr spezifische Information beim Publikum vorhanden ist, desto facettenreicher ist auch das Erleben des gesehenen Inhaltes und desto mehr an Aussage kann verstanden werden.

Gledhill definiert einige Komponenten, anhand derer es ihrer Ansicht nach leicht möglich ist, aussagekräftige Annahmen für die Zuordnung zu einem bestimmten Genre zu machen. Für sie sind

das das Format oder Medium, die Thematik, der Schauplatz des Geschehens, die narrative Struktur, Charaktertypen und die Handlung. (vgl. Gledhill 1997: 351ff) Von diesen sechs Elementen sind zwei von Relevanz für die Fragestellung meiner Arbeit, im weiteren Verlauf werde ich daher noch genauer auf die die narrative Struktur und die Charaktertypen eingehen.

2.4.2 Das Genre als Codierungsrahmen einer Darstellungstradition

Der Actionfilm als Darstellungsform ist nicht daran interessiert und erhebt auch nicht den Anspruch Realität abzubilden oder darzustellen, sondern vielmehr anhand stereotypisierter Bilder visualisierte Vorstellungen und Illusionen zu vermitteln. Die innerhalb von Darstellungstraditionen und Genrekonventionen konstruierten klaren Dualitäten und Stereotype (Mann, Frau – Gut, Böse – richtig, falsch) sind für eine schnelle Erkennung und Einordnung in einen Bedeutungskontext hilfreich. So wie in Stuart Halls Beispiel zum Verständnis von Sprachen die drei Farben einer Ampel auf die Einhaltung von gesellschaftlichen Verhaltensnormen hin codiert sind (Stop - Achtung oder Warten – Los), so sind im Actiongenre bestimmte Dinge, Verhaltensweisen und ästhetische Normen ebenfalls mit einem bedeutungsstiftenden Code belegt und sprechen eine meist sehr eindeutige Sprache in Form von genrespezifischer Ikonografie und Narrationstraditionen. Zeichen, Bewegungen, Aussehen, Verhalten, all diese Dinge werden zu Elementen einer spezifischen Sprache, die von Menschen mit ähnlicher Sozialisation, Wissen, Erfahrung gelesen und verstanden werden kann. Wie Gledhill (1997) ausführt, bestehen genrespezifische Codes aus Inklusions- und Exklusionsmechanismen, die darüber bestimmen, was in einem bestimmten Genre sein kann und was nicht, welche Figuren auftreten können und welche nicht. Anhand dieser Aus- und Einschlussmechanismen kommt es zur Etablierung bestimmter genretypischer Orte, Personen, Handlungsverläufe und Ikonografien, die zukünftig als Anzeiger einer bestimmten fiktionalen Welt die Einordnung in ein klassifikatorisches generisches Schema erleichtern. Die Codes eines Genres dienen als Richtlinien der Darstellung und bieten so einen Bedeutungsrahmen innerhalb dessen dargestellte Charaktere, Handlungen und Erscheinungsbilder plausibel wirken. Den Codierungskonventionen ist es demnach auch zuzuschreiben, ob eine dargestellte Figur glaubwürdig scheint beziehungsweise bis zu welchem Grad eine glaubwürdige Darstellung innerhalb der Genrenormen möglich ist und ab wann das Gesehene für das Publikum befremdend, verwirrend oder unbehaglich wird. Auf die Konsequenzen, die die Darstellung der Actionheldin in der Männerdomäne des Actionfilms mit sich bringt, werde ich im nächsten Kapitel noch genauer

eingehen. Genrespezifische Codes etablieren sich durch Wiederholung und ähnliche Darstellung, können sich aber auch verändern. In Gledhills Worten passiert das folgendermaßen: „generic conventions *produce* meanings through a process of constantly shifting combination and differentiation.“ (Gledhill 1997: 356)

Um auf Gledhills Elemente der Genrezuordnung zurückzukommen, werde ich nun auf die wichtigsten Darstellungskonventionen in Bezug auf die narrative Struktur innerhalb des Actiongenres eingehen. Eine Auseinandersetzung mit den Charaktertypen im Actiongenre wird unter Punkt 2.4.3. stattfinden. Im Zentrum der Action-Narration steht im Allgemeinen eine Heldin oder ein Held, die gegen böse Mächte, GegenspielerInnen oder andere Hindernisse kämpfen müssen, um die Welt zu retten, das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse wiederherzustellen oder das Böse auszumerzen. Die Handlung ist meist überschaubar, die Zuordnung der Figuren zur guten oder bösen Seite nicht allzu schwer und der Kampf mit dem Gegner ein Höhepunkt der Erzählung. Auf den Kampf als Ritualisierung des visuellen Spektakels, eine der Ausführungen von Steve Neales Auseinandersetzung mit der Männlichkeit im Actionfilm in seinem Essay *Masculinity as Spectacle* (1993), werde ich zu einem späteren Zeitpunkt noch ausführlicher eingehen.

Nelmes stellt fest, dass „[i]n male-centered genres such as war, action, westerns and gangster films there are binary opposites in the form of opposing forces which struggle for power and control.“ (Nelmes 1996: 265) Das Actiongenre ist neben anderen männlich wahrgenommenen Genres ein Ort, an dem binäre Oppositionen noch stark wirksam sind beziehungsweise sogar die Basis der Narration darstellen. Die Einteilung in Gut-Böse, Held-Bösewicht, Männlichkeit-Weiblichkeit dient als Bühne für Darstellungen in denen ein Mann (noch oder wieder) ein richtiger Mann sein kann und sich in seinem 'natürlichen' Mannsein deutlich von allem anderen absetzt. Das Eindringen der Frauen in die Männerdomäne des Actiongenres stellt eine Bedrohung der Klarheit der binären Oppositionen dar und führt mitunter zu Verschiebungen in der Lesart der Heldin, um das Gegensatzpaar männlich-weiblich zumindest in symbolischer Form weiter bestehen zu lassen. Auf diesen Aspekt werde ich im nächsten Kapitel unter Punkt 3.2.2 noch näher eingehen.

Wilhelm Greiner erklärt „die Inszenierung bedrohter Männlichkeit“ (Greiner 1998: 46) zu einem der Eckpfeiler des Hollywoodfilms und der Darstellung des männlichen Helden der 80er und 90er Jahre, wobei sich die 'Männlichkeit als Natürlichkeit' als Grundaussage des Actionfilms etabliert hat. In diesem Zusammenhang stellt er auch einen Hang zur Serialität von Actionfilmen fest, die seiner Meinung nach das Bedürfnis zur ständigen Neuinszenierung von Männlichkeit zeigt. Die

Tendenz zu immer neuen Inszenierungen von Männlichkeit auf der Leinwand legt für Greiner nahe, dass die Stabilität des Konzeptes 'Männlichkeit' nicht gegeben ist. (vgl. Greiner 1998: 65) Frauen waren lange Zeit nicht zentral für den Verlauf der Handlung, es sei denn als Motivation oder Rachemotiv für den Helden, als Liebesinteresse oder passives Opfer, das auf seine Rettung durch den Helden wartet. In dieser Funktion kam es in erster Linie auf den Spektakelcharakter der weiblichen Protagonistin ganz im Sinne der Mulveyschen dramaturgischen Arbeitsteilung (Mann aktiv, Frau passiv) an. In Kapitel 4 werde ich mich noch ausführlicher mit einer feministischen Perspektive auf Kino und den Thesen Laura Mulveys auseinandersetzen. Im Actiongenre fand eine deutliche Marginalisierung und Sexualisierung der Frauen statt, wobei die Frau gegenüber dem Mann stets eine untergeordnete Rolle spielte. Einige Actionfilme der 80er Jahre kamen sogar ganz ohne weibliche Rolle aus und fokussierten gänzlich auf die Darstellung des Mannes und seiner (bedrohten) Männlichkeit. Erst in den 90er Jahren kamen die Frauen (zurück) ins Actiongenre und mit ihnen eine neue, bisher unbekannte Form der Frauendarstellung, was ich im nächsten Kapitel ausführen werde. (vgl. Brown 1996: 52ff und Inness 1999: 2ff)

Wie bereits ausgeführt gibt es bestimmte „cues“, die die Einordnung in ein Genre und die Erwartungshaltung in Bezug auf den Handlungsverlauf erleichtern. Im Actiongenre wären typischen Elemente beispielsweise

“chase sequences, combat of various kinds, a distinctive (typically fragmented) orchestration of space, an accelerated sense of time (a feeling of speed, of modernity perhaps) and pace (in editing or camerawork for instance), visual and aural spectacle and visual effects.” (Tasker 2004: 7)

Das Actionkino der letzten Jahre – von Tasker auch als 'dummes Kino für dumme Menschen' beschrieben, zeichnet sich laut Meinung von Kritikern durch „the exaggeration or stylisation, the sheer *excess* of spectacle as the defining feature” (Tasker 2004: 6) aus. Daraus wird deutlich, dass die Narration innerhalb der meisten Actionproduktionen eine definitiv nachrangige Rolle gegenüber der Action und dem Spektakel spielt. Diese Feststellung führt zu einem weiteren essentiellen Aspekt dieser Arbeit, der in Kapitel 4 ausführlicher behandelt werden soll, nämlich zu Laura Mulveys Annahme einer Dialektik zwischen Narration und Spektakel, bei der die Narration dem Mann als aktivem Element und das Spektakel der Frau als passivem Element zuzuordnen ist.

Im Actionkino der letzten Jahre finden Einflüsse aus manch anderen medialen Bereichen ihren Niederschlag, wie zum Beispiel aus der europäischen oder asiatischen Kinotradition. Die

Übernahme von Martial Arts-Techniken aus dem Hongkong-Kino die eine neue Form der körperlichen Ästhetik und die Ästhetisierung des Kampfes mit sich bringt, zeigt sich besonders eindrucksvoll am Film *Matrix* der Wachowski-Brüder aus dem Jahr 1999 und später in *Charlies Angels* und einigen weiteren Produktionen. Neben dem Hongkong-Kino trug auch das unabhängige amerikanische Kino, das Fernsehen oder die Comic-Kultur der USA zur heutigen Form des Hollywood-Actionkinos bei.

Die beiden Filmbeispiele, die in Kapitel 5 dieser Arbeit analysiert werden sollen, sind dem Actiongenre zuzuordnen, sind in ihrer spezifischen Form aber alle Hybride, die die Grundzüge des Actionfilms beinhalten, aber auch Anleihen aus benachbarten Genres machen. *Domino* ist eine Actionbiografie, die Verfilmung einer realen Geschichte, zumindest in gewisser Weise, wie explizit betont wird. Der Realitätscharakter der Handlung wird gegen Schluss hin immer unwahrscheinlicher und legt eher nahe, dass es sich hierbei um eine Art Actionmärchen handelt. *Resident Evil: Extinction* ist der bislang letzte Teil der Horrortrilogie und Verfilmung des Egoshooter-Konsolenspiels *Resident Evil*. Die Filme bedienen sich demnach nicht nur der Darstellungstraditionen und Codes des Actiongenres, sondern auch der Traditionen und Konventionen der Genres, aus denen sie ihre Versatzstücke zur Konstruktion eines Hybridgenres entlehnt haben.

Ein Genre ist kein stabiles Gefüge, sondern flexibel und anpassungsfähig an gesellschaftliche Bedingungen und andere Darstellungstraditionen. Blaseio merkt in seinem Artikel *Genre und Gender* in diesem Zusammenhang an:

„a) Genres sind keine ahistorischen, stabilen Kategorien, sondern unterliegen dem historischen Wandel, sie können sich etablieren, sich in andere Genres transformieren oder auch verschwinden. [...]

b) Genre geht nicht als essenzialistische Kategorie dem jeweiligen Film voraus, sondern realisiert sich in jedem einzelnen Film neu, entsteht erst in der eigentlichen Umsetzung. Filme beziehen sich auf Genre-Konventionen und schreiben diese zugleich um, modifizieren sie, konstruieren sie aber gleichzeitig auch. [...]“ (Blaseio 2004: 35ff)

Unter Filmkritikern und Wissenschaftlern gibt es immer wieder Diskussion um die Klassifizierung von Genres als 'männlich' oder 'weiblich'. In diesem Zusammenhang gibt es die beliebte Zuschreibung des Melodrams und des Musicals als weibliche Filmform, wohingegen Kriegs-, Abenteuer-, und Actionfilme als männliche Genres klassifiziert werden.

„Die Präferenz der Frauen für Melodramen, Komödien und den sogenannten „Problemfilmen“ bei gleichzeitiger Ablehnung von Kriminal-, Horror- und Kriegsfilm, von Western und Pornografie zeigt zumindest eins deutlich: daß von Frauen innerhalb der Männer-Produktion eindeutige Binnengrenzen gezogen wurden zwischen dem, was annehmbar war, und dem, was abgelehnt wurde.“ (Koch 1989: 128)

Was es nun bedeutet, dass immer mehr Frauen als Protagonistinnen in typische Männergenres, die im Gegensatz zu den Frauengenes durch eine exzessivere Verwendung und Darstellung von (körperlicher) Gewalt gekennzeichnet sind, eindringen und was es vor allem für die Darstellungstraditionen von Männern und Frauen innerhalb des Actionfilms bedeutet, darauf soll in weiterer Folge noch eingegangen werden. (vgl. Tasker 2004: 4ff)

2.4.3 Männlichkeits- und Weiblichkeitspluralismus und deren Möglichkeitsräume innerhalb des Actionfilms

Laut Butler birgt der Feminismus und die Emanzipationsbewegung eine massive politische Problematik in sich, nämlich in der Form, dass Frauen zu generalisiert und zu homogen wahrgenommen werden und somit eine gemeinsame Identität, eine einheitliche Kategorie Frau vorgegaukelt wird. (vgl. Butler 1991: 18) Tatsächlich gibt es jedoch unzählige Möglichkeiten als Frau oder Mann zu leben, sich darzustellen oder zu inszenieren. Daher kann es auch keine richtige oder falsche Darstellung von Mann und Frau geben, sondern lediglich verschiedene Weiblichkeits-, Männlichkeits- oder einfach Persönlichkeitsentwürfe, Darstellungen von Menschen, ob männlich oder weiblich aus verschiedenen Blickwinkeln. (vgl. Villa 2003: 45) Die Thematik von Genderdarstellung im Film beinhaltet nicht nur das WIE der Darstellung, sondern auch die Frage, ob es verschiedene Frauen- und Männerbilder gibt und wie diese ihre Manifestation finden. Es gibt viele verschiedene Formen sein Mann- oder Frausein auszuleben und darzustellen, jedoch herrscht für die Genderdarstellung im Actionfilm ein relativ enger Spielraum an Männlichkeits- beziehungsweise Weiblichkeitskonstruktionen, da der Actionfilm als generische Form bestimmten Repräsentationskonventionen unterworfen ist. In den letzten Jahrzehnten war Männlichkeit ein sehr großes Thema innerhalb der Sozial- und Kulturwissenschaften, was natürlich auch den Auswirkungen des Feminismus und den Veränderungen in der Wahrnehmung von Männern und von Männlichkeit zuzuschreiben ist. Die Auseinandersetzung mit Weiblichkeit und seiner Darstellungsformen blieb hinter dem vermehrten Interesse an der Männlichkeit zurück. Aber über

die Auseinandersetzungen mit den verschiedenen Männlichkeiten ist es vielleicht möglich sich der Weiblichkeit/den Weiblichkeiten anzunähern. Allerdings müssen wir hierbei aufpassen nicht in die Falle zu tappen und zu schließen, was nicht männlich ist, muss weiblich sein, denn damit wären wir bei der schon anfangs thematisierten Vorstellung, dass Männlichkeit und Weiblichkeit als binäres Gegensatzpaar fungieren und sich gegenseitig ausschließen. Männlichkeit und Weiblichkeit sind aber keine sich gegenseitig ausschließenden Identitäten, allerdings herrscht innerhalb der Darstellungstraditionen des Actionfilms eine eindeutige Gegenüberstellung und Trennung von männlich und weiblich. Innerhalb des Codierungssystems des Actionkinos herrscht eine dichotome Auffassung von Geschlechterrollen und -darstellungen. Es ist genau festgelegt wie Actionfiguren auszusehen, sich zu verhalten haben und zu lesen sind. Vorstellungen von Männlichkeit und Weiblichkeit werden infolge immer wiederkehrender Wiederholungen oder Referenzen vorangegangener Darstellungen gefestigt oder verändert. Im Actionfilm ist der Körper des Helden und der Heldin ein wesentliches Darstellungselement von Gender und Genderrollen. Männlichkeit und Weiblichkeit wird in immer wiederkehrenden Bildern von Körperlichkeit reproduziert, erneuert und gefestigt. (vgl. Jeffords 1993: 247)

Männlichkeit und Weiblichkeit als soziale Konstrukte sind die Produkte kultureller Aneignungs- und Zuschreibungstraditionen, die im Grunde beliebig auf Körper angewendet werden können, sodass auch Männer weiblich und Frauen männlich wahrgenommen werden können. Vorstellungen von Männlichkeit sind demnach nicht zwangsläufig auf den männlichen, Vorstellungen von Weiblichkeit nicht unbedingt auf den weiblichen Körper beschränkt.² Im filmischen Kontext des Actiongenres sind Männlichkeit und Weiblichkeit jedoch stark binär strukturiert. Auch wenn dies auf den ersten Blick nicht offensichtlich sein mag, so wird dies bei einer genaueren Analyse der Tiefenstruktur eines filmischen Produktes klar. Allerdings können mit Hilfe filmischer Repräsentationskonventionen und gängiger stereotyper Darstellungen männliche Körper feminisiert und weibliche Körper maskulinisiert werden. Die Auswirkungen symbolischer Übertretungen durch die Figur der Actionheldin werden später noch erörtert werden.

² In der Homosexuellenszene beispielsweise gibt es eine klare Unterscheidung von maskulinen und femininen Frauen durch die Termini *Butch* und *Femme* oder die umgangssprachliche Bezeichnung *Tunte* für weiblich agierende Männer. In der heterosexuellen Bezeichnungspraxis wird der Verweis auf das „andere“ Geschlecht bei Männern und Frauen oft in abwertendem Sinne genutzt um die Abnormität der gegebenen Verhaltensweisen zu betonen.

2.4.3.1 Stereotype Männer- und Frauenbilder im Actiongenre

Für John R. Leo ist ein Stereotyp eine „naturalisierte Konvention“, die den Anschein des Realismus hat und dabei hilft, Auffassungen zu erschaffen, die als natürliche Zuschreibungen gelesen werden. (vgl. Leo 2000: 49) Dietzen hält (Stereo)Typisierungen für Mittel einer „soziale[n] Orientierungsfunktion“, die mit Hilfe vereinfachter Anschauungen über Ähnlichkeit und Unterschiedlichkeit In- und Exklusionsmechanismen in einer Gruppe erzeugen. (vgl. Dietzen 1993: 15)

Die Konstruktion von Männlichkeit und Weiblichkeit passiert nicht nur durch Zuschreibung von bestimmten Eigenschaften, sondern auch stark durch visuelle Aspekte und Codes. Der Körper dient hierbei als Medium, um mit Hilfe kulturell gewachsener Codes die Vorstellung von Männlichkeit und Weiblichkeit zu produzieren. Physische Merkmale dienen als Referenzpunkte für männliches oder weibliches Aussehen, für oft stereotypisierte Darstellungen von Männern und Frauen. Nelmes definiert den Stereotyp als einen einfachen und schnellen Weg, die Welt um uns zu kategorisieren und verständlich zu machen. (vgl. Nelmes 1996: 248) Wie schon erwähnt, ist der Spielraum für die Darstellung verschiedener Männlichkeiten und Weiblichkeiten sehr beschränkt und folgt einem strengen Regime von Repräsentationstraditionen, wobei anzumerken ist, dass die Gestaltungsfreiheit in Bezug auf weibliche Charaktere um einiges großzügiger ist als bei männlichen Charakteren. Actionmänner müssen stark und mutig sein, sie dürfen nicht weich oder emotional sein, starken Frauen hingegen wird es zugestanden auch hin und wieder emotional zu sein, dafür müssen sie darauf achten nicht zu muskulös auszufallen. Männerfreundschaften müssen sich immer explizit gegen den Verdacht der Homosexualität aussprechen, Frauenfreundschaften haben diesen homophoben Druck nicht auf sich lasten und wenn, wäre es wohl auch eher aufregend als abartig. Männer, die über Macht und Charisma verfügen, sind entweder Helden oder Bösewichte, eindeutig zuordenbar zu Gut oder Böse. Peter Lehman bemerkt dazu: „Many male action films present a hero and a villain who seem to be opposites but are, in reality, very much like each other.“ (Lehmann 1993: 112) Andere stereotype Männerfiguren, die gerne in Actionfilmen vorkommen sind Handlanger, Helfer, Witzfiguren oder Versager, die die Besonderheit des Helden noch einmal zusätzlich unterstreichen. Auch Hark stellt in der Konstruktion der männlichen Figuren, die den Helden umgeben, eine gegensätzliche körperliche Codierung fest. Diese hat den Effekt, dass die Besonderheiten des Helden zu unterstreichen wird und ihn aus seiner Umgebung hervortreten zu lassen. (vgl. Hark 1993: 152) Auch Vaterfiguren oder Lehrer, die eine patriarchale Autorität

verkörpern, werden gerne eingesetzt. Weibliche stereotype Rollen sind beispielsweise in der Verkörperung der Mutter und Ehefrau, die dem häuslichen Bereich zuzuordnen ist, zu finden. Eine andere Form der Darstellung von Frauen ist die sexualisierte Verführerin oder das Liebesinteresse (wozu auch die *femme fatale* zu rechnen ist). Weitere Frauenrollen manifestieren sich in der kumpelhaften Freundin oder Kollegin, der entsexualisierten Frau in Form der Jungfer oder der Karrierefrau und natürlich der weiblichen Heldin. Allerdings sind hierbei die Übergänge teilweise fließend, sodass eine Heldin mühelos mütterliche oder verführerische Charakteristika aufweisen kann. (vgl. Dietzen 1993: 88)

Im Actiongenre finden sich gerne stereotype Darstellungen, um die Handlung nicht zu komplex zu gestalten. Aus Yvonne Taskers *Working Girls* (1998) geht eine Klassifizierung von vier verschiedenen zentralen Frauentypen hervor, die im Actiongenre Verwendung finden. Sie unterscheidet zwischen der Frau als Mutter, der Tomboy-Figur (charakterisiert durch Kindlichkeit und dem (noch) nicht erfüllen können/wollen von traditionellen Rollenmustern), der Darstellung der Frau als Fetisch und der Figur der 'feisty heroine'. (vgl. Tasker 1998: 68ff) Beliebte Varianten von Actionfrauen sind laut Tasker 'butch' type, tomboy und 'feisty heroine', die sich alle durch die Kombination männlicher und weiblicher Elemente auszeichnen. (vgl. Tasker 1998: 68f und Heinecken 2003: 28)

Auf einige Frauentypen werde ich an dieser Stelle noch etwas genauer eingehen, da in beiden Filmen eine Frau als Hauptfigur fungiert. Auf welchen Frauentyp die Darstellungen innerhalb der Filmbeispiele zutreffen, soll später noch erörtert werden. Die Tomboy-Figur als eine burschikose Mädchenfigur wird als eine Art Übergangsstadium angesehen. Sie umgibt eine gewisse Unreife und unvollständige Entwicklung, da sie (noch) nicht an die Verantwortlichkeiten des Erwachsenenlebens gebunden ist. (vgl. Tasker 1998: 84) Ihr unangepasstes Verhalten wird als adoleszentes Aufbegehren gegen Weiblichkeit gewertet, um diese letztendlich aber doch anzunehmen. Für Cavallaro und Warwick lässt diese burschikose weibliche Figur neben der Interpretation eines Auflehns gegen häusliche und reproduktive Stereotypen der Weiblichkeit auch die Interpretation von Verletzlichkeit und Schutzlosigkeit zu, da die Frau zwar burschikos und unabhängig ist, aber verglichen mit den Männerdarstellungen und -idealen die schwächere Variante ist. (vgl. Cavallaro and Warwick 1998: 14 und Heinecken 2003: 28) Als Tomboy-Figur werden Frauen gerne in Actionnarrationen eingebaut, es gibt Ähnlichkeiten dieser Figur zum Final Girl des Horrorgenres, wobei der einzige Unterschied laut Carol Clover zu sein scheint, dass im Horrorfilm die Rolle der Frau als Opfer etwas mehr betont wird. „The tomboy hero(ines) of the action cinema share with Clover's Final Girl a

peculiar gender status, and an ambivalent relationship to sexuality.“ (Tasker 1998: 81) Laut Creed stellt die Tomboy-Figur eine Erzählung dar, in der die weibliche Sexualität in einer Krise wahrgenommen wird, die letztendlich in die patriarchale Ordnung zurückgebracht wird/werden muss. (vgl. Tasker 1998: 84) Creed sieht den aktiven, maskulinisierten Körper der Tomboy-Figur als potenziell überschreitendes Bild, das in eine ödipale Narration der Transformation eingebunden ist, eine männliche Fantasie, die die Annahme einer angemessenen heterosexuellen Identität begleitet. (vgl. Tasker 1998: 81ff) Im Gegensatz zur Tomboy-Figur, die als eine Art ödipales Übergangsstadium zu einer angemessenen heterosexuellen Geschlechterrolle angenommen wird, stellt der Stereotyp der 'feisty heroine' eine eindeutig erwachsene und heterosexuell markierte Frau dar, die stark und geistreich ist, aber stets als atypische Frauenrolle gilt. Während die Tomboy-Figur an einen bestimmten Kleidungsstil gebunden ist, ist dies bei der Figur der 'feisty heroine' nicht der Fall. Außerdem ist es letzterer möglich zwischen den Positionen der Handlungsträgerin, des Liebesinteresses und dem sexuellen Objekt hin und her zu wechseln. Das Aufwachsen in einem rein männlichen Umfeld (Brüder, andere männliche Verwandte, Bekannte) wird oft als Erklärung für die Art der 'feisty heroine' herangezogen. (vgl. Tasker 1998: 82ff) Das Hollywoodkino der letzten Jahre hat unter anderem eine weibliche Figur (von Inness als Lady Killer bezeichnet) kreiert, die den Charakteristika eines Helden entspricht, dabei aber die Grundzüge einer *femme fatale* in sich trägt, indem die Bedeutung der Weiblichkeit und heterosexuellen körperlichen Begehrbarkeit betont wird. vgl. Inness 1999: 69) Bezeichnungen wie „action babe“ oder „girl power“ (O'Day 2004: 205), die im Zusammenhang mit den modernen Actionheldinnen aufgekommen sind, mögen zwar einerseits infantilisiert und sexistisch sein, andererseits aber auch als Verweis auf körperliche Fitness zu verstehen. In unserer Gesundheits- und Fitnesskultur gilt es als Ideal einen schönen, athletischen, gesunden, trainierten Körper zu haben, der Rückschlüsse auf regelmäßiges „An-sich-arbeiten“ zulässt. (vgl. O'Day 2004: 205 und Tasker 1998: 3ff)

2.4.3.2 Körperlichkeit und der Bezug zu Klasse, Alter, Sexualität und Ethnizität

„Into the 1980s, genres and genre movies remained almost exclusively the cultural property of a white male consciousness, the centre from which any difference regarding race, gender, and sexuality was defined marginalized.“ (Grant 2004: 373)

Grant stellt in dieser Aussage fest, dass weiße Männlichkeit die Actionnarrationen der 80er Jahre dominierte und Angehörige anderer ethnischer Zugehörigkeiten sowie Frauen in die Position von Randfiguren verwies, deren Zweck es war, dazu beizutragen den außergewöhnlichen Status des weißen männlichen Helden zusätzlich hervorzuheben. Aber nicht nur in den 80er Jahren, sondern auch schon früher war das Hollywood-Actionkino eine Domäne von weißen männlichen Helden und ist es teilweise auch heute immer noch. Nur wenige schwarze Darsteller haben es in ernst zu nehmende Actionrollen geschafft, unter ihnen Darsteller wie Wesley Snipes, Will Smith oder Laurence Fishburne. (vgl. Tasker 2004: 10) Die lange Tradition der Darstellung von Farbigen in der Geschichte des Hollywoodfilms ist von unzähligen stereotypen Darstellungen geprägt: Sklaven, Diener, wilde Ureinwohner, Kriminelle, hyper- oder desexualisierte Charaktere bildeten lange den Grundstock der Repräsentation Farbiger. Eine hyper-sexualisierte Darstellung der Figuren ist besonders stark präsent in den „Blaxploitation“-Filmen der 70er Jahren, in denen meist ein starker, männlicher Held im urbanen Milieu die Narration dominiert. Durch Filme dieser Art wurde aber auch der Stereotyp der schwarzen kämpferischen Heldin vor allem in 'low budget'-Produktionen erschaffen. Die Einführung schwarzer Charaktere als handlungstreibende Hauptfiguren war aber nicht ganz problemlos: „the inclusion of black performers at the *centre* of the action picture poses a range of iconographic problems which are ultimately worked out in terms of sexuality.“ (Tasker 1993a: 35) In diesem Zusammenhang zeigt Tasker zwei Strategien – Hypersexualisierung und Desexualisierung - auf, durch die die Unterschiedlichkeit von Schwarzen zum weißen Helden hergestellt wird. (vgl. Tasker 1993a: 21ff) Sexualität dient hier also einerseits als legitimes Mittel die Andersartigkeit der schwarzen Figuren zu weißen Darstellern zu konstruieren, indem sie in einer abwertenden (weil mit animalischem Verhalten assoziierten) Weise dargestellt werden, andererseits indem sie als geschlechtslose Wesen keine wie auch immer geartete Bedrohung für die weißen Figuren darstellen, was im Übrigen auch für die Darstellung männlicher asiatischer Charaktere zutrifft. Tasker sieht in der Hypersexualisierung Farbiger eine Projektion weißer Ängste und Wünsche auf den (fremden) schwarzen Körper. Des Weiteren stellt sie fest, dass in der Darstellungstradition von schwarzen Charakteren „[b]lackness is understood within Hollywood's symbolic in terms of marginality and criminality.“ (Tasker 1993a: 32ff)

In *Domino* beispielsweise wird das kriminelle Komplott, den Geldtransporter zu entführen und dann für seine Auffindung eine Prämie zu kassieren von einem Schwarzen geplant. In die Aktion sind neben ihm drei schwarze Frauen, ein als schwul codierter (seine sexuelle Orientierung wird jedoch nie thematisiert oder deklariert) Weißer und ein Angehöriger einer sozial niedrigen Schicht

verwickelt. In den letzten Jahren konnte auch ein Aufkommen von Latina-Actionheldinnen in Hollywoodfilmen verzeichnet werden (u.a. Jennifer Lopez, Michelle Rodriguez), wobei die Charaktere der Latinas üblicherweise hinter der weißen Heldin oder dem weißen Helden zurück bleiben. (Tasker 2004: 9) Dennoch sieht Beltrán die Präsenz der Latinas als ein positiv zu wertendes Zeichen und meint dazu: „Living almost until the end [of the movie] is a sign of progress in a genre in which Latinas formerly were only included as victims to be saved by heroic white male counterparts [...].“ (Beltrán 2004: 196) Um die Darstellung ethnisch anderer Frauen zu untergraben wird oft auf Gewalttätigkeit oder eine hyper-sexualisierte Erscheinung zurückgegriffen. Was die Anwendung von körperlicher Gewalt betrifft, so werden unterschiedlichen Wertigkeiten bei der Gewaltanwendung schnell offensichtlich, wenn bei weißen Frauen Gewalt und Aggression als positiv bewertet wird, weil es als ein Ausbrechen aus traditionellen Rollen gedeutet werden kann, wohingegen bei Frauen anderer ethnischer Abstammung Gewalt und Aggressivität gerne in negativen Zusammenhang mit ihrer Herkunft gesetzt werden. Bei der Darstellung physischer Aggression bei nicht-weißen Figuren beinhaltet schwingt meist eine gewisse Assoziation mit Vulgarität und Primitivität mit, was zur Abwertung der ethnisch anderen Figuren dient und was oft auch den Verweis auf die Zugehörigkeit zu einer niedrigen Gesellschaftsschicht beinhaltet. (vgl. Beltrán 2004: 196)

Heterosexualität ist wie in vielen anderen Hollywoodgenres auch im Genre des Actionfilms die Norm. Angedeutetes oder tatsächliches Liebesinteresse am anderen Geschlecht, familiäre Strukturen oder Verweise auf eine heterosexuelle Beziehung bilden den narrativen Rahmen der sexuellen Ausrichtung. Die Familie fungiert als starker Anzeiger heterosexueller Normativität, auch wenn sie nur über Verweise (Fotos) oder Rückblenden (Erinnerungen) auftritt. Homosexualität ist besonders im Actionfilm, der von der klaren Typisierung und Rollenverteilung der Charaktere lebt, eine Möglichkeit Figuren in abwertender, weil abnormer, Weise darzustellen und sie als Ausnahmen von sozialen Normierungen zu stigmatisieren. Besonders Filme mit Buddy-Konstellationen laufen Gefahr durch die meist sehr enge Nahebeziehung zwischen den männlichen Protagonisten homoerotische Untertöne zu produzieren. Homosexuellen Unterstellungen wird durch die Verwendung komischer Elemente oder explizite Verweise auf die bestehende heterosexuelle Gesinnung entgegengesteuert. (vgl. Fradley 2004: 245 und Fuchs 1993: 194ff) Dominos Heterosexualität wird durch die vorerst rein platonische Beziehung zu ihrem Kollegen und Verehrer Choco konstruiert, die später aber zur Liebesbeziehung, wenn auch einer von kurzer Dauer wird. Homosexuelle Anspielungen werden lediglich seitens Domino dazu verwendet, die Position der

Gerichtspsychologin abzuwerten. Alice wird durch ihre Beziehung zu Matt im ersten Teil der Trilogie und zu Nemesis (mutierter Matt) im zweiten Teil als heterosexuell ausgewiesen, im dritten Teil verweist ein Foto, das sie in Brautkleid neben einem Mann zeigt, auf eine eindeutig heterosexuelle Ausrichtung. (vgl. Abb. 1) Weiters hat sie eine sehr innige Beziehung zu Oliveira, das Liebesinteresse wird angedeutet, (vgl. Abb. 2) kann aber aufgrund der Umstände nicht ausgelebt werden. Laut Dyer besteht bei der heldenhaften Figur und die sie umgebenden HelferInnen eine Hierarchie in Bezug auf Rasse und Gender. Männliche Helden haben oft weibliche Kumpanen oder HelferInnen aus anderen ethnischen Kontexten, die ihnen zuarbeiten und zur Konstruktion ihrer besonderen Position beitragen. (vgl. Tasker 1998: 84)

In sogenannten Buddy-Filmen, die dadurch charakterisiert sind, dass dem Held oder der Heldin einE PartnerIn zur Seite steht werden Frauen oder schwarze Männer oft als unterstützende Charaktere für den weißen Helden in die Narration eingebunden. (vgl. Tasker 1998: 74) Der Unterschied zwischen männlichen und weiblichen Buddies besteht primär in ihrer Funktion. Bei männlichen Partnern steht die Betonung der Männerfreundschaft und Solidarität unter Männern in Form einer homosozialen Verbundenheit im Vordergrund, während eine weibliche Partnerin oft zur Absicherung der Heterosexualität des Helden dient. Wie mit homosexuellen Untertönen und Andeutungen bei der Nahebeziehung zwischen zwei Männern im Actiongenre umgegangen wird, darauf werde ich in Kapitel 4 genauer eingehen.

Der Held oder die Heldin ist immer ein Teil eines sozialen Milieus von wo aus die Mission beginnt. Die Zugehörigkeit zum Milieu ist oft recht unterschiedlich, zieht sich aber anhand von Verweisen und Codierungen durch die Narration. Je muskulöser ein Charakter angelegt ist, desto näher ist er einer niedrigen sozialen Schicht, da laut Tasker Muskulösität als ein Zeichen von Arbeiterklassenzugehörigkeit verstanden werden kann. (vgl. Nelmes 1996: 268) In diesem Sinne entsprechen sowohl Ed als auch Choco einem Heldentypus niedriger Klassenzugehörigkeit. Es gibt einige Hinweise im Codierungssystem Hollywoods, die die Zugehörigkeit zu einer niedrigen Klasse andeuten. Das bereits erwähnte muskulöse Erscheinungsbild impliziert deshalb die Zugehörigkeit zu einer niedrigen sozialen Schicht, weil Muskeln einen Verweis auf (harte) körperliche Arbeit des Arbeiterklassenmilieus herstellen. Ein anderer Faktor, der die Zuordnung zur sozialen Schicht erleichtert, ist die Kleidung, was schon bei der gebräuchlichen Unterteilung in so genannte 'blue-collar worker' (Arbeiter) und 'white-collar worker' (höhere Angestellte) evident wird. Auf die Kleidung als wichtigen Bestandteil in der Bedeutungsgeneration in Zusammenhang mit Körperlichkeit werde ich im nächsten Kapitel noch genauer eingehen. Zu erwähnen ist hierzu noch,

dass Tasker in diesem Zusammenhang den Begriff des „cross-class-dressings“ (Tasker 1998: 21) ins Spiel bringt, mit dem sie meint, dass eine Zugehörigkeit zu einer anderen (meist höheren) sozialen Schicht durch das Annehmen ihrer Kleidungsgewohnheiten vorgetäuscht werden kann.

Zuletzt soll noch das äußere Erscheinungsbild als Anzeiger der sozialen Zugehörigkeit erwähnt werden. Dazu gehört das Aussehen, wobei durch den Vergleich mit etablierten Schönheitsstandards, eine Übereinstimmung oder Abweichung davon festgestellt werden kann und sich daraus eine Klassenzugehörigkeit ableiten lässt. Menschen, die Spuren körperlicher Arbeit aufweisen oder einen ungepflegten Eindruck machen, werden eher einer niedrigen sozialen Schicht zugeordnet als Personen, die den gängigen Schönheits- und Modeidealen entsprechen. Tätowierungen sind ebenfalls ein ausdruckskräftiges Zeichen der Klassenzugehörigkeit. Für Alphonso Lingis, der sich mit der Bedeutung und Funktion von Tätowierungen bei den Kau in Kenia auseinandergesetzt hat, ist der Körper eine Oberfläche, in die soziale Normen und Werte eingeschrieben werden. Der Körper wird durch Objekte oder andere Mittel zum Anzeiger für die soziale, wirtschaftliche, sexuelle Position innerhalb der gesellschaftlichen Hierarchie. (vgl. Grosz 1994: 138ff) Tätowierungen sind in unserem westlichen Bedeutungssystem und auch innerhalb der Codierungskonventionen des Hollywood-Kinos ein ausdrucksstarker Anzeiger für sozial niedrige Schichten. Sie wecken Assoziationen zum Gefängnismilieu, Kriminalität, Bandenwesen und der Arbeiterschicht. Auch das Kopfgeldjägerteam um Domino kann der Unterschicht zugeordnet werden. Die zahlreichen Tätowierungen und der Goldschmuck ihres Bosses Ed, die mittelamerikanische Abstammung Chocos und der afghanische Alf sind Anzeiger für die Zuordnung zu einer niedrigeren Klasse. Und auch obwohl Domino in der Highsociety Englands und Hollywoods aufwuchs, ist sie mit ihrer bewussten Entscheidung, diesem Milieu den Rücken zu kehren und als Kopfgeldjägerin zu arbeiten, gesellschaftlich nach unten gerutscht, für ihre Verhältnisse scheinbar so weit, dass sie sogar von Edna, die definitiv einem Arbeiterklassenmilieu zuzuordnen ist, bedauert wird. Körperlich macht sich ihre Klassenzugehörigkeit in ihren Tätowierungen, ihrem Halsschmuck und dem exzessiven Kaugummikauen, das eine Assoziation mit der Auflehnung gegen die 'spießige' gesellschaftliche Oberschicht hervorruft, bemerkbar. Edna lebt zusammen mit ihrem Sohn und einem Kampfhund in einem Bungalow in der Wüste. Sowohl die familiäre als auch die Wohnsituation deuten auf die Zugehörigkeit zur gesellschaftlichen Unterschicht. Ihr ungepflegtes Äußeres, die Tätowierungen (der Name des Sohnes auf dem einen, das Abbild ihres Hundes auf dem anderen Arm), der Umgang mit einer großen Waffe und Alkoholkonsum verfestigen dieses Bild zusätzlich. Verbrecherische Handlungen, die durch den

Raub des Geldes und später noch durch den Besitz von Drogen symbolisiert wird, positionieren sie in einem kriminellen Milieu fernab von den gesellschaftlichen Normen, Anstand und Rechtschaffenheit.

„As the musclemen stars of the 1980s begin to creep into middle age, they can be seen to be seeking a new niche for themselves, just as female stars have, for so long, needed to redefine themselves as they age.” (Tasker 1993a: 75) Das Alter spielt in der Konstruktion einer Heldenfigur ebenfalls eine wesentliche Rolle. Ein glaubwürdige Darstellung eines Heldencharakters beinhaltet nicht nur die Eigenschaften Mut und Erfahrung, sondern was viel wichtiger ist Kraft, Stärke und Vitalität, um die Heldentaten vollbringen, die Hindernisse überwinden, die Gegner besiegen und die Qualen erleiden zu können. Dadurch dass der Körper und die Körperlichkeit eine so zentrale Rolle im Actionfilm spielen, ergibt sich daraus zwangsläufig, dass sich die Darstellung von Heldinnen und Helden auf Figuren mit wohlgeformten, athletischen Körpern einpendelt, die in der Blüte ihrer Jahre stehen. Allerdings ist laut Vollhardt die Altersgrenze bei weiblichen Darstellerinnen mit circa 35 Jahren um einiges niedriger gehalten als bei Männern, was stark durch die in der Gesellschaft etablierten Schönheitsideale mitgeprägt wird, die auf den in der westlichen Gesellschaft propagierten Werte der immerwährenden Jugend und Schönheit basieren. Männliche Darsteller können auch noch in gehobenerem Alter als Held durchgehen, aber nur wenn sie einigermaßen attraktiv (geblieben) sind. (vgl. Vollhardt 2004: 214ff) Domino ist jung und attraktiv, Choco geht auch noch als jung durch, ist aber durch seine mexikanische Abstammung nur ein Nebenheld, Ed kann als alternder oder gealterter Held gesehen werden, der durch das Auftreten Dominos sichtlich in den Hintergrund gerückt wird. Trotzdem er der Chef des Kopfgeldjägerteams ist und auch bleibt, wird Domino zunehmend als aktive Person dargestellt, die gegen Ende der Handlung hin immer mehr Entscheidungen trifft als ihre Kollegen. (Zusage zur Fernseh-Doku, Abtrennen von Locus Fenders Arm, Aufbruch vom Motel, Aushändigung von Lateeshas Anteil) Auch bei *Resident Evil: Extinction* sind die Protagonisten in einem eher jungen Alter, wobei die Frauen im Durchschnitt jünger als die Männer sind.

3 Die Figur der Actionheldin/des Actionhelden

Im Hollywood Actionkino vollzogen sich in den 70er und 80er Jahren einige wesentliche Veränderungen. Neben der einsetzenden Genrehybridisierung entwickelte sich eine Konzentration auf die inhaltliche Hinwendung hin zum Mainstream und zu Großproduktionen mit aufwendigen Spezialeffekten, was dazu beitrug, die spektakuläre körperliche Action und die Betonung von athletischen Fähigkeiten und Stunts als charakteristisch für das Image des Actionkinos zu etablieren. Mit dem ersten Teil der *Matrix*-Trilogie der Wachowski-Brüder im Jahr 1999 fanden auch fernöstliche Kampftraditionen in den westlichen Actionfilm Einzug und tragen seitdem maßgeblich zu Ästhetisierung und Stilisierung von Kampfszenen und Körperlichkeit bei. Im Kapitel 4 werde ich auf den Kampf als spektakuläres Element innerhalb der Actionnarration noch näher eingehen. Durch das Einbinden von Martial Arts-Techniken und die Fortschritte in der digitalen Bildbearbeitung in Bezug auf Special Effects kommt es laut Leon Hunt zu einem „sending out [of] mixed messages about technological and physical spectacle, about the 'real' and the digital“ (Hunt 2004: 277) begleitet von der Gefahr, dass die digitalen Möglichkeiten den menschlichen Darsteller eines Tages überflüssig machen könnten, wie es in *Final Fantasy* bereits erfolgreich umgesetzt wurde. (vgl. Tasker 1998: 72, 2004: 71 und Hunt 2004: 277)

Der Actionfilm lebt von einer starken Betonung der Körperlichkeit. Tasker stellt hierzu fest, dass „[a]ction heroes and heroines are cinematically constructed almost exclusively through their physicality, and the display of the body forms a key part of the visual excess that is offered in the muscular action cinema.“ (Tasker 1993a: 35) Der Körper hat im Actionfilm Vorrang vor der Stimme im Erzählen der Geschichten, was ganz besonders stark in den Actionfilmen der 80er Jahre zu bemerken ist. „The verbal dimension is often played down in a cinematic tradition which is so centrally to do with the spectacle of the body.“ (Tasker 1993a: 86) Nelmes sieht jedoch ähnlich wie Creed in der übertriebenen körperlichen Darstellung der männlichen Helden in den Filmen der 80er Jahre eine Widerspiegelung von Ängsten rund um die Positionen und Rollen von Männern und Frauen und die Besorgnis in Bezug auf eine sich verändernde Gesellschaft und auf veränderte Geschlechterrollen. In den 90er Jahren gewinnt die Stimme des Helden wieder zunehmend an Bedeutung und die allzu übertriebene Körperlichkeit geht in eine realistischere Darstellung körperlicher Männlichkeit über. (vgl. Nelmes 1996: 267 und Tasker 1993a: 6ff) Die Actionfilme der

80er Jahre sind stark männerdominiert, Frauen treten marginal auf oder sind gar nicht präsent. Eine wichtige Rolle spielt in dieser Zeit die Figur des Bodybuilders, die sich aus einem Randgruppenphänomen der Gesundheitskultur hin zu einem Element der Ikonisierung und Reinszenierung weißer Männlichkeit etabliert hat und somit einen wesentlichen Beitrag zur Redefinition von Bildern männlicher Identität geleistet hat. (vgl. Tasker 1993a: 2ff)

Es gibt einige signifikante Unterschiede in der Entwicklung von männlichen und weiblichen Rollen im Hollywood Actionkino der 80er und 90er Jahre zu verzeichnen. Während die Männer sich nach dem Höhepunkt der Körperdarstellungen in den 80er Jahren allmählich weicheren, weniger brutalen Rollen zuzuwenden begannen, sah man Frauen zunehmend aus traditionellen Rollen ausbrechen und als aktive, kämpferische Charaktere ihren Platz im Actiongenre suchen. (vgl. Williams 2004: 169ff)

In den 80er Jahren drehte sich die Narration sehr stark um die körperlichen Qualen und die Leidensfähigkeit des weißen männlichen Helden, ab den 90er Jahren findet man kaum leidende Helden mehr und es kommt allmählich zur Entwicklung eines softeren Heldentypus rund um die Themen Familie und Vaterschaft. Im Jahr 2000 propagiert Ridley Scott mit *Gladiator* noch einmal exzessiv eine zutiefst narzisstische, weiße, masochistische Männlichkeit, die die Krise von Männern und Männlichkeit in der postmodernen Kultur, die in den 90er Jahren ihren Höhepunkt erreicht hat, verdeutlicht. „'Masochistic' spectacles of heroically suffering white men have become perhaps the key trope in recent Hollywood action cinema.“ (Fradley 2004: 239) Laut Paul Smith wird dies begleitet von einer erotisierten Darstellung des männlichen Körpers durch körperliche Bestrafungen, Leiden und beinahe Vernichtung, worin er eine Art masochistischer Ästhetisierung körperlicher Verletzungen und die Tendenz der Wiedererlangung der Männlichkeit sieht. (vgl. Tasker 1998: 72ff)

Auf diesen Aspekt der Körperlichkeit bei Männern werde ich im Zuge der Auseinandersetzung mit Steve Neales Thesen zur Spektakularität des männlichen Körpers im vierten Kapitel noch näher eingehen. Auch für Kaja Silverman ist die Darstellung der weißen Männlichkeit in der Krise eine 'dominante Erzählung' in der kulturellen US-amerikanischen Vorstellungswelt in den letzten Jahren. Bei Steve Cohan stellt der männliche Körper des Helden immer auch in symbolischer Hinsicht eine Metapher für einen idealisierten kollektiven Körper oder Nationalkörper dar, der von einer starken Nostalgie nach einer authentischen, oft mythischen, weißen Männlichkeit geprägt ist. (vgl. Fradley 2004: 235ff)

Wie schon erwähnt wurde, finden Diskurse um Körperlichkeit, Ethnizität und Sexualität innerhalb medialer Repräsentationen ihren Niederschlag. In den 80er Jahren war im Zuge der Reagan-Ära Männlichkeit eine große Thematik, die sich dementsprechend auch in filmischen Darstellungen von

Männern und Zuschreibungen von Männlichkeit wieder fand. (vgl. Tasker 1993a: 129) Der heutige Actionheld muss eine Mischung aus einem 'physical' und einem 'verbal man' sein, also sowohl körperliche Fähigkeiten mitbringen als auch geistige. Männliche Figuren, die ausschließlich durch ihre Muskeln definiert werden, wie es im Actionkino der 80er Jahre üblich war, finden sich in der heutigen Darstellung oft als Nebenfiguren in Form dummer, komischer Charaktere wieder (dämmliche Türsteher, Leibwächter, Bodybuilder), die den Helden in einem besseren Licht dastehen lassen.

3.1 Zur Konstruktion von Actionheld und Actionheldin

Der Action-Held

Männer waren als bedeutsame mythologische oder historische Figuren in Krieger- oder Heldennarrationen immer ein fixer Bestandteil unseres kulturellen Erbes. Während Männer im Regelfall die Position der heldenhaften Figur innehatten, waren Frauen meist nur als Ausnahme von dieser ungeschriebenen 'kulturellen' Regel als Heldinnen charakterisiert und die Außergewöhnlichkeit ihrer Rolle wurde immer explizit betont. Anstatt einen Gegentypus zum männlichen Helden zu etablieren, wurden heldenhafte Frauen im Allgemeinen als exemplarische Grenzgängerinnen wahrgenommen, die die als gegeben angenommenen Strukturen der Geschlechterrollen herausforderten. (vgl. Early 2003: 56) Der gerechte Krieger ist eine archetypische, mythische Gestalt, die in unserem kollektiven Bewusstsein einen fixen Platz hat. Heldengeschichten sind Bestandteil unserer Mythologie und wurden über Jahrhunderte hinweg konstruiert und tradiert. In der Analyse von Mythen und mythischen Figuren durch die Mythen- und Märchenforscher Vladimir Propp und Joseph Campbell wurde eine klare Arbeitsteilung der Geschlechter deutlich: der Mann ist für das Wohl der Erde und die Errettung der Welt zuständig, der Hauptzweck der Frau besteht hingegen darin, als Leitmotiv dem Weg des Helden zugrunde zu liegen, von ihm errettet und beschützt zu werden oder aber das monströse Andere zum heldenhaften Mann darzustellen. Diese Dichotomie der Geschlechterrollen hat unser Bewusstsein durch wiederholte Darstellung dieser Motive in Mythen, Literatur und Geschichte, später auch in den Medien, maßgeblich geprägt. Dem entgegen setzt Helen Claudill, dass durch „claiming quest as a patriarchal narrative [...] critics have ignored its ancient roots, which incorporate a long tradition of

female heroes.“ (Claudill 2003: 27) Es existiert ohne Zweifel eine ganze Reihe starker Frauen in mythischer und historischer Hinsicht, doch sie werden in unserer kollektiven Erinnerung offenbar stets als Ausnahmen von der Regel betrachtet. Die 'natürliche Ungleichheit' von Männern und Frauen, die in unserem Bewusstsein verankert zu sein scheint, sieht Elizabeth Grosz unter anderem in Repräsentationstraditionen und dominanten Diskursen begründet, die beide dazu beigetragen haben, eine Vorstellung zu schaffen und aufrecht zu erhalten, bei der Frauen Männern unter anderem in körperlicher Hinsicht unterlegen sind. (vgl. Grosz 1994: 14) Genauso wie spezifische Eigenschaften an eine bestimmte Geschlechtsidentität gebunden imaginiert werden und den Spielraum der Darstellung von Frauen und Männern einschränken, so sind gewisse Handlungsmuster und Tätigkeitsprofile an die Geschlechter gekoppelt. Innerhalb eines dualen Geschlechterverständnisses im Rahmen des Actionfilmes ist es die 'natürliche' Aufgabe des Mannes die Frau vor Gefahren zu beschützen und in bedrohlichen Situationen zu retten. Die moderne Actionheldin bricht mit dieser Tradition indem sie für sich selbst einsteht und Frau ihrer Lage ist. (vgl. Inness 1999: 167)

Die Action-Heldin

Auf die Figur der Actionheldin werde ich in meiner Arbeit etwas ausführlicher eingehen, einerseits da die filmanalytischen Fallbeispiele in Kapitel 5 beide eine Frau in der Hauptrolle haben, und andererseits da die Frau als Hauptdarstellerin in einem männlich besetzten Genre ein Spannungsfeld erzeugt, das im Kontext der Genderbinarität von Interesse ist.

Der Typus des gerechten Kriegers reicht für Männer meist schon eine Actionnarration zu legitimieren. Bei Frauen wird oft nach einer Begründung gesucht, die ihre Kämpfernatur rechtfertigt, da ihr Kriegerinnen- oder Heldinnenstatus als Außergewöhnlichkeit und Abnormität angesehen wurde. Frauenrollen im Actiongenre waren lange Zeit auf die Figuren der Helferin (Sidekick) und des Liebesinteresses beschränkt, aber „by the late 1980s and early 1990s, physically assertive female characters rose to the level of protagonists in their own right.“ (Beltrán 2004: 189) Dazu trug die Genrehybridisierung ebenfalls ihren Teil bei, da beispielsweise das Science-Fiction-Genre viel breitere Möglichkeiten der Darstellung bot als das herkömmliche Actionkino. (vgl. Beltrán 2004: 189) Eine Narration, die im Reich der Science Fiction, Fantasy oder Mythologie angesetzt ist, beinhaltet oft Charaktere, die in übertriebener Weise körperlich dargestellt sind und aus der Comic-Tradition entlehnt sind. Diese übertriebenen körperlichen Darstellungen machen

einerseits eine klare Unterscheidung zwischen Mann/Frau, stark/schwach, Gut/Böse leichter, andererseits dienen sie dazu, den Realismus der dargestellten Heldin abzuschwächen. Elayne Rapping stellt bei vielen Figuren der 80er Jahre eine teilweise so übertriebene Körperlichkeit fest, dass sie so übermenschlich scheint, als wäre sie aus der Comictradition entlehnt. (vgl. Rapping 1994: 116) Durch die Verlagerung der Narration in eine andere Welt, kann auch die Stärke und die Fähigkeiten der Heldin durch verschiedene Erklärungen gerechtfertigt werden. (Superkräfte, Genmanipulation, Magie, usw.) und muss nicht in ihrer Körperlichkeit zum Ausdruck gebracht werden. Die Legimitation des weiblichen Heldentums wird oft in Bezug zum Verlust des Vaters oder einer väterlichen Person gesetzt. Die Heldin wird zu dem, was sie ist, um entweder in die Fußstapfen des Vaters zu treten und seine Position einzunehmen, die Erwartungen des Vaters zu erfüllen oder aber in einer Art Trotzreaktion die traditionelle Erwartungshaltung an sie als Frau zu unterlaufen, da der Vater als patriarchale Instanz fehlt, um ihr den 'richtigen' Platz in der Gesellschaft zuzuweisen. (vgl. Tasker 1998: 69) Der Film konstruiert Domino als das Resultat einer desolaten oder nicht vorhandenen Familienstruktur. Die Geschichte zeigt, dass sie ihren Vater früh verloren hat und die Mutter sie auf der Suche nach Anschluss in der High Society Englands und später Hollywoods in ein Internat abgeschoben hat. So gab es niemanden, der sie in die patriarchale Ordnung einführte, weder Vater noch Mutter waren als Rollenvorbild vorhanden. Erst als Ed Moseby, Dominos Boss, der von ihr mit den Worten „er ist der Vater, den ich nie hatte“ (Filmzitat) vorgestellt wird, in ihr Leben tritt, findet sie quasi ihren Platz an seiner Seite.

Die Tradition der Actionfrauen im Film geht weiter zurück als man vielleicht annehmen würde, nämlich bis in die Anfänge der 20. Jahrhunderts als durch den Einfluss der „New Womanhood“-Bewegung Western und Abenteuerfilme mit unabhängigen, freien Frauen in der Hauptrolle aufkamen. Auch Rapping verweist auf eine lange Tradition starker Frauenfiguren, die immer neben anderen weiblichen Stereotypen, wie dem Sexsymbol oder der Dienerin, bestanden haben. (vgl. Rapping 1994: 27 und Neale 2004: 75ff) Durch den Einfluss der Frauenbewegung gab es schon in den 70er Jahren einige namhafte Actionheldinnen, unter anderem *Charlies Angels*, *Wonderwoman* oder Emma Peel in *The Avengers*. Aus dieser Tradition heraus entwickelte sich auch der Stereotyp der unabhängigen Heldin und die Umkehrung von männlichen und weiblichen Rollen war eine beliebte Spielart, um diese neue Frauenrolle zu konstruieren. Meist bedurfte es einer umfangreichen Versicherung der Weiblichkeit der Heldin in körperlicher Hinsicht um ihre (ungewohnte und möglicherweise als bedrohlich wahrgenommene) Aktivität auszugleichen. (vgl. Tasker 1993a: 19ff) Die 80er und 90er Jahre wiederum boten nur sporadische Frauenrollen im

Actiongenre. Außer in wenigen Ausnahmen (*Aliens*, *Terminator 2*, *Thelma und Louise*) dominierten Männer die Narration der Action-Großproduktionen Hollywoods, während Frauen in unterstützenden Rollen oder als Liebesinteresse ihre Darstellung fanden. (vgl. Tasker 1998: 67) Die wenigen Actionrollen für Frauen in den 80er und 90er Jahren sind gekennzeichnet von einer äußeren Erscheinung der Heldinnen, die von Yvonne Tasker als „Musculinity“ bezeichnet wird und die das Austragen einer muskulösen Männlichkeit über den weiblichen Körper impliziert. Die Frauenrollen der 80er Jahre trugen wesentlich zur Entwicklung der Rolle der Actionheldin und zu generischen Veränderungen im Actionfilm bei. Frances Early und Kathleen Kennedy stellen in ihrem Sammelband *Athena's daughters* (2003) fest, dass Heldinnen in einen historisch gewachsenen, symbolisch aufgeladenen, männlich definierten Raum eintreten. Die beiden sehen das Aufkommen des Typus der Kriegerin im Actiongenre als Konsequenz auf die wahrgenommenen Beschränkungen der Frauenbewegung der 70er und des Konservatismus der 80er Jahre. (vgl. Early and Kennedy 2003: 1ff)

Laura Ngs Beitrag zu diesem Sammelband dreht sich um die Problematik der Darstellung der Actionheldin in einem männlich dominierten und konnotierten Handlungsfeld. Wenn man dem Modell der binären Geschlechterrollen folgt, in dem der Mann als aktiv wahrgenommen und die Frau als passiv stigmatisiert ist, stößt man laut Ng auf ein problematisches Bild der aktiven Heldin, das die klar voneinander getrennten Rollenzuschreibungen verwischt und die Heldin entweder als etwas Monströs-Abnormales oder aber als androgyne Figur, die in ihrer Biologie und ihrem Verhalten irgendwo zwischen eindeutig männlich und eindeutig weiblich steckt, darstellt. (vgl. Ng 2003: 110) Genau diese Uneindeutigkeit führt oft dazu, dass in der Konstruktion von (zu) starken Frauen ein lesbischer Unterton mitschwingt. Tasker ist der Meinung, dass jeder weibliche Körper potenziell die Gefahr der Homosexualität in sich birgt und dass der lesbische Körper daher als monströs innerhalb von männlichen Fantasien konstruiert wird. Im nächsten Kapitel werde ich das heterosexuelle Begehren als Basis des dualen Geschlechterverständnisses und dessen Umsetzung im Film noch genauer thematisieren. Eine Frau, die eine Vielzahl männlicher Attribute verkörpert, gerät in Verdacht keine 'richtige' Frau zu sein, da dadurch das heterosexuelle Begehren gestört wird. Ihre Erscheinung und ihr Auftreten gehen nicht als angemessen für eine Frau in unserer Gesellschaft durch und so muss immer eine Rückversicherung von Weiblichkeit (meist in Form von Sexualisierung und heterosexueller Begehrbarkeit) in der Konstruktion starker Frauen mit einbezogen werden. „In our society, makeup and lipstick are two important markers of heterofemininity, undermining [a] potentially lesbian-masculine presentation.“ (Inness 1999: 59)

Es gibt also ein gesellschaftliches Übereinkommen, das eine Frau als Frau gelten lässt, wenn sie auf eine bestimmte Art und Weise codiert ist. Diese Codierungsnormen machen auch nicht vor einer Actionheldin halt. Welche Codes es sind, die das ideale Aussehen von Frauen ausmachen, sehen wir täglich an unzähligen Bildern in Werbung, Medien und Schönheitsindustrie, die uns die optischen Werte und Erwartungshaltungen in Bezug auf Frauen in unserer Gesellschaft widerspiegeln. Da der Actionfilm von der exzessiven Darstellung und Inszenierung des Körpers lebt, kommt dem weiblichen Körper, dem Kostüm und der optischen Aufmachung in der Konstruktion der Heldin sehr viel Aufmerksamkeit zu, beispielsweise durch häufige Close-Ups, bei denen man eine gewisse Regelmäßigkeit in der Darstellung von Weiblichkeitsfantasien sehr gut feststellen kann und durch die, wie Holmlund es ausdrückt, eine Art „shape of femininity“ (Holmlund 1993a: 133), also eine kulturell etablierte Schablone von idealer weiblicher Körperlichkeit produziert wird.

Tasker stellt in diesem Zusammenhang fest, dass sich einerseits das Frauenbild in den letzten Jahrzehnten generell verändert hat – von Kurven hin zu einer eher sportlich-muskulösen Körperform – und andererseits das Eindringen der Frau in das Actiongenre seinen körperlichen Tribut fordert, da die Konstruktion der heldischen Figur mit ganz spezifischen Vorstellungen und Darstellungen von Körperlichkeit Hand in Hand geht. (vgl. Tasker 1993a: 141ff und 1998: 71ff) Durch die Anforderungen des Actionfilms (Körperbeherrschung, Kampfqualitäten, Kraft und Ausdauer) entwickelten sich in Bezug auf die Darstellung von Frauen laut Tasker „images of physical strength, which clash with a traditionally 'feminine' passivity.“ (Tasker 1993a: 144) Brown sieht in der Kombination von Muskulösität und Sexappeal im Körper der Heldin eine doppelte Funktionalität. „Hers is not a body that exists solely to please men, it is a body designed to be functional.“ (Brown 1996: 56) Die moderne Actionheldin setzt ihren Körper nicht nur als materielle Waffe (im physischen Kampf) ein, sondern auch als erotische, um an ihr Ziel zu kommen. Der Körper dient hierbei also in zweierlei Hinsicht als Waffe, im Sinne physischer Gewalt und im Sinne von Sexualität als entwaffnendes Mittel, das durch den Typus der *femme fatale* etabliert wurde. Als Domino zur Kopfgeldjägerin des Jahres gewählt wird, sind es nicht etwa 'männlich' wahrgenommene Eigenschaften wie Mut, Stärke oder Durchsetzungsvermögen, die vom Laudator besonders hervorgehoben werden, sondern ihre Anmut und Schönheit, mit der sie Zunft der Kopfgeldjäger sichtlich aufwertet.(vgl. Abb. 3 und 4) Auch als Ed und Choco zu Beginn des Films beraten, ob sie Domino mit ins Team aufnehmen, sind es nicht ihre Unabhängigkeit und Hartnäckigkeit, die für die letztendliche Entscheidung ausschlaggebend sind, sondern ihre femininen Attribute. Ed überzeugt Choco, dass die Aufnahme Dominos als Anzeiger ihrer

männlichen Coolness und Aufreißerqualitäten dienen würde und schreibt so Domino einen Trophäen- oder Objektstatus zu.

3.2 Die Bedeutung des Körpers für die Konstruktion der Heldin/des Helden

Das Spektakel rund um den Körper und die Körperlichkeit der HeldInnen spielt im Actionfilm eine große Rolle. Durch die Entwicklungen in Bezug auf digitale (Animations-)Techniken und das Einbinden von asiatischen Kampfkunststilen in die Inszenierung der heldischen Körperlichkeit hat sich in den letzten Jahrzehnten eine gewisse Ästhetik des Körpers und des Kampfes innerhalb des Hollywood-Actionkinos etabliert. Das Kino dient laut Tasker als „imaginary space“ (Tasker 1993a: 54), in dem durch ikonografische Traditionen Phantasien und Vorstellungen von Männlichkeit und Weiblichkeit über männliche und weibliche Körper geschaffen, perpetuiert und variiert werden. Der visuelle Exzess in Bezug auf die Körperlichkeit der Protagonisten geht – wie schon erwähnt – zurück auf die Körperdarsteller der 80er Jahre, die erstmals den männlichen Körper als Spektakel ins Zentrum der Narration gerückt haben. Welche Problematiken für die Genderdualität jedoch entstehen, wenn der männliche Körper zum Spektakel, zum Objekt wird (vgl. Neale 2004: 73), darauf soll im nächsten Kapitel noch genauer eingegangen werden.

Mit Bezug auf Judith Butler meint Inness, dass bestimmte Eigenschaften (sie verwendet das Beispiel der Toughness), die im Grunde nichts mit dem physischen Körper zu tun haben durch die Assoziation mit einem biologischen Geschlecht jedoch mit dem Körper verknüpft werden. Indem nun bestimmte Eigenschaften einer Genderidentität und nicht mehr so sehr dem biologischen Geschlecht zugeschrieben werden, wird die gesellschaftliche Ordnung in Frage gestellt, weil das Argument, dass Gender und Sex unlösbar miteinander verbunden sind, nicht mehr greift. Je stärker eine Eigenschaft in einer Kultur als natürlich für Männer oder Frauen angesehen wird, desto beunruhigender wird diese Eigenschaft wahrgenommen, wenn sie auf das andere Geschlecht angewendet wird. (vgl. Inness 1999: 22) Im Körper materialisieren sich, wie schon im zweiten Kapitel dargestellt wurde, kulturell etablierte Vorstellungen von Männlichkeit und Weiblichkeit. Es gibt körperliche Attribute, die als weiblich gelten und solche, die als männlich angesehen werden und als Anzeiger einer bestimmten Geschlechterrolle auch zur Konstruktion von Männern und Frauen im Actionfilm herangezogen werden. Als typisch männlich gelten Muskeln und eine

insgesamt kräftige Statur. Aktivitäten, die die körperlichen Fähigkeiten betonen, wie Sport oder Training, sind oft männlich besetzt. Klimmzüge gelten innerhalb des Trainingsprogramms als männliche Übung, weil sie einen starken Oberkörper erfordern, der sich eher schlecht mit weiblichen Formen vereinbaren lässt, da die Muskulösität der Arme und Schultern betont wird und der Eindruck der Weiblichkeit dadurch vermindert wird. (vgl. Inness 1999: 108 und 125) Inness bemerkt, dass Actionheldinnen meist gut aussehend, geschminkt, sauber und gestylt zu sehen sind und kaum einmal schwitzend oder schmutzig dargestellt werden (eine Ausnahme bildet hier die Darstellung der Ripley in *Alien*). (vgl. Inness 1999: 77) Der Aspekt der Schönheit und des Modebewusstseins ist sehr stark mit unserer Vorstellung von Weiblichkeit verknüpft. Die Haare beispielsweise spielen in unserer Gesellschaft eine große Rolle als Anzeiger von Weiblichkeit. (vgl. Inness 1999: 116) Während Domino und Alice, die beiden weibliche Hauptfiguren, eine eher burschikose Kurzhaarfrisur tragen, (vgl. Abb. 3, 4 und 5) die dennoch einem femininen Chic entspricht, sind die Nebendarstellerinnen bei *Resident Evil: Extinction* alle mit langen Haaren ausgestattet, die trotz der unwirtlichen Umgebung und der Strapazen der Reise gepflegt sind und so dem gängigen Schönheitsideal entsprechen. Die Gesundheits- und Schönheitskultur, die die Normen natürlicher Schönheit und bestimmte Schönheitsstandards kultiviert und propagiert, hat dabei enormen Einfluss auf die Darstellung von Frauen in den Medien und auch auf die Konstruktion von weiblichen Heldinnen im Hollywood-Actionfilm. (vgl. Tasker 1993a: 10ff) Fantasien einer idealen Weiblichkeit und Männlichkeit, die Projektionen von männlichen und weiblichen Wünschen und Sehnsüchten sind, kursieren in den Massenmedien und dienen als erstrebenswerte Vorlagen. Koch bemerkt dazu etwas zynisch, dass sich Frauen „[a]uf der Suche nach der eigenen Identität noch immer mehr mit den Bildern auseinander[setzen], die die Männergesellschaft von ihnen entworfen hat, als mit den Frauen selbst.“ (Koch 1989: 132) Viele SchauspielerInnen haben zudem Erfahrungen als Model oder als Werbeträger kosmetischer Produkte (vgl. O'Day 2004: 206), was dazu führt, dass sie nicht losgelöst von ihrem generellen Starimage, das sich durch Medienauftritte, Society-Events und Berichterstattungen zusammensetzt, betrachtet werden können. Es ist also unvermeidbar, dass ein bestimmter filmischer Charakter nicht nur mit Erinnerungen an und Assoziationen mit früheren Rollen des Schauspielers oder der SchauspielerIn besetzt ist, sondern auch mit dem gesamten Starimages, das diese Person begleitet. (vgl. Williams 2004: 179)

Der Körper kann auch als Instrument für die Darstellung von Bedeutung auf symbolischer Ebene dienen. Durch körperliche Attribute werden abstrakte Vorstellungen in Bezug auf Männer, Frauen, Männlichkeit und Weiblichkeit visualisiert. Über den Körper und seine Darstellung werden

beispielsweise Diskurse von Macht, Machtlosigkeit, hierarchischen Strukturen und sozialen Gefällen ausgetragen. (vgl. Tasker 1993a: 125ff) Goffman hat in seiner Studie der Werbeplakate auch besonders auf die Körpersprache und Positionierung der abgebildeten Personen zueinander geachtet. (vgl. Pitrus 2000: 82) Die dargestellte Interaktion von Körpern gibt darüber Aufschluss, wie sie zueinander angeordnet sind, in welcher Beziehung sie zueinander stehen und welche Mechanismen von Dominanz und Unterwerfung, Begehren, Aktivität und Passivität wirksam sind. (vgl. Heineken 2003: 59) Durch unsere kulturelle Prägung und die lange Geschichte von Repräsentationstraditionen können wir durch Bildung von Assoziationen zu bestimmten codierten Elementen verschiedenen physischen Erscheinungsformen spezifische Charaktereigenschaften zuordnen. (vgl. Dietzen 1993: 43)

In Bezug auf die symbolische Ebene werden im Bedeutungskontinuum des Actionfilms heldenhafte Eigenschaften über den Körper einer Figur konstruiert und bestärkt. Mut, Stärke, Unverwundbarkeit sind meist schon an der bloßen Körperlichkeit ablesbar. Besonders gut ist diese Verkörperung von zugeschriebenen Werten an den Helden der 80er Jahre verdeutlicht, in deren Körper Fantasien von Omnipotenz, Heldentum und Erlösung eingeschrieben sind. Tasker meint dazu, dass „[t]he muscular body of the action star seems to provide a powerful symbol of both desire and lack.“ (Tasker 1993a: 80)

In den 80er Jahren ist das Phänomen des „Backlash“ zu bemerken, womit eine Phase der Rückbesinnung auf traditionelle Werte und Geschlechterrollen der 50er Jahre bezeichnet wird, die von einer Hypermaskulinisierung und einem nostalgischen Sehnen nach ursprünglicher Männlichkeit begleitet wird und sich in Filmen, die von Elayne Rapping in ihrem Werk *Media-tions* (1994) als „brainless and macho“ bezeichnet werden, niederschlagen. (vgl. Rapping 1994: 11 und 37) In diesem ideologischen Milieu gedeihen übertriebene körperliche Phantasien und Darstellungen von Männern, die die Ikonisierung von Körperdarstellern fördern. Die 80er Jahre waren in Bezug auf das Actiongenre eine Zeit exzessiver Körperlichkeit und zur Schaustellung derselben. Körperdarsteller wie Schwarzenegger, Lundgren oder Stallone dominierten das visuelle Feld mit ihren aufgepumpten, in Form gebrachten, muskulösen Körpern. Erst in diesen Jahren weckte das Actiongenre das Interesse der Filmwissenschaft, vorher wurden Filmen dieses Typus keine entsprechende Ernsthaftigkeit von wissenschaftlicher Seite entgegen gebracht. Den Grund für die späte und plötzliche wissenschaftliche Zuwendung sieht Tasker im Auftauchen eines sehr stark auf den Körper fokussierten Männlichkeitsbildes, das möglicherweise eine Reaktion auf den Feminismus der 70er Jahre und das in diesem Zuge angedachte neue (softere) Männerbild darstellte.

Das Bodybuilding boomte und ermöglichte durch Arbeit an sich selbst, den Körper zu formen und zu gestalten. Den Erfolg dieser Möglichkeit verkörpern Schwarzenegger, Stallone und Lundgren mit ihrer imposanten Erscheinung. Sie sind offensichtliche Anzeiger einer Redefinition von Bildern männlicher Identität, die sich in den 80er Jahren vollzogen hat. Im Gegensatz zu den Männern, die körperlich sehr präsent im Actiongenre auftraten, waren Frauen in dieser Zeit eher unterrepräsentiert oder kamen erst gar nicht vor. Diese sichtbare Dominanz in der Darstellung und die oft überdimensionalen Ausmaße, die die körperliche Form der Action-Muskelmänner annahm, kann als eine Bestätigung und Bestärkung des gängigen Männerbildes zu jener Zeit gesehen werden. Neben dieser Sicht, dass der Typus des Actionhelden der 80er Jahre eine selbstbewusste Versicherung männlicher Macht darstellt, sehen Kritiker - darunter Barbara Creed - in der exzessiven Körperlichkeit des Helden vielmehr den Ausdruck von Ängsten rund um Männlichkeit und ein Anzeichen für ein Männerbild in der Krise. Für Creed ist die Hypermaskulinität eher eine hysterische als eine affirmative Darstellung des männlichen Körpers und somit Ausdruck einer destruktiven Performativität von Männlichkeit. (vgl. Tasker 1993a: 9ff) Williams meint dazu, dass „[...] bodybuilding serves to destabilize gender in that it displays the body as manufactured, feminizing men whilst it masculinizes women [...]“ (Williams 2004: 175), wodurch evident wird, dass die Grenzen von angemessenem geschlechtlichen Verhalten und Aussehen überschritten werden. Als auch die Frauen Zugang zum Bodybuilding fanden und sich – den Männern gleich – in Form brachten, stieß dies nämlich auf große Irritationen in Bezug auf die körperliche Unterschiedlichkeit und Unterscheidbarkeit zwischen den Geschlechtern. Die Grenzen der 'natürlichen' Geschlechterdualität drohten dadurch zu verschwimmen. Die Bodybuilderin und später die aktive, muskulöse Actionheldin kratzen an den kulturell geformten Definitionen von Männlichkeit und Weiblichkeit, indem angenommene männliche und weibliche körperliche Eigenschaften kombiniert werden. (vgl. Tasker 1993a: 141) Die Teilnahme von Frauen an 'männlichen' Aktivitäten wie dem Muskelkult des Bodybuildings und in weiterer Folge das Eindringen von Frauen in das männliche Actiongenre durch das Aufkommen der Actionheldin in den 90er Jahren brachte also eine große Unsicherheit und Unbehaglichkeit in Bezug auf Genderrollen und der Überschreitung von Gendergrenzen mit sich. „Whilst the muscleman produces himself as an exaggerated version of what is conventionally taken to be masculine, the female bodybuilder takes on supposedly 'masculine' characteristics.“ (Tasker 1993a: 142) Einerseits drückt der Körper also eine Phantasie von Macht, Stärke und Männlichkeit aus, andererseits aber wird

diese Phantasie durch die teilweise übertriebene Darstellung entlarvt und steht als Zeichen für den Mangel an genau diesen Eigenschaften ein. (vgl. Tasker 1993a: 71ff)

Da sowohl die Darstellung von Männern als auch der Frauen im Actionfilm scheinbar noch immer eine Herausforderung für die angenommene Genderbinarität ist, werden immer wieder Strategien angewendet, die neuen, ungewohnten Bilder und Geschlechterrollen zu dekonstruieren. Während eine drohende Sexualisierung bei Männern üblicherweise mit übermäßiger Aktivität oder ritualisierten Kampfszene kompensiert wird, ist es bei den Frauen genau umgekehrt. Die Darstellung einer (zu) aktiven Frau wird durch ihre Sexualisierung wieder nivelliert. Die physische Performance von Sexualität ist ein wesentlicher Bestandteil für die Konstruktion der Frau innerhalb des Hollywoodkinos. Welche Möglichkeiten es noch gibt, die Position des Helden und der Heldin zu untergraben, darauf werde ich später noch ausführlicher eingehen.

3.2.1 Dualitäten innerhalb des Actionfilms

Bereits im vorherigen Kapitel wurde erläutert, dass unser duales Weltverständnis Körper vorsieht, die unterschiedlich und unterscheidbar sind. Diese Unterschiedlichkeit wird durch die Einteilung in zwei biologische Geschlechter und der Annahme von Heterosexualität als Norm des Begehrens gefördert. Auch innerhalb des Actiongenres sind eine Reihe körperlicher Dualitäten zu finden, die für die Konstruktion des Helden und der Heldin eine wesentliche Rolle spielen. Wie schon dargestellt wurde, gab es während der 80er Jahre eine sehr intensive wissenschaftliche Beschäftigung mit dem männlichen Körper und den Formen seiner Darstellung. Im Zuge dieser Auseinandersetzung wurde die bislang angenommene Natürlichkeit männlich konnotierter Zuschreibungen in Frage gestellt und die Künstlichkeit von Männlichkeit und Weiblichkeit als kulturelle Konstrukte offenbart. Aktivität und Passivität, die durch die Thesen Laura Mulveys, die ich im nächsten Kapitel noch behandeln werde, in binärer Weise den Geschlechtern zugeschrieben wurden, prägten lange Zeit die Darstellung von Männern und Frauen im Kino. Was in den 80er Jahren das Bodybuilding als Maßstab für die körperliche Erscheinung war, ist heute die Fitness- und Gesundheitskultur. Die Tendenz seinen Körper zu formen und zu bearbeiten steht dabei im Vordergrund. Diese Möglichkeit ist Frauen und Männern in gleicher Weise zugänglich. Die in Form gebrachten Körper sind sich in physischer Hinsicht durchaus ähnlich, was ein Unbehagen und eine Unsicherheit in Bezug auf die natürlichen Geschlechtsunterschiede und die binäre Konstruktion von

Geschlechtsidentität auslöst, denn „neither masculinity nor femininity operate as clear sets of qualities that can be fixed in relation to the body.“ (Tasker 1993a: 119)

Um den außergewöhnlichen Status des Helden oder der Heldin innerhalb der Narration und im Vergleich zu anderen Figuren zu etablieren, gibt es einige Möglichkeiten Unterschiedlichkeit zwischen heldenhaften und 'normalen' Figuren zu konstruieren, die sich in ihrer Körperlichkeit manifestieren. Durch die Darstellung moderner Actionheldinnen und- helden entstehen allerdings auch Problematiken in Bezug auf die angenommene Genderbinarität. Um diese Binarität dennoch zu stabilisieren und zu fixieren, gibt es einige Möglichkeiten die Unterschiede zwischen Männern und Frauen, Helden und Heldinnen, in der körperlichen Konstruktion der Figuren herauszuarbeiten, worauf ich am Ende dieses Kapitels aber noch genauer eingehen werde.

Unverwundbarkeit und Verletzlichkeit, Leiden und Ertragen

Im Actiongenre geht es sehr zentral um die Verweigerung von physischen Limits. Das gilt nicht nur in Bezug auf die Darstellung körperlicher Fähigkeiten, sondern auch in Bezug auf die Fähigkeit der Heldin und des Helden zu Leiden und zu Ertragen. Im Allgemeinen werden im Actionfilm Vorstellungen von Unverwundbarkeit und Verletzlichkeit, Weichheit und Härte oder Aktivität und Passivität über den Körper ausgetragen. Darstellungen des weißen Helden in den 80er und frühen 90er Jahren drehen sich hauptsächlich um das Erleiden und Ertragen von (körperlichen) Angriffen, geprägt vom christlichen Gedankengut rund um Märtyrertum und Opfer. Die Eigenschaften Leiden und Ertragen dienen dazu die Härte, Unabhängigkeit und Autarkie des Helden als Einzelkämpfer zu konstruieren, der auf sich allein gestellt ist und niemandes Hilfe benötigt. “[I]mages of bodily hardness found in most male-centered texts convey a sense that the hero is unique and separate from others.” (Heinecken 2003: 91) Dieser Außenseiterstatus impliziert die Überlegenheit des Helden und trägt dazu bei zu rechtfertigen, dass er sein Umfeld dominiert. (vgl. Heinecken 2003: 92) Körperliche Fähigkeiten und Attribute, die zur Konstruktion einer heldenhaften Person dienen, sind unter anderem Stärke (meist in Form von Muskeln dargestellt), Unverwundbarkeit, Kampffähigkeit, Leidensfähigkeit, Härte und Durchhaltevermögen. All diese Eigenschaften sind in unserer Gesellschaft traditionell männlich konnotiert. Leiden dienen einerseits als Prüfungen des Helden, andererseits auch als Legitimation für die Konstruktion ästhetisierter Bilder einer bedrohten Männlichkeit. (vgl. Tasker 1993a: 125)

Innerhalb des Actiongenres ist das Thema des Angriffs auf den Körper ein weit verbreitetes Motiv um die Aspekte der Unverwundbarkeit und Verletzlichkeit zu behandeln. Dass der Körper als umkämpftes Terrain inszeniert wird, zeigt sich darin, dass die Heldin und der Held ständig körperlichen Angriffen und physischer Gewalt ausgesetzt sind. Bei der Darstellung von Männern im Actiongenre ist der Körper als Projektionsfläche zu verstehen, auf der sich traditionell mit Männlichkeit in Verbindung gebrachte Eigenschaften wie Aktivität, Stärke, Unverwundbarkeit manifestieren. Die Muskeln stehen dabei sinnbildlich für ein körperliches Schutzschild gegen Angriffe von Außen und sind Anzeiger der physischen Kraft und Stärke. In Bezug auf Frauenkörper im Actionfilm kann ebenfalls von einer symbolischen Komponente der körperlichen Darstellung ausgegangen werden, jedoch auf eine etwas andere Weise als beim männlichen Pendant. Dawn Heinecken stellt in ihrem Buch *The warrior women of television* (2003) in Bezug auf die körperlichen Eigenschaften von Actionheldinnen fest, dass “[t]hese women are fighting against being overwhelmed, losing their individuality, having their bodies taken from their personal control.“ (Heinecken 2003:152) Darin äußert sich laut Heinecken der Kampf der Frauen gegen dominante männliche autoritäre Strukturen, der sich auf der Ebene des körperlichen Ringens der Heldinnen gegen böse Mächte oder Gegner manifestiert.

Im klassischen Kino dienen Angriffe auf den Mann dazu, seine Stärke oder Leidenschaft hervorzuheben, bei der Frau werden Angriffe hingegen eher mit Bestrafung assoziiert und enden nicht selten mit ihrem Tod. Kulturell werden im Zusammenhang mit Frauen und Weiblichkeit gerne Eigenschaften wie Weichheit oder fehlende Schärfe und Härte genannt, der weibliche Körper wird als verwundbar und penetrierbar wahrgenommen. Die Verletzlichkeit des Körpers ist hier nicht nur im physischen Sinne zu verstehen, sondern auch auf symbolischer Ebene. Die Androhung sexueller Angriffe impliziert eine Hierarchie zwischen Angreifer und Opfer, in der die angegriffene Person feminisiert wird, da Schwäche, Verletzlichkeit und Penetrierbarkeit mit Frauen assoziiert wird. „The emphasis on bodily hardness once again reiterates a distinction between vulnerability and impenetrability, between “feminine” and “masculine” qualities.“ (Heinecken 2003: 33) Insbesondere bei Frauen wird die Bedrohung des Körpers gerne in Szenarien von Vergewaltigung oder Vergewaltigungsversuchen dargestellt. Männliche Vergewaltigungen oder deren Androhung sind nicht so häufig, in Form von angedeuteten homosexuellen Übergriffen wird einerseits die drohende Gewalt für den männlichen Körper sichtbar, andererseits wird der Bedrohte auf symbolischer Ebene durch die angedrohte Penetration feminisiert.

Ein weiterer Aspekt, der laut Tasker dazu beiträgt eine Figur als verletzlich darzustellen, ist ihre Erotisierung. „The foregrounding of romantic/sexual possibilities may be a 'problem' since it potentially halts the action and generates vulnerability.“ (Tasker 1998: 75) Dadurch dass sich die Aufmerksamkeit zu sehr auf die Inszenierung des Körpers als Spektakel konzentriert, kommt die Action in der Handlung, die ein Grundelement in der Konstruktion der heldenhaften Figur ist, zum Erliegen und bindet die Schaulust der Zuschauer an den zum Objekt erotischen Begehrens gewordenen Körper. Die häufige erotisierte Darstellung des weiblichen Körpers in der Filmtradition Hollywoods hat unter anderem dazu beigetragen, dass die Frauen als schwaches Geschlecht stigmatisiert wurden. (vgl. Tasker 1998: 12, 1993a: 17ff und 1993b: 241)

Härte und Weichheit, Stärke und Schwäche

Der Körper des Mannes war seit jeher geprägt durch Aspekte der körperlichen Härte, der Körper der Frau diente hingegen primär als erotisches Schauobjekt und wurde mit Weichheit und weiblichen Kurven assoziiert. In den filmischen Darstellungen der 80er und 90er Jahre kommen diese Konnotationen und Darstellungstraditionen durcheinander, einerseits durch die Körperdarsteller, die durch ihren Pin-up-Charakter die typischen Darstellungskonventionen für Männer unterlaufen und andererseits durch das Aufkommen der „hardbody heroine“ (Brown 1996), die sich die gewöhnlich mit dem männlichen Körper in Verbindung gebrachte Aktivität und Härte aneignet. Das Aufbrechen dieser Repräsentationstraditionen verweist auf die Instabilität der bisher angenommenen natürlichen Geschlechterbinarität. (vgl. Tasker 1993a: 39ff und 77ff) Tasker stellt fest, dass „the hardness of the muscles goes against a history of representation – visual and verbal – in which the female body is imagined as soft and curvaceous.“ (Tasker 1993a: 142) Sowohl Tasker als auch Brown bemerken die Veränderung in Bezug auf die Körperlichkeit der Frauen im Actiongenre und führen Begrifflichkeiten ein, um die körperliche Aufrüstung der Heldinnen zu benennen. Bei Tasker spielt der schon genannte Begriff der „Musculinity“, auf den ich in weiterer Folge noch eingehen werde, eine zentrale Rolle in ihrer Auseinandersetzung mit der modernen Heldin. Brown definiert die modernen Heldinnen als „hardbody heroines“ und stellt fest, dass ihre Körper nicht mehr länger nur dekorativ, sondern auch funktional sind. In den 90er Jahren ist eine Hochblüte weiblicher Muskulösität zu verzeichnen, die aber schon bald abflaut und einer moderateren Darstellung der Heldin weicht.

Der männliche Heldenkörper wird gerne durch Zeichen der Gewalt am Körper (Kampfverletzungen, Folter, rauer Lebensstil) und körperlichem Leiden charakterisiert, was ein Bild von Härte und der Fähigkeit zu Ertragen impliziert. Frauen hingegen haftet die Assoziation an, das schwächere, weichere Geschlecht zu sein, was sich in der Darstellung ihrer Körperlichkeit äußert und diese bei heldenhaften Taten in den Hintergrund stellt. Körperliche Gewalt und das Messen von physischen Kräften unter Männern ist ein weit verbreitetes Thema im Actionfilm. Gewalt gegen Frauen hat jedoch oft den Beigeschmack von Ungerechtigkeit und bösen Absichten, da körperliche Gewalt gegen Frauen in unserer Kultur als Zeichen von (männlicher) Unterdrückung und (weiblicher) Schwäche codiert ist. (vgl. Tasker 1993a: 152) Gewalt, die von Frauen ausgeht, ist durch Darstellungen von spezifischen Frauentypen wie der *femme fatale*, dem Final Girl oder der Frauen der „Rape-Revenge“- beziehungsweise „Blaxploitation“-Filme und durch die Etablierung der Actionheldin durchaus nichts Ungewöhnliches mehr, kann aber in symbolischer Hinsicht problematisch sein, aus dem Grund weil gewalttätige Frauen als Mann in Drag gelesen werden können, da Gewalt als a priori männliche Qualität angesehen wird. (vgl. Friedrich 2008: 71ff) Ein anderer Aspekt weiblicher Gewalt ist ihre Verknüpfung mit Erotik. „Hollywood sees female violence as erotic and defines 'erotic' in narrow parameters.“ (Holmlund 1993a: 128) Die Verbindung, die zwischen Bildern von maskulinisierten, körperlich starken Frauen und Erotik besteht, leitet sich unter anderem davon ab, dass in der Softpornografie erotische Fantasien im Zusammenhang mit starken Frauen existieren. (vgl. Holmlund 1993a: 128ff) Auch Lehmann stellt fest, dass männliche Phantasien weibliche Gewalt gegen den männlichen Körper erotisieren. (vgl. Lehmann 1993: 106) In Bezug auf körperliche Gewalt gibt es durchaus auch eine geschlechtsspezifische Unterscheidung in der Art der Anwendung von Gewalt. Während Männer hauptsächlich mit Fäusten, Ellbogen oder Kopfstößen arbeiten, gelten Ohrfeigen, Kratzen, Beißen und das Reißen an Haaren als weiblich und sind oft Elemente eines so genannten Catfights, also einem Kampf zwischen Frauen. In einer Rückblende auf Dominos Vergangenheit wird eine Sequenz gezeigt, die sie als Model am Laufsteg, was sinnbildlich für die Verkörperung gesellschaftlicher Vorstellungen von Weiblichkeit steht, zeigt. Als sie von einer Konkurrentin angerempelt wird, reißt sie diese an den Haaren zu Boden. (vgl. Abb. 6) Hier wird die Verknüpfung von Vorstellungen von Weiblichkeit und erwartetem femininen Verhalten deutlich.

Innen und Außen

Männliche Körper werden im Actiongenre gerne als Orte der Sicherheit, als Stätte der letzten Zuflucht konstruiert. Heinecken stellt dazu fest, dass „the action hero has a control over his own body that has historically been denied to women [...]“ und dass “[t]he hardness of the hero's body works to define him – as man, as master over his environment.“ (Heinecken 2003: 1) In diesem Zusammenhang bemerkt sie, dass Frauen von der Mainstreamkultur und den Medien suggeriert wird, sich in ihrer Körperlichkeit zu reduzieren, ihre Körper klein zu machen (z.B. durch Gewichtsverlust) oder wenig Raum einzunehmen (z.B. durch Haltung und Auftreten). (vgl. Heinecken 2003: 1ff) Das führt zu einer weiteren Dualität, nämlich der Zuschreibung von Männern zur körperlichen Außenwelt und von Frauen zur Innenwelt. Eigenschaften, die auch mit dem Körper assoziiert werden und die in weiterer Folge auf eine Einteilung in Innen und Außen in Bezug auf Körperlichkeit verweisen, sind Gefühl und Emotion, die in unserer Gesellschaft eine eindeutig weibliche Konnotation haben. Sowohl Greiner als auch Heinecken sprechen in diesem Zusammenhang von einer geschlechtsspezifischen Dichotomie von Körperlichkeit. Während der Mann in seiner Körperlichkeit nach außen agiert, wird die Körperlichkeit der Frau oft als nach innen gerichtet wahrgenommen. Darunter ist zu verstehen, dass der Frauenkörper sehr stark nach innen fokussiert, was sich über Befindlichkeiten und Emotionalitäten äußert, wohingegen der Männerkörper in Form von körperlicher Robustheit und Stärke auf die äußere Umgebung ausgerichtet ist. Heinecken stellt außerdem eine geschlechtsspezifische Art des Leids fest, in dem Sinne, dass Männer körperlich, Frauen hingegen eher emotional leiden. (vgl. Greiner 1998: 27 und Heinecken 2003: 31ff und 134ff) Die Wahrnehmung des Körpers und der Bezug zur Außenwelt gestaltet sich beim Helden anders als bei der Heldin: Die Dominanz des Geistes über den Körper, die Männern zugesprochen wird, verweist auf die Dominanz der Umwelt durch den Helden. Männer werden als Grenzgänger in einem Grenzland gesehen, bei Frauen ist der Körper selbst das Grenzland. Sie versuchen stets ihre körperliche Integrität gegen Kräfte von außen, die versuchen ihnen ihre Selbstbestimmung zu entziehen, zu wahren. „While the classic hero works to control the body – in effect, to leave the body behind – female heroes ground their struggles within the body.“ (Heinecken 2003: 138) Ein ähnlicher Gedanke findet sich auch bei Angerer, hier allerdings in Bezug auf die Neuen Medien und Cyberspace, nämlich dass der Körper als „jene Grenze, die als letztes Bollwerk“ galt, nun zu „jene[m] Terrain [wurde] auf dem die „letzte Schlacht“ ausgetragen werde.“ (Angerer 1999: 27)

Der Körper als Waffe

Während Sport und Training Einsatz *am* Körper bedeuten, stellt der (Nah-)Kampf Einsatz *mit* dem Körper dar. (vgl. Williams 2004: 173ff) In der langen Tradition der Heldennarrationen wird die Unverwundbarkeit des Helden als eine mythische Qualität angesehen. Der Körper dient nicht nur dazu, sich gegen Übergriffe von außen zur Wehr zu setzen, sondern auch dazu selber Angriffe zu setzen und den Körper gezielt als Waffe einzusetzen. (vgl. Tasker 1993a: 18) Der Körper fungiert vorrangig bei Männern als primäres Mittel im Kampf, bei Frauen sind oft magische oder übersinnlicher Kräfte mit im Spiel, um die körperlichen Fähigkeiten zu legitimieren. (vgl. Heinecken 2003: 29) Anders als beim Actionhelden, der - wenn alle Waffen versagen – mit bloßen Händen und Körpereinsatz zur Tat schreitet (vgl. Greiner 1998: 60), kann auch der Körper der Actionheldin, abgeleitet vom Typus der *femme fatale*, als Waffe gesehen werden, allerdings in sexueller Hinsicht. Alice ist gewandt im Umgang mit verschiedensten Waffen, kämpft aber auch mit bloßer Körperkraft gegen die Super-Zombies und ist ihnen dabei körperlich in keinster Weise unterlegen. (vgl. Abb. 7, 8 und 9) Auch Carlos und Claire werden in verschiedenen Kampfsequenzen gezeigt, in denen sie mit unterschiedlichen Waffen hantieren (vgl. Abb. 10, 11 und 12), aber auch ihre Körperkraft gegen die Zombies einsetzen. Hingegen bei Domino wird ihr Körper als erotische Waffe oder Mittel zur Deeskalation der Situation verwendet indem sie dem Ganganführer einen Lap-Dance anbietet. (vgl. Abb. 13) Auseinandersetzungen, in denen ihr Körper als Waffe im herkömmlichen Sinn eingesetzt wird, gibt es nur in der Form, dass sie einer Kommilitonin und Verbindungsschwester am College als Antwort auf eine Beleidigung mit einem Fausthieb ins Gesicht die Nase bricht, dieselbe Situation ereignet sich später mit *Beverly Hills 90210*-Darsteller und Doku-Moderator Brian Austin Green. Als Kampf an sich können diese Szenen aber meiner Meinung nach nicht gewertet werden, sondern eher als Gewaltausübung.

Muskeln und Kurven

Muskeln fungieren als Symbol männlicher Macht und Kraft und dienten auch eine Zeit lang der Codierung der geschlechtlichen Unterschiedlichkeit (vgl. Brown 1996: 62) Die Assoziation des Actionkinos mit Muskeln wirkte sich bis auf einige Ausnahmen in den 90er Jahren (*Terminator 2*, *Aliens*, *G.I. Jane*) nicht unmittelbar auf die Körperlichkeit der Actionheldinnen aus. Die muskelbepackte Statur blieb weiterhin eine Domäne der Männer, die auch durchaus außerhalb des Actiongenres als Norm im Hollywoodkino zu finden war. (vgl. Williams 2004: 170) Muskeln

können einerseits als Form des Schutzes und der Stärke gelesen werden, andererseits aber auch aufgrund der Künstlichkeit (ständiges an sich Arbeiten und Training) als Anzeiger von eigentlicher Verletzlichkeit und konstruierter Männlichkeit. (vgl. Tasker 1993a: 123 und 152) In den Augen einiger Kritiker stellen durch Bodybuilding entstandene Muskeln wegen ihrer bloßen dekorativen Funktion sogar ein deutliches Zeichen von Unmännlichkeit dar. Der muskulöse männliche Körper des Actionhelden fungiert laut Tasker nicht nur als Abbild eines tatsächlichen Männerbildes, sondern ist vielmehr als ein imaginiertes Idealbild, eine Wunschvorstellung zu verstehen und stellt ein Zeichen von Sehnsüchten und Mangel in Bezug auf eine idealisierte Männlichkeit dar. Im Zusammenhang mit diesem Aspekt kann die Figur des muskulösen Helden als eine Art Kostüm oder Verkleidung in Verbindung mit einem nostalgischen Blick zurück in die mythische Zeit, als Männer noch richtige Männer waren, gedeutet werden. Muskeln können also einerseits als natürliche Anzeiger männlicher Macht und Stärke interpretiert werden, zugleich aber auch als Anzeiger der Künstlichkeit, Konstruiertheit eines bestimmten Männlichkeitsbildes dienen. (vgl. Tasker 1993b: 232ff), da der Körper durch Fitnesstraining und Bodybuilding geformt und konstruiert werden kann. Muskeln stehen in diesem Zusammenhang auch als Zeichen körperlicher und mentaler Disziplin, weil das 'sich in Form Bringen' und auch das Halten einer bestimmten Körperform ständige Arbeit an sich erfordert. (vgl. Inness 1999: 24) Ein weiterer Aspekt in Bezug auf Muskulösität ist, dass die Muskelkraft als Gegenstück zu technischen Hilfsmitteln den Helden mit Selbstkontrolle, Kontrolle über den eigenen Körper ausstattet.

Die in den 90er Jahren aufkommenden Actionfilme mit weiblichen Heldinnen wie *Terminator 2* oder *Aliens* „reinscribe, in different ways, the *female* body in terms of masculinity.“ (Tasker 1993a: 3) In diesem Zusammenhang führt Tasker den Begriff der 'musculinity' ein, da Muskeln bisher ein männliches Charakteristikum waren und übermäßige Muskulösität speziell bei Frauen ein Novum darstellte und eine Reihe von symbolischen Schwierigkeiten mit sich brachte.

„In order to function effectively within the threatening, macho world of the action picture, the action heroine must be masculinised. The masculinisation of the female body, which is effected most visibly through her muscles, can be understood in terms of a notion of 'musculinity'. That is, some of the qualities associated with masculinity are written over the muscular female body.“
(Tasker 1993a: 149)

Die heutigen Heldinnen des Actiongenres sind eine Kombination aus dem als 'weich' imaginierten Körper der Frau und dem als 'hart' definierten Körper des Mannes, eine Mischung aus männlichen

und weiblichen körperlichen Attributen. Sie sind einerseits schön, sexy und dienen als Objekt des erotischen Blicks, andererseits verkörpern sie Kraft, Stärke, Aktivität und Körpereinsatz. Auch Jeffrey A. Brown beschäftigt sich in seinem Artikel *Gender and the Action Heroine: Hardbodies and the Point of No Return (1996)* mit der zunehmenden muskulösen Körperlichkeit bei Frauen im Actiongenre. Er stellt das Auftauchen der sogenannten „hardbody heroine“ (Brown 1996: 52ff) in den 90er Jahren in Zusammenhang mit der boomenden Fitnesskultur. Ihre bekanntesten Repräsentantinnen sind Ripley aus *Alien* und Sarah Connor aus *Terminator 2*. Sie trugen maßgeblich zur Etablierung dieses neuen Typus der körperlich harten Heldin bei, sind aber auch Extrembeispiele einer solchen Körperlichkeit, die nur von Demi Moore in *G.I. Jane* wiederholt wird. Das Gros der Actionheldinnen ab den 90er Jahren ist zwar um einiges muskulöser und sportlicher als ihre Vorgängerinnen, aber gerade nur soviel wie es den gängigen Schönheits- und Weiblichkeitsidealen der jeweiligen Zeit zuträglich ist. Das ist hauptsächlich auch dadurch zu erklären, dass es bei der „hardbody heroine“ durch die Annahme 'männlicher' körperlicher Merkmale zu einem Überschreiten (kulturell gedachter) körperlicher Schranken kommt, wie es auch schon beim Phänomen des Bodybuilding der Fall war, wodurch die als natürlich angenommenen Grenzen zwischen Männern und Frauen zu verschwimmen beginnen. Die Maskulinisierung des weiblichen Körpers wird laut Tasker immer von einer Angst vor Verlust der männlichen Männlichkeit begleitet. (vgl. Tasker 1993a: 134) „Within the muscular action cinema, images of the bodybuilder hero as self-created and as produced for display, are played off against discourses of natural strength, in which he is presented as a gifted individual.“ (Tasker 1993a: 105)

3.2.2 Symbolische Überschreitungen

Das Aufbrechen der geschlechtsspezifischen Darstellungstradition führt zu ikonografischen Problemen, insofern als dass es zu einer Kombination von soziokulturell als männlich oder weiblich definierten Eigenschaften kommt, was sowohl in Bezug auf männliche als auch auf weibliche Charaktere möglich ist, und somit eine klare Trennung/Differenzierung zwischen Mann/männlich und Frau/weiblich nicht mehr gegeben ist. (vgl. Tasker 1993a: 15ff) Die dadurch entstehende Problematik der symbolischen Überschreitung, beispielsweise wenn eine Frau als Subjekt im Zentrum eines lange Zeit als männlich definierten Feldes wie der Actionnarration steht, hat zur Folge dass „[a]usgehend von Judith Butlers „performing gender“ nun gerade die Actionheldin deutliche Hinweise zu geben [hat], in ihrem Gebaren und Aussehen darauf hinzuweisen, dass es sich

hier um eine Frau handelt [...] und dass diese Frau heterosexuell ist und somit keine potenzielle Bedrohung für den Mann bzw. die bestehende gesellschaftliche Ordnung hat.“ (Hopfner 2004: 42) Die männlichen und weiblichen BodybuilderInnen der 80er Jahre sowie Darstellungen der ActionheldInnen ab den 90er Jahren schufen eine symbolische Ikonografie, die die bisher angenommenen natürlichen Geschlechtergrenzen überschritt und die Codes und Konventionen zur Darstellung von Männern und Frauen und somit auch Begriffe wie Männlichkeit und Weiblichkeit in Frage stellte. (vgl. Tasker 1993a: 132)

Die Gendergrenzen werden – wie schon ausgeführt - durch duale Zuschreibungstraditionen konstruiert, die aus den Erwartungshaltungen und Annahmen über angemessenes Verhalten entspringen, die innerhalb einer Gesellschaft zu einer bestimmten Geschlechtsidentität gegeben sind. Codierungstraditionen, die eine binäre Gendervorstellung unterstützen und perpetuieren, erschweren es, die als natürlich angesehenen Gendergrenzen zu übertreten. Wenn ebendiese Grenzen durch unkonventionelle Ikonografien/Codierungen verschoben/verwischt werden, äußert sich das unter Umständen in Unbehagen, welches eine Darstellung von Frauen oder Männern, die nicht den gesellschaftlichen Normen entsprechen, in uns auslöst. (vgl. Inness 1999: 136ff) Moderne ActionheldInnen überschreiten Gendergrenzen, die ihnen die Gesellschaft auferlegt, und zeigen, dass männliche und weibliche Identitäten nicht so eng mit Vorstellungen von Männlichkeit und Weiblichkeit verknüpft sein müssen, wie angenommen wurde. (vgl. Inness 1999: 135) „The masculine tough woman reveals that femininity is a carefully crafted social construct that requires effort to maintain and perpetuate.“ (Inness 1999: 21) Dass aber die Codierung einer Geschlechtsidentität transformiert werden kann, auch wenn es einige Jahre braucht, dass sich Publikum und Kritiker daran gewöhnen, kann am Beispiel der Entwicklung der Actionheldin nachvollzogen werden. Natürlich gibt es immer wieder Tendenzen die alte binäre Geschlechterordnung zu installieren (beispielsweise indem die Sexualität, Schönheit, Schwäche oder Hilflosigkeit einer Heldin besonders betont wird, ihre als männlich konnotierten Eigenschaften aber vernachlässigt werden) (vgl. Tasker 1998: 36), darauf werde ich aber später noch ausführlicher eingehen. Laut Richard Dyer besteht nicht nur eine Problematik in Bezug auf die Darstellung moderner Actionheldinnen, sondern es existiert auch eine symbolische Spannung bei der Darstellung von Männern zwischen dem Posen und der Action. Innerhalb der angenommenen Dualitäten des Actionfilms muss der Held als Körperdarsteller daher immer in Verbindung mit Action gezeigt werden. Der männliche Bodybuilder hat dabei mit einer ähnlichen Problematik zu kämpfen wie die muskulöse Frau. Der passive Pin Up-Charakter des Mannes muss durch Aktivität

ausgeglichen werden und die Aktivität der Heldin muss durch den Verweis auf ihre sexuelle Begehrlichkeit abgeschwächt werden. (vgl. Tasker 1998: 70) Aber nicht nur die Körperlichkeit wird durch das Bodybuilding als Konstrukt entlarvt, es zeigt sich auch weiters, dass physische Fähigkeiten aneignbar sind, sodass es auch für Frauen möglich ist, „to *learn* the skills and qualities which go to make up the supposedly natural masculine strength of the hero.“ (Tasker 1993a: 28)

Indem die modernen Actionheldinnen in eine Performance von Männlichkeit eintauchen, wird nicht nur die Natürlichkeit der bisherigen Männlichkeitsentwürfe in Frage gestellt, sondern es hat auch eine Auswirkung auf die Glaubwürdigkeit des weiblichen Charakters. (vgl. Tasker 1998: 36) Wenn Frauen männlich konnotierte Rollen übernehmen, so wird ihre Darstellung natürlich begleitet von einem Bedürfnis eine glaubwürdige Vorstellung zu liefern und als starke Heldin und authentische Figur mit allen als männlich gesehenen Eigenschaften durchzugehen und anerkannt zu werden, ohne dass der imitative Charakter zu dominant wird und die Genderperformance als eine solche entlarvt wird. (vgl. Tasker 1998: 37) In diesem Zusammenhang greift Frances Early einen Gedanken der Kunsthistorikerin Marina Warner auf, die meint, dass Frauen in unserer Gesellschaft Gefahr laufen, in einer „phallogozentrischen Kriegerwelt“ gefangen zu sein und in weiterer Folge bloß zu billigen Kopien männlicher Heldenimaginationen werden, da sie mit männlichen Mitteln ausgestattet einen männlich besetzten Weg beschreiten (müssen, da für sie noch kein Weg entworfen wurde). Hierbei verweist Early auf Foucault, der davon ausgeht, dass marginalisierte Personen in einen „verkehrten Diskurs“ (Early 2003: 57) gezogen werden, der sie mit den Mitteln und Worten derer, die sie ausgrenzen, um Anerkennung suchen lässt. Actionheldinnen, die männliche Charakteristika übernehmen, wird von Kritikern oft vorgeworfen eher als Männer in Drag, denn als Frauen gelesen zu werden. (vgl. Tasker 1993a: 149) Auch von Brown wird die moderne Actionheldin durch ihre Aneignung „männlicher“ Attribute als „gender cross-dresser“ gedeutet, wobei das Crossdressing sich hier nicht auf die Kleidung, sondern vielmehr auf die Körperlichkeit bezieht. (Brown 1996: 62)

3.3 Die Konstruktion und Stabilisierung von Gender durch Kleidung

Der Körper ist markiert durch biologisches Geschlecht oder Hautfarbe, das sind Dinge, die im Allgemeinen gegeben und unveränderlich sind. Es besteht aber auch die Möglichkeit den Körper, das Erscheinungsbild des Körpers, bewusst zu gestalten und zu verändern. Durch unterschiedliche

Verhaltensweisen, Lebensstile und Gewohnheiten unterscheiden sich Menschen voneinander. Dies äußert sich beispielsweise in der Art sich zu bewegen, seinen Körper in eine bestimmte Form zu bringen (Bodybuilding, Sport, Diät, Schönheitsoperationen) oder sein Äußeres mit Hilfe von 'körperfremden' Materialien zu gestalten. Neben Makeup und Frisuren ist es hierbei die Kleidung, die Menschen in verschiedene Kategorien einordenbar macht. Auch wenn das biologische Geschlecht von Geburt an feststeht, so ist der Gestaltungsspielraum für die Konstruktion einer Geschlechtsidentität durch Kleidung, Makeup oder soziales Verhalten unbegrenzt. Die Kleidung fungiert als eine Art soziokultureller Zugehörigkeitsanzeiger. Materielle Komponenten und äußere Faktoren dienen als Zeichen und Symbole eines Verständigungssystems, das aus dem Zusammenspiel bestimmter Elemente Bedeutung generiert. Gruppenzugehörigkeit wird durch Mechanismen von In- beziehungsweise Exklusion erzeugt, indem Menschen einem Bedeutungssystem zuordenbar sind oder sich von ihm unterscheiden. Kleidung wird oft als zweite Haut bezeichnet und ist somit ein wesentlicher Bestandteil der äußeren Erscheinung und des Körperbildes. Das Körperbild beinhaltet laut Grosz mehr als nur den bloßen Körper. „Anything that comes into contact with the surface of the body and remains there long enough will be incorporated into the body image – clothing, jewelry, other bodies, objects.” (Grosz 1994: 80) Auch ist sie der Meinung, dass das Körperbild nicht ein isoliertes Bild des Körpers ist, sondern stets die Beziehungen zu anderen Körpern und Objekten und die Positionierung in der Umgebung beinhaltet. (vgl. Grosz 1994: 85ff)

Ein Aspekt, den ich auch schon in Zusammenhang mit Körperlichkeit genannt habe, ist der Spielraum in Bezug auf Männer und Frauendarstellungen. Auch in Bezug auf Kleidung haben Frauen mehr Möglichkeiten und Gestaltungsfreiraum als Männer. Eine Frau mit Anzug und Krawatte oder in militärischer Kampfuniform ist viel eher vorstellbar und akzeptabel als ein Mann mit Kleid und Perlenkette. Auch wenn dieser Vergleich etwas überspitzt sein mag, so geht es doch um den Punkt, dass in Bezug auf die Konstruktion von Gender durch Körperlichkeit und Kleidung für den Mann beschränktere Möglichkeiten gelten als für die Frau, wenn es um die Hauptfiguren einer Heldennarration geht. Die Darstellung einer Frau in Männerkleidern ist nichts Besonderes im Hollywoodkino, ein Mann mit Makeup und in Frauenkleidern ist meist im Kontext von Komödien oder komischen Elementen zu finden. Allerdings weist Inness darauf hin, dass „being perceived as too masculine or too mannish is the ultimate taboo. Even the most androgynous of cross-dressed women must be careful to reveal that they are biologically female.” (Inness 1999: 63)

Kleidung dient als sinnstiftendes kulturelles Mittel dazu, Vorstellungen von Weiblichkeit und Männlichkeit, Geschlechts- und auch Klassenidentität zu erzeugen und zu festigen. Nach Auffassung Kaja Silvermans hat Kleidung die Funktion den Körper kulturell sichtbar zu machen. (vgl. Inness 1999: 57) Für das Actiongenre bedeutet das, dass “[t]he body is also made to appear tough through style [...]” (Inness 1999: 25) Cavallaro und Warwick definieren Kleidung in ihrem Buch *Fashioning the Frame (1998)* als ein Instrument, das dazu beiträgt, den Körper in bestimmte sozial vereinbarte Bedeutungszusammenhänge zu bringen und so sowohl Normalität als auch Abweichung davon festzulegen. Auf der anderen Seite stellen sie eine Vielzahl unterschiedlicher und hybrider Selbstgestaltungs- und Selbstinszenierungsformen fest, die Stabilitäten und Kontinuitäten herausfordern. Sie sehen die Macht der Kleidung auch darin, dass „[d]ress *represents* the body as a fundamentally liminal phenomenon by stressing its precarious location on the threshold between the physical and the abstract, the literal and the metaphoric.“ (Cavallaro and Warwick 1998: 7) Kleidungsstile werden mit Annahmen und Vorstellungen von Männlichkeit und Weiblichkeit in Verbindung gebracht. In unserer Gesellschaft besteht beispielsweise eine Assoziation des männlichen Kleidungsstils mit Autorität, Prestige und Macht, wohingegen der weibliche Kleidungsstil mit Weichheit, Machtlosigkeit und Zartheit in Verbindung gebracht wird. Dieser Zusammenhang verweist mitunter auf die soziale Positionierung und Wertigkeit von Männern und Frauen innerhalb unserer Gesellschaft. (vgl. Inness 1999: 59) „For women, narratives of cross-dressing are almost about gaining status – in both class and gender terms.“ (Tasker 1998: 47) Tasker spricht in diesem Zusammenhang von “gendered dress-codes” (Tasker 1998: 21), die die eindeutige Zuordnung zu einer Geschlechtsidentität vereinfachen. Als männliche Bekleidungsutensilien gelten im Allgemeinen der Smoking, schwere Schuhe oder Stiefel und Leder, als *das* Zeichen von Männlichkeit und Toughness. (vgl. Inness 1999: 57ff) Insgesamt ist die männliche Garderobe gekennzeichnet von Assoziationen zu Businessleben, Sport und Funktionalität. Im Actiongenre, wo Körperlichkeit eine wichtige Rolle in der Konstruktion des Helden spielt, wird auch gerne auf Kleidungsstücke zurückgegriffen, die den Blick auf die männliche Muskulösität zulassen wie Unterhemden oder Muskelshirts. Kleidung, die väterliche Autorität anzeigt, Uniformen oder militärischer Kontext „provide[...] a way to stabilise body image, to relieve anxiety and to raise self-esteem.” (Tasker 1993a: 128)

Mit dem Aufkommen der Körperdarsteller in den 80er Jahren wird vor allem der Körper des Mannes zunehmend sichtbarer. Spärliche Kleidung oder Nacktheit lassen einerseits den Blick auf den muskulösen Körper zu, bieten aber auch Platz für einen erotischen Blick. Andererseits kann

Nacktheit aber auch als Zeichen der Verletzlichkeit und Schutzlosigkeit gedeutet werden. (vgl. Tasker 1993a: 77ff) Die Klon-Alice wird auch in einer künstlichen Fruchtblase im Labor gezeigt. (vgl. Abb. 14) Sie ist dabei nackt und an ein lebenserhaltendes System angeschlossen und wartet auf ihre 'Aktivierung' durch Dr. Isaacs. Die Nacktheit von Alice in diesem Kontext ist ein deutliches Zeichen von Schutzlosigkeit und Verletzlichkeit und impliziert, dass sie den Machenschaften der Umbrella-Corporation ausgeliefert ist. Eine andere Möglichkeit, viel Haut zu zeigen, ist die erotische und sexualisierte Darstellung des Körpers, was vermehrt bei Frauen und eher selten bei Männern der Fall ist. Für Männer gibt es einige wenige legitime Orte ihre Körperlichkeit und auch Nacktheit zur Schau zu stellen: das Fitnessstudio, die Kampfarena, das Schlafzimmer, das Gefängnis oder Orte des Sports. Actionheldinnen treten oft in knappen Outfits auf, die ihren Sexappeal verdeutlichen und manchmal in fetischisierender Art und Weise (Pistolengurt am Oberschenkel) auf ihre weiblichen Reize verweisen ohne dabei unpraktisch oder hinderlich für körperliche Aktivitäten zu sein. Marc O'Day beschreibt in seinem Beitrag *Beauty in Motion* (2004) für Yvonne Taskers Sammelband *Action and Adventure Cinema* (2004) die Garderobe moderner Actionheldinnen als „costumes which highlight their femininity but enable them to leap easily into action.“ (O'Day 2004: 212ff)

Für die weibliche Garderobe typisch sind Stöckelschuhe, Spitze, Seide oder Blümchenmuster und natürlich Kleidungsstücke, die die weiblichen Rundungen zur Geltung bringen. Der Klassenfaktor von Kleidung macht sich vor allem bei der Verwendung von Abendgarderobe bemerkbar, da diese Art von Kleidung bei Frauen mit Aristokratie in Verbindung gebracht wird. Frauen, die im Arbeitsleben in männlicher Kleidung auftreten werden gerne als „power-dresser“ (Tasker 1998: 80) bezeichnet und erzeugen eine symbolische Spannung dadurch, dass ihre Erscheinungsform von bestimmten imaginierten (traditionellen) Frauenrollen abweicht. Das Tragen von männlicher Businesskleidung impliziert für Frauen einerseits den Erfolg in einem männlichen Umfeld, andererseits werden Frauen, die Karriere machen, gerne mit dem Stereotyp der schlechten Hausfrau und Mutter belegt, was die Beschränktheit der Rollenimaginationen deutlich macht. Dominos Mutter macht nicht Karriere im herkömmlichen Sinn, ist aber primär an der Absicherung ihrer sozialen Position interessiert und vernachlässigt dadurch ihrer mütterlichen Pflichten. Eine symbolische Spannung ist auch bei den neuen Heldinnen im Actiongenre zu verzeichnen, da Frauen sich eine männliche Actiongarderobe (vgl. Tasker 1998: 69) aneignen. „Clothing is an important element in the performance of toughness because it serves as a visual reminder that a woman has distanced herself from femininity.“ (Inness 1999: 25) Das Eindringen von Frauen in eine

Männerdomäne und die Adaption von männlichen Attributen und einem männlichen Kleidungsstil hat verschiedene Frauendarstellungen hervorgebracht. Die Power-Dresserin und die Tomboy-Figur stellen beispielsweise zwei unterschiedliche Annäherungen an einen männlichen Kleidungsstil dar, wobei die Tomboy-Figur als die harmlosere zu bewerten ist, da sie die Möglichkeit beinhaltet, durch die Auflösung der ödipalen Struktur in die ihr zugeschriebene heterosexuelle weibliche Position hinein zu wachsen, was bei der Power-Dresserin kaum der Fall ist. „Dressing as a proletarian man has featured extensively in high-street fashion and is reserved in the cinema for the action heroine as a tomboy cross-dresser.” (Tasker 1998: 80) Der Kleidungsstil der Tomboy-Figur besteht oft aus Stiefeln oder schweren Schuhe, die wie ich schon dargestellt habe ein Zeichen der männlichen Garderobe sind, und Westen oder Unterhemden, die ikonographisch auf die Darstellungstradition von vorangegangenen Helden verweisen. Doch auch bei der Tomboy-Figur finden sich gerne weibliche Konnotation wie zum Beispiel ein Waffenthaler am Oberschenkel, der eine Strumpfbandassoziation und damit die Sexualisierung der Figur hervorruft. (vgl. Tasker 1998: 78ff) Im Laufe der Filmgeschichte hat sich in Bezug auf den Körper und den Dresscode von Held und Heldin ein Pool von Darstellungsformen angesammelt. Auf dieses ikonografische Repertoire kann innerhalb des Actiongenres und auch benachbarten Genres bei der Konstruktion der Heldin und des Helden zurückgegriffen werden. (vgl. O'Day 2004: 215) Die Ikonografie ist auch als Code zu verstehen, anhand dessen eine spezifische filmische Darstellung gelesen und interpretiert werden kann. Der lange Mantel und die Cowboystiefel zu Beginn von *Resident Evil: Extinction* (vgl. Abb. 15) stellen eine Referenz auf die „Spaghetti-Western“ der 60er und 70er Jahre dar und rufen die Figur des Antihelden dieser Filme ins Gedächtnis. (vgl. Tasker 1993a: 67)

Neben der Körperlichkeit sind es also auch Kleidung, Werkzeug, Accessoires und Handlungsweisen, die die Actionheldin und den Actionhelden zu dem machen, was sie und er ist. Sie machen erst ihre oder seine Performance möglich, die als Typus 'ActionheldIn' innerhalb kultureller Codierungstraditionen erkannt werden kann.

3.4 Waffen als zusätzliche Attribute der körperlichen

Konstruktion von Gender

„The object ceases to remain an object and becomes a medium, a vehicle for impressions and expression, that it can be used as an instrument or tool.“ (Grosz 1994: 80)

Neben dem Körper als Mittel des Kampfes spielt auch die Bewaffnung eine Rolle in der Konstruktion der Heldin oder des Helden und der Narration rund um ihre oder seine Mission. Der Besitz und die Handhabung von Waffen, sowie der Zugang zu technologischen Mitteln oder militärischer Ausrüstung ist im Bedeutungskontinuum des Actionfilms als eine männliche Qualität zu verstehen. Grant sieht die Waffe an sich als ein „totem of masculine power“. (Grant 2004: 377) Der Zugang zu Waffen oder Technologie wird in unserer Kultur als traditionelles Zeichen der Macht verstanden, die konventionell an Männer gebunden ist. Wenn nun Frauen Zugang zu Waffen und technologischen Mitteln haben, kann dies durchaus als eine Art von Empowerment für Frauen und Aneignung männlich konnotierter Attribute gedeutet werden. (vgl. Tasker 1993a: 139) Innerhalb des Symbolsystems Hollywoods ist der Besitz einer Waffe ein starkes Symbol für Macht. Wer eine Waffe trägt oder besitzt, ist in der Position die Handlung und seine Umgebung zu kontrollieren. Es entsteht eine Assoziation zwischen Bewaffnung und Macht und, da die Macht traditionellerweise Männer innehatten, eine weitere Verbindung zwischen Bewaffnung, Potenz und Männlichkeit. Wenn die Waffe als ein Zeichen der (männlichen) Macht gelesen wird, so sagt auch die Größe und Art der Bewaffnung etwas über die Männlichkeit sowie die Fähigkeit zur Machtausübung aus. Wer die größere Waffe hat, hat auch mehr Macht. Auch die Art der Bewaffnung spielt eine Rolle. Messer, Speere oder Pfeil und Bogen rufen Assoziationen von Primitivität in unser Bewusstsein, Frauen hingegen, die Pfeil und Bogen verwenden, werden mit Amazonenkriegerinnen in Verbindung gebracht. Waffen in Frauenhand - wenn sie damit umgehen können – erschließen den weiblichen Protagonistinnen nicht nur einen Zugang zur Machtausübung, sondern machen diese auch zu symbolisch männlich lesbaren Figuren. Die Tradition von Frauendarstellungen im militärischen Umfeld wird meist von einer fetischisierenden Assoziation in Bezug auf Waffen und Uniformierung begleitet. (vgl. Williams 2004: 172) Tasker verweist in diesem Zusammenhang auf die phallische Bildhaftigkeit von Waffen, die dazu beiträgt, dass die Heldin einerseits als symbolisch männlich interpretiert werden kann, andererseits durch die phallische Kraft der Waffe

selbst zum Phallus und so zu einem fetischisierten Objekt für die Schaulust der Zuseher wird. (vgl. Tasker 1998: 87 und 1993a: 46ff)

Am Cover der DVD sind Domino, Ed und Choco zu sehen, alle drei tragen eine ähnliche Waffe. Während die beiden Männer ihr Gewehr mit dem Lauf nach oben mit einer Hand halten, wird Dominos Waffe von ihr mit beiden Händen gehalten und ist zur Seite gerichtet. Es entsteht der Eindruck, dass die starken Männer mühelos in der Lage sind ihre Waffe einhändig und in phallischer Form zu halten, während Dominos Kraft (Männlichkeit) scheinbar nicht dafür ausreicht. (vgl. Abb. 16) Alice hantiert mit den verschiedensten Waffen, von normalen Pistolen über Pumpguns hin zu Macheten. (vgl. Abb. 17) Die große Bandbreite zeigt ihre Flexibilität. Vor allem der Umgang mit Nahkampfwaffen wie den Macheten schreiben ihrer Körperlichkeit in Bezug auf ihre Kampfqualitäten eine große Bedeutung zu, denn Nahkampf erfordert viel mehr körperlichen Einsatz als es das Abfeuern einer Waffe aus der Ferne täte.

3.5 Dekonstruktion von Held und Heldin

Genauso wie Heldinnen und Helden anhand ihrer Körperlichkeit konstruiert werden können, ist es auch möglich die Figuren durch bestimmte Darstellungen in ihrer Position zu diminuieren. Ein Held muss männlich sein, im Handeln wie im Aussehen, und eine Heldin darf sexy und schön, aber auf keinen Fall als zu männlich dargestellt werden. Im folgenden Abschnitt werde ich einige Strategien präsentieren, wie der Status der Heldin oder des Helden abgeschwächt oder gestört werden kann. Da die Binarität der Geschlechter im Actionfilm eine große Rolle für die Konstruktion der Figuren spielt, ist eine wichtige Strategie am Image der HeldInnenfigur zu kratzen, dem Mann weiblich konnotierte Eigenschaften zuzuschreiben und der Frau männliche und somit die etablierte stereotype Genderrollenbinarität zu verwischen.

3.5.1 Feminisierung von Männern

Es gibt verschiedene Arten die Männlichkeit des Actionhelden oder generell von Männern im Actiongenre in Frage zu stellen. Meist wird der Held als Sinnbild der Männlichkeit und als herausragende Figur seiner Umwelt konstruiert und zu diesem Zweck werden die ihn umgebenden

männlichen Figuren in ihrer Männlichkeit diminuiert, damit die Außergewöhnlichkeit und Besonderheit des Actionhelden betont wird.

Da Heterosexualität eine wesentliche Grundlage für die Festigung der Geschlechterbinarität darstellt, ist jeglicher Verweis auf Homosexualität oder homosexuelles Begehren mit einer Assoziation zu Abnormität verbunden. Homosexualität ist daher eine Möglichkeit die Männlichkeit eines Darstellers zu untergraben. Besonders bei Filmen mit Buddy-Konstellation schwingt leicht ein homoerotischer Unterton in der Nahebeziehung zweier männlicher Protagonisten mit. Körperliche Nähe zwischen Männer ist im Actiongenre nicht möglich ohne ein Ausweichen auf komödiantische Einlagen oder die Versicherung heterosexueller Ambitionen, was Tasker mit folgenden Worten kommentiert: „cinematic convention[s] [...] allow [...] men to embrace if one of them is dying [...].“ (Tasker 1993a: 47)

Hysterie, Angst oder Emotionalität auf Seiten des männlichen Protagonisten stellen seine heldenhaften Qualitäten ebenfalls in Frage. Da der Actionheld sich nicht nur durch körperliche Stärke, Kampfkunst und Geschick auszeichnet, sondern auch durch Mut, passiert Feminisierung männlicher Charaktere gerne durch Hysterie oder ängstliches Verhalten, das sich auch in der Körperhaltung und Mimik der Figuren niederschlägt. (vgl. Tasker 1993a: 47) Hysterie wird als weibliche Eigenschaft gewertet, da sich der Begriff vom griechischen *hystera*, der Gebärmutter – einem weiblichen Organ - ableitet. Emotionalität ist ebenfalls weiblich besetzt, diese Zuschreibung geht auf die binären Oppositionen zurück, bei der Rationalität als Eigenschaften des Mannes im Gegensatz zur Emotionalität der Frau stehen.

Galten in den 80er Jahren die Körperdarsteller des Actiongenres als das Sinnbild der Männlichkeit, so werden in moderneren Produktionen Bodybuilder oft als feminisierte Männer dargestellt, die im Gegensatz zur „echten“ Männlichkeit eine überzogene eitle Performance von Männlichkeit verkörpern. Die künstlich angehäuften Muskelmassen vermitteln ein Gefühl der Konstruiertheit und schreiben dem männlichen Körper einen Objektcharakter zu. Der Körper des Bodybuilders ist eher für das Posieren und Angeschaut werden geeignet als für Kampfeinsätze und andere körperliche Aktionen. Angeschaut zu werden wird als symbolisch weibliche Position gedeutet, so birgt auch das Posieren der männlichen Bodybuilder in den Actionfilmen der 80er Jahre eine Feminisierung des männlichen Körpers in sich. (vgl. O'Day 2004: 203)

Asiatische Männer gelten im Symbolsystem Hollywoods auch als feminisierte Männer. Gegenspieler mit asiatischer Herkunft werden gerne verwendet um die Männlichkeit des weißen

westlichen Helden zu untermauern. (vgl. Tasker 1993a: 24) In *Domino* gibt es nur eine sehr kurze Sequenz, in der ein asiatischer Mann vorkommt, dennoch ist sie von bedeutendem symbolischen Gehalt. Dadurch dass der Mann von den Kopfgeldjägern gestellt wird, ist ein Bezug zur Kriminalität hergestellt. Während Choco und der Asiate, der ein geladenes Gewehr auf Choco richtet, sich gegenüberstehen penetriert Choco das Gewehr seines Gegenübers mit dem Finger und codiert den Asiaten so als femininen Part. (vgl. Abb. 18 und 19) Auch in Bezug auf Bewegung ist es möglich den Helden zu feminisieren. Martial Arts eignen sich dafür ganz gut, da die Beweglichkeit und Anmut in den Bewegungen als eher feminin gedeutet werden kann und mit Aspekten der Härte in der Konstruktion des Helden so im Widerspruch stehen.

3.5.2 Maskulinisierung von Frauen

„[H]eroism is linked quite precisely to *action*, operating within a populist framework that opposes real work (action, manual labour) to superficial work (characters who have careers in the media, PR or politics) – an opposition frequently mapped in turn onto masculine and feminine.“ (Tasker 1998: 80)

Die weibliche Heldin stellt daher eine Herausforderung an die Binarität der Geschlechter dar, da sie durch ihre heldischen Aufgaben, die sich in körperlicher Arbeit, Kampftätigkeiten und Körperbeherrschung niederschlagen, potenziell als unweiblich gelesen wird. (vgl. Tasker 1998: 69) Die Maskulinisierung wird durch das Überschreiten von imaginierten, kulturell festgesetzten körperlichen Grenzen wahrgenommen. Je muskulöser die Frau in ihrer Körperlichkeit dargestellt wird, desto bedrohlicher ist sie für die binäre Rollenverteilung des Actionfilms. Eine Maskulinisierung der Heldin passiert einerseits über einen (zu) muskulösen Körperbau, andererseits durch Waffen und Kleidung und symbolisiert das Eindringen der Frau in einen männlichen Bereich. Die Veränderung bei der Repräsentation der Körper von Frauen die insbesondere an den Darstellungen von Actionheldinnen wie Ripley in den *Alien*-Filmen oder Sarah Connor in *Terminator 2* ersichtlich war, wurde bereits zu Beginn dieses Kapitels ausführlich erörtert. Diese von Tasker als „Musculinity“ bezeichnete Übernahme männlich konnotierter körperlicher Eigenschaften und Attribute “indicates the extent to which a physical definition of masculinity in terms of a developed musculature is not limited to the male body within representation“ (Tasker 1993a: 3), was soviel bedeutet, dass der weibliche Körper eine Oberfläche darstellt, in die

Assoziationen und Konnotationen von Männlichkeit in Bezug auf Körperlichkeit eingeschrieben werden können. In weiterer Folge führt das zu der Problematik, dass die binäre Annahme von Geschlechtsidentität in Frage gestellt wird, was auch bei der Thematisierung von Judith Butlers Konzept von Doing Gender eine Rolle spielt. (vgl. Tasker 1993a: 3ff)

Auch Holmlund stellt fest, dass Frauen in eine traditionell männliche Domäne eindringen und sich dies primär darin äußert, dass sie Eigenschaften und Attribute annehmen, die bisher mit Männlichkeit konnotiert waren. Hierzu zählt sie einen muskulösen Körper, Kurzhaarfrisuren, geschlechtlich nicht eindeutig zuordenbare Kleidung, das Tragen großer Waffen und den Mangel an Makeup. (vgl. Holmlund 1993a: 138) Die Figur der Heldin hat in den letzten Jahren beziehungsweise Jahrzehnten maßgebliche Veränderungen durchgemacht, wobei letztendlich die körperliche Härte eine immer zentralere Rolle in der Konstruktion der Heldin spielte und die Charaktere sich aus der Passivität in die Aktivität entwickelten. Brown spricht ebenfalls von einer Vermännlichung des weiblichen Körpers und vertritt in diesem Zusammenhang die Ansicht, dass die Muskulösität der Heldin „indicates the symbolic phallicization of the actress“ und dass sowohl Waffen als auch Muskeln “can be seen to empower women in ways that have, until recently, been solely masculine.” (Brown 1996: 60) Neben den Muskeln stellt für Brown auch noch die körperliche Stärke ein deutliches Zeichen der Maskulinisierung der Heldin dar: Stärke, die sich in physischer Kraft oder kämpferischen Fähigkeiten äußert. In der Maskulinisierung der Heldin wird deutlich, dass die Muskeln als Anzeiger natürlicher Geschlechtsunterschieden zur Legitimation sexueller Differenz ausgedient haben. (vgl. Brown 1996: 58ff)

Auch in Bezug auf die Heldin spielt Homosexualität eine große Rolle, um die Glaubwürdigkeit der Heldenfigur abzuschwächen. Nicht nur bei Männern, auch bei Frauen ist Homosexualität eine Strategie übermäßig auf die Qualitäten des anderen Geschlechts zu verweisen. Androgynität und ein weiblicher Körper der männlich scheint, bergen in sich immer Assoziationen von gleichgeschlechtlichem Begehren und Lesbianismus. Das liegt daran, dass der lesbische Körper als aktiv und maskulinisiert imaginiert wird. Eine weitere Möglichkeit den Körper der Heldin zu vermännlichen ist durch die Verwendung von Waffen. Neben Muskeln gelten auch Waffen als männliche Zeichen und dienen dazu, die Heldin in Verbindung mit einem phallischen Bild zu maskulinisieren oder sie selbst zu einem Phallus zu machen. (vgl. Brown 1996: 60 und Tasker 1998: 71ff)

3.5.3 Strategien zur Diminuierung von Heldinnen

Die Heldin des Actionfilms ist, wie schon erläutert wurde, in ein männliches Genre eingedrungen und hat begonnen sich in diesem zu etablieren. Dennoch gibt es immer wieder Darstellungen, die die Heldin keine ebenbürtige Position zum Helden erreichen lassen und immer wieder aufs Neue alte Rollenklischees aufleben lassen, die die Heldin in ein Netz soziokultureller Erwartungen und Vorstellungen einbinden. Es gibt verschiedene Arten die Heldenhaftigkeit der Protagonistin zu unterwandern und ihren Status als toughe Heldin abzuschwächen.

Eine Strategie, die auch schon in den 70er Jahren zur Anwendung kam und bis heute verwendet wird, ist die Betonung des un- oder **außergewöhnlichen Status** der Heldin. Durch den Ausnahmecharakter der Heldin wird vermittelt, dass eine 'normale' Frau nicht so ist. Die Situierung der Narration im Reich der Fantasy oder Science Fiction ist eine Art anzudeuten, dass die Position der Heldin so fiktiv ist, dass sie in einem Szenario fern jeglicher Realität angesiedelt werden muss. (vgl. Tasker 1998: 82) *Resident Evil: Extinction* erfüllt diese Vorgabe, jedoch können meiner Meinung auch in einer fantastischen Geschichte Rollenbilder und Hierarchien als Spiegel soziokultureller Vorstellungen verarbeitet werden.

Viktimisierung ist eine weitere Möglichkeit, die Stärke und Autorität der Heldin zu schwächen. Durch die Gefahr sexueller Übergriffe, Verfolgung und Bedrohung wird die Verletzlichkeit (Penetrierbarkeit im körperlichen Sinn), Unterlegenheit und Schwäche konstruiert. Als Alice in das Gebäude eines Radio -Senders geht, um dort vermeintlichen Überlebenden zu helfen, gerät sie in eine Falle und wird von einem der Männer sexuell bedroht. (vgl. Abb. 20) Schnell zeigt sich aber, dass diese Situation für Alice keine ernstliche Bedrohung darstellt, genauso wenig wie die zahlenmäßige Überlegenheit der Gegner und die mutierten Kampfhunde, die auf sie gehetzt werden.

Männlichkeit und Weiblichkeit als Sammlung von kulturell definierten Attributen können nicht einfach auf einen Körper angewendet werden, es wird laut Elizabeth Grosz deutlich, dass „the “masculinity” of the male body cannot be the same as the “masculinity” of the female body, because the kind of body inscribed makes a difference to the meanings and functioning of gender that emerges.” (Grosz 1994: 58) Frauenrollen müssen daher immer auch in **Relation zu Männerrollen** gesehen werden, beziehungsweise werden immer in Relation zueinander gesetzt, was auch gut so ist, da wie Grosz bemerkt, männliche Männlichkeit und weibliche Männlichkeit nicht

gleichzusetzen sind. Dennoch ist meist nichts abwertender für eine Heldin im Actionfilm als der direkte Vergleich mit einem Helden. (vgl. Tasker 1998: 74)

Eine weitere Möglichkeit der Heldin ihren besonderen Status abzusprechen ist ihre **Verkindlichung**. Floskeln wie 'Gutes/braves Mädchen!' oder Bezeichnungen wie 'Kleine(s)' stellen Beziehungshierarchien her und betonen die Unterlegenheit und das Potenzial sich doch noch an patriarchale Strukturen anpassen zu können. (vgl. O'Day 2004: 205 und Tasker 1998: 83) Domino wird sowohl von Ed als auch von Claremont mit „Kleine“ angesprochen, ein Klon-Alice wird von Dr. Isaacs als „gutes Mädchen“ gelobt, als sie die erste Runde der Testphase positiv absolviert hat.

Indem die Heldin als eine Figur präsentiert wird, die noch nicht erwachsen geworden ist und noch nicht in ihre Rolle als Frau gefunden hat, erscheint ihr außergewöhnlicher Status weniger bedrohlich für die Geschlechterbinarität. Die Konstruktion der Heldin als Mädchen oder junge Frau, die noch nicht in die Geschlechterrollenverteilung der Erwachsenenwelt hineingewachsen ist, wird auch teilweise mit einem sexistischem Unterton versehen. Auch O'Day beschreibt eine Tendenz im Actionfilm weibliche Figuren darzustellen, die eine Mischung aus kindlich-erotischen und aktiv-sportlichen Elementen beinhalten. Begriffe wie „action babe“ und „girl power“ tragen zur Produktion eines sexualisierten, von Unreife gekennzeichneten Image der Heldin bei.

„The post-feminist character of the action heroines [...] - physically strong, independent though often emotionally vulnerable, typically glamorous and even overtly sexy – represents an extension of the tradition of feisty heroines [...] and is aptly designated [...] as an emergent 'action babe cinema'.“ (Tasker 2004: 9)

Dieser von Marc O'Day in seinem Essay *Beauty in motion* (2004) geprägte Begriff der „Action Babes“, wie man sie aus Filmen wie *Drei Engel für Charlie*, *Tomb Raider*, *X-Men* oder *Resident Evil* oder Fernsehserien wie *Buffy die Vampirjägerin*, *Charmed*, *Xena*, *Dark Angel* oder *Alias* kennt, fokussiert auf die „beautiful, sexy and tough heroines who command their narratives“ (O'Day 2004: 201) Diese Art der Actionheldin setzt sich aus verschiedenen medialen Einflüssen und ikonographischen Traditionen zusammen, unter anderem nimmt sie Anleihen aus der Comictradition, Videospielen oder den Martial Arts. (vgl. O'Day 2004: 202ff) Es wird eine Actionnarration um sie aufgebaut, die in erster Linie die Konstruktion einer spektakulären Ästhetik beinhaltet. Weiters zeigt die Figur des „action babes“ auf, wie „the 'built' female body is no longer the masculinised muscular body but rather the slim yet strong body, which may be excessively feminised or boyish.“ (O'Day 2004: 216)

Die gebräuchlichste Strategie aber, die Position der Heldin zu schwächen, besteht in ihrer **Sexualisierung**. Die Darstellung der Heldin als Sexobjekt ruft Assoziationen zu Passivität und Subordination hervor, da heterosexuelles Begehrtwerden eine Unterwerfung unter den dominanten Mann impliziert. Im nächsten Kapitel werde ich mich in Auseinandersetzung mit einer feministischen Perspektive auf Film mit Laura Mulveys Thesen zum filmischen Blick noch genauer mit der Subjekt-Objekt-Dualität befassen. Tasker stellt hierzu fest, dass das Tragen von Waffen zur Fetischisierung von Frauen dient, genauso wie das Tragen männlicher Kleidung zur Sexualisierung weiblicher Charaktere beiträgt. (vgl. Tasker 1993a: 159ff) Aus der Comic-Tradition übernommene Darstellungsformen beeinflussen laut Inness die Darstellung der Actionheldin in jener Hinsicht, dass die weibliche Sexualität gerne in den Vordergrund gestellt wird, was sich in übertriebenen weiblichen Körperformen oder sexuell konnotierten Posen niederschlägt. (vgl. Inness 1999: 145) Actionheldinnen haben in sich traditionell weiblich konnotierte Eigenschaften wie Schönheit, Erotik, Sexappeal oder Verletzlichkeit und traditionell männlich konnotierte Attribute wie Stärke, Aktivität und Mut vereint. Diese Mischung spiegelt auch eine real-gesellschaftliche Tendenz wider, die Druck auf junge Frauen in unserer Gesellschaft produziert, indem einerseits eine patriarchale Regulation von wünschenswerten weiblichen Qualitäten in Bezug auf das Aussehen (schön, schlank, sexy) erfolgt, aber andererseits erwartet wird, dass Frauen sich beispielsweise im Geschäftsleben wie Männer (tough, aggressiv, konkurrenzfähig) verhalten. (vgl. O'Day 2004: 215ff)

4 Feministische Perspektive auf Kino

In diesem Kapitel möchte ich mich der Darstellung von Männern und Frauen im Film von einer feministischen Perspektive aus annähern. Einleitend werde ich daher auf die Thesen Laura Mulveys, die sie in ihrem 1975 veröffentlichten Essay *Visual Pleasure and Narrative Cinema* zu den Blickstrukturen im klassischen Hollywoodkino entwickelt hat, eingehen. Mulvey beschreibt in ihrem Essay Kino als eine Institution, die Texte (Filme) produziert und die das Publikum innerhalb dieses Rahmens als Subjekte festlegt. Unter Einbezug der Freudschen Psychoanalyse werde ich dazu Begriffe wie Schaulust, Narzissmus, Voyeurismus und Fetischismus in Bezug auf den filmischen Blick näher erläutern. Dem Blick, der als männlich und aktiv codiert definiert wird, ordnet Mulvey dabei eine wesentliche Bedeutung zu und stellt in diesem Zusammenhang eine Verbindung „zwischen Blickökonomie und Geschlechterdifferenz“ (Greiner 1998: 9) fest. Dazu werde ich auf die geschlechtsspezifischen Strukturen des Schauens und die sich daraus ergebende Dualität der Geschlechter in der filmischen Darstellung eingehen und den Aspekt der Macht des Blickes untersuchen. Abschließend werde ich mich mit den Thesen von Steve Neale und Yvonne Tasker beschäftigen, die sich mit den Problematiken, die die Konstruktion der modernen ActionheldInnen in Bezug auf die Theorie Laura Mulveys ergibt, befassen.

4.1 Mulvey und Freud

Mulveys Essay spricht die Macht des Visuellen auf die Zuschauerschaft an und definiert einen geschlechtsspezifischen Zugang zu den Prozessen des Schauens und der Identifikation. Für ihre Auseinandersetzung mit dem filmischen Blick greift sie drei elementare Begriffe aus den Theorien Freuds aus der Psychoanalyse auf (Identifikation, Schaulust und Narzissmus) und zeigt, wie das Erzählkino narzisstische Aspekte und Schaulust mit sowohl fetischistischen als auch voyeuristischen Tendenzen mobilisiert. (vgl. Nixon 1997: 318) Dabei definiert sie zwei verschiedene Arten der Lust: Schaulust (Skopophilie) und narzisstische Lust der Identifikation. Bereits Freud unterscheidet zwei Optionen, durch die es für ein Individuum möglich ist, mit der Welt der Objekte, in der es sich befindet, in Kontakt zu treten. Einerseits passiert dies durch die Identifikation mit einem Ähnlichen, ausgelöst durch Projektion einer idealisierten Ichvorstellung auf eine andere Person. Schon Lacan

hat das Wiedererkennen des eigenen Bildes im Spiegel als konstitutiven Faktor für das Ego definiert, wobei das Wiedererkennen ein an sich erfreuliches Erlebnis darstellt, jedoch den Aspekt des Verkennens in sich birgt, da das Spiegelbild als vollkommener als die eigene körperliche Erfahrung wahrgenommen wird. Das wahrgenommene Bild des Selbst wird somit zu einem Ego-Ideal, das die Identifikation mit anderen Menschen zukünftig erleichtert. (vgl. Mulvey 1994: 382). Die zweite Möglichkeit, mit der Welt der Dinge in Kontakt zu treten, ist eine Beziehung zu einem Objekt einzugehen, die aus sexuellen Trieben heraus entspringt, und dabei eine andere Person als Schauobjekt zu benutzen, das als Quelle von Schauvergnügen und zur Befriedigung sexueller Instinkte durch den Akt des Schauens fungiert. Freud unterscheidet dadurch zwischen zwei Verlangen, die das Betrachten einer anderen Person in uns auslösen kann: es herrscht entweder das Bedürfnis sie zu *sein* oder sie zu *haben*. (vgl. Nixon 1997: 316ff und Greiner 1998: 7ff) Mulvey übernimmt diesen Aspekt Freuds in ihre Analyse der Blickstrukturen im klassischen Hollywoodkino und verweist dabei auf das Dilemma für das Publikum, dass die Vergnügen bringenden Strukturen des Schauens innerhalb des gängigen Kinoerlebens von zwei sich widersprechenden Aspekten geprägt sind. Einerseits entspringt die Schaulust aus dem Vergnügen eine andere Person als Objekt der sexuellen Stimulation durch voyeuristisches Schauen zu benutzen, andererseits geht die Schaulust auf die narzisstisch angelegte Identifikation mit dem gesehenen Bild zurück. Der Unterschied zwischen diesen beiden Arten des Schauens liegt für Mulvey darin, dass die voyeuristische Schaulust die Trennung der erotischen Identität des Subjekts vom Objekt erfordert, die narzisstische Schaulust hingegen verlangt die Identifikation mit dem gezeigten Objekt durch die Faszination des Wiedererkennens von seinesgleichen. (vgl. Mulvey 1994: 383)

4.1.1 Aspekte des Schauvergnügens

Für Mulvey basiert visuelle Lust im Hollywoodkino, wie schon dargestellt, auf voyeuristischen und narzisstischen Formen des Schauens, denen zwei gegensätzliche Prozesse zugrunde liegen: die Objektifizierung des Bildes und die Identifizierung mit ihm. (vgl. Stacey 1994: 390) Bezug nehmend auf Freuds Essays zur Sexualität bindet Mulvey die Schaulust als einen zentralen Aspekt in ihre Thesen zum visuellen Vergnügen im Kino ein. Bei Freud ist die Schaulust ein wichtiger Instinkt der Sexualität, bei dem andere Personen durch den kontrollierenden und neugierigen Blick zu Objekten gemacht werden und damit zur Lustbefriedigung durch das Schauen beitragen. (vgl. Mulvey: 1994: 382 und Fenichel 1994: 329) Schaulust existiert bei Freud "as the erotic basis for

pleasure in looking at another person as object.“ (Mulvey 1994: 381) die im Extremfall in einen obsessiven Voyeurismus ausarten kann.

Rosemary Betterton beschäftigt sich in ihrem Buch *Looking on: Images of femininity in the visual arts and media* (1987) unter anderem mit der Frage, warum das Betrachten der menschlichen Form, insbesondere der weiblichen ein solches Schauvergnügen bereitet. (vgl. Betterton 1987: 10) Bereits Mulvey hat sich damit auseinandergesetzt, dass Männer und Frauen auf unterschiedliche Weise schauen und Vergnügen empfinden, was Kritik daran ausgelöst hat, dass in der dominanten visuellen Kultur die Vergnügen, die es zu erblicken gilt, überwiegend so konstruiert sind, dass sie einen männlichen heterosexuellen Zuseher ansprechen, sei es durch Identifikation mit dem männlichen Helden oder durch Frauendarstellungen zur Befriedigung der erotischen Schaulust.

Narzissmus

Die Schaulust ist bei Freud ein wesentlicher Bestandteil der Sexualität und kann auf verschiedenen Arten ausgelebt werden. „One of these was a fascination with the human form“ (Nixon 1997: 317), diese Faszination ist gemeinhin als Narzissmus bekannt. Die narzisstische Schaulust, auf die ich nun näher eingehen werde, bewirkt die Identifikation mit dem Objekt durch das (V)Erkennen der menschlichen Form als Ego-Ideal. (vgl. Stacey 1994: 391) Das Kino ist auch gekennzeichnet von einer Faszination rund um die menschliche Form und ihrer Darstellung im Film. Diese Faszination liegt im Entdecken von Ähnlichkeit mit dem abgebildeten Körper und dem sich Wiedererkennen in den Protagonisten.

Laut Lacan durchlebt das Individuum im Alter von sechs bis achtzehn Monaten das sogenannte „Spiegelstadium“, bei dem es sich selbst erstmals im Außen (im Spiegel) erkennt. Vielmehr ist dieser Prozess aber eher ein Verkennen, da das Spiegelbild als ideales Bild an die Stelle des Selbst tritt. Der Akt der Verkennung erleichtert die Identifikation mit Bildern im Außen, in diesem Fall mit filmischen Charakteren. Die Bezeichnung 'ideal' für das (v)erkannte Spiegelbild deutet (laut Lacan) darauf hin, dass im Spiegelstadium soziale Normen eine wichtige Rolle spielen und die Identität eines Kindes von Anfang an kulturell vermittelt ist. „'Ideal' is a term which has meaning only within a system of values.“ (Silverman 1994: 345) Das direkte Umfeld eines Kindes, die Menschen, die es umgeben, die Spielsachen (vgl. Abb. 21 und 22), mit denen es spielt, all das sind Faktoren, in denen sich soziale und kulturelle Normen widerspiegeln und die ihren Teil zur Subjektwerdung des Individuums beitragen. In diesem Sinne muss die Spiegelung zumindest in einem gewissen Maß als

kulturelles Konstrukt angesehen werden. Jedes Individuum wird in ein schon bestehendes und definiertes symbolisches System, hineingeboren und eignet sich dieses im Laufe der Subjektwerdung und Sozialisation an. (vgl. Silverman 1994: 345ff) Das Spiegelbild steht einerseits für das Abbild des eigenen Ich, dient andererseits aber auch als Referenzform für die Identifikation als menschliches Wesen innerhalb eines Bedeutungssystems. Die Ähnlichkeit zwischen Spiegel und Leinwand und die Mechanismen der Faszination innerhalb des Kinos ermöglichen den zeitweiligen Verlust des Egos bei gleichzeitiger Bestärkung desselben. (vgl. Mulvey 1994: 382) Innerhalb des Actionfilms werden Fantasien von Allmacht und Empowerment konstruiert, die als grundsätzliche Quellen des Vergnügens fungieren und eine Identifikation der ZuseherInnen mit den HeldInnen im Actionfilm ermöglichen. Da den klassischen Hollywoodfilmen die Möglichkeit der Identifikation mit dem aktiven männlichen Part der Erzählung zugrunde lag, bedeutete die aktive Rolle für die Heldinnen der 80er und 90er Jahre meist den narrativen Tod. (z.B. Thelma und Louise) (vgl. Tasker 1993a: 117)

Voyeurismus und Fetischismus

Neben dem narzisstischen Aspekt der Schaulust befriedigt das Kino auch voyeuristische Aspekte des Schauens. Das Kino ist als Produzent von Phantasien und Bildern, maßgeblich darauf ausgerichtet, visuelles Vergnügen zu produzieren. Die Dunkelheit des Kinosaals hilft dabei die einzelnen ZuseherInnen voneinander zu isolieren und schafft eine einer voyeuristischen Situation ähnliche Schauposition auf die filmische Szene. (vgl. Mulvey 1994: 382) Voyeurismus kann laut Mulvey und Metz als eine der Primärbefriedigungen des Filmschauens gesehen werden. (vgl. Williams 1990: 4)

In der auf Freud aufbauenden Psychoanalyse stellt der weibliche Körper eine Bedrohung für den Mann dar. Der Mann fungiert bei Freud als Norm, die Frau hingegen wird durch ihre Andersartigkeit – ihren Mangel – in Referenz zum Mann definiert. Die durch den Umstand des Penismangels angenommene Unvollkommenheit der Frau veranlasst den Mann sich in seiner Vollkommenheit durch die Möglichkeit des Erleidens eines Mangels bedroht zu fühlen, da in ihrer Präsenz ständig eine latente Kastrationsandrohung mitschwingt. Laut Mulvey gibt es für das männlichen Unbewusste nun zwei Möglichkeiten mit der Kastrationsangst - ausgelöst durch das Bild der Frau - umzugehen: einerseits durch Bestrafung und Abwertung der Angst einflößenden Frau durch den voyeuristischen Blick und andererseits dadurch die Frau zu einem Fetisch zu

überhöhen und so ihre Bedrohlichkeit zu kompensieren. Beim fetischistischen Blick wird die körperliche Schönheit der Frau zu etwas Befriedigendem an sich umgewandelt, die Angst weicht dem Vergnügen. Beim Voyeurismus, der laut Mulvey Assoziationen zum Sadismus beinhaltet, liegt das Vergnügen primär in der Ausübung von Kontrolle und in der Bestrafung der Frau. Während die fetischistische Schaulust durch den Blick alleine bestehen kann, da wie schon erwähnt die Handlung durch den Fokus auf die faszinierende Körperlichkeit zum Erliegen kommt, sind die sadistischen Tendenzen des Voyeurismus von einer Handlung abhängig, da sie diese vorantreiben und innerhalb der Narration 'etwas geschehen lassen'. (vgl. Mulvey 1994: 385ff) Charakteristisch für voyeuristisches Schauen ist auch ein Ausdruck von Macht, der dadurch erlangt wird indem eine Schauposition eingenommen wird, von der aus man selber nicht gesehen werden kann, die Möglichkeit also nicht besteht den sadistisch gerichteten Blick zu erwidern. (vgl. Heineken 2003: 9) Der Akt des Schauens ist laut Fenichel oft von sadistischen Wünschen begleitet, die Redewendung 'mit Blicken töten' drückt den Sadismus und die destruktive Tendenz, die dem Blick zugrunde liegt, sehr treffend aus. Seiner Meinung nach liegt der Schaulust oft der Impuls zugrunde dem Gesehenen Schaden zu zufügen. (vgl. Fenichel 1994: 330)

Der Fetisch ist laut Freud ein Ersatz für den Penis und dient dazu, die Kastrationsangst ausgelöst durch die Andersartigkeit der Frau auszugleichen. Der Fetisch ist Ersatz für den angenommenen, aber de facto nicht vorhandenen Penis der Mutter, um ihren Mangel eines echten Penis zu kompensieren. (vgl. Freud 1994: 324) Der beängstigende Körper der Frau (dem eine latente Kastrationsandrohung innewohnt) wird fetischisiert und dadurch vorübergehend sicher gemacht. (vgl. Tasker 1993a: 32) Das Codierungssystem des Hollywood-Actionkinos bietet einige Möglichkeiten eine Figur/Frau innerhalb der filmischen Darstellung zu fetischisieren.

„Der Film fetischisiert den Frauenkörper, wenn dieser von der Kamera und durch Schnitttechniken in eine Sammlung von kleineren objektivierten Körperteilen aufgebrochen wird. Die Kamera zeigt Frauen oft in Nahaufnahmen. Aufnahmen von schauenden Männern folgen häufig diesen Naheinstellungen von Protagonistinnen. Großaufnahmen von weiblichen Körperteilen führen oft weibliche Figuren im Film ein.“ (Ruf 2004: 245)

Der Besitz und Umgang mit einer Waffe ist dafür beispielsweise eine gängige Methode. Die Waffe stattet die Heldin zwar einerseits mit Macht aus, andererseits trägt sie als phallisches Symbol zu deren Fetischisierung bei. (vgl. Tasker 1993a: 161) Es gibt auch dahingehend eine Codierungstradition bei der Repräsentation von Frauen, dass durch das Tragen von Uniformen, oft

innerhalb eines militärischen Kontextes, eine Fetischisierung der Frau stattfindet. (vgl. Williams 2004: 172) Für Betterton ist die Abbildung von Frauen grundsätzlich ein problematischer Bereich, da innerhalb der westlichen Kultur und Kunst seit Jahrhunderten eine Neigung besteht, den weiblichen Körper zu fetischisieren und zu verdinglichen und sich mit der Zeit gewisse Darstellungskonventionen und visuelle Codierungen etabliert haben, die nicht so ohne weiteres veränderbar sind. (vgl. Betterton 1987: 218)

4.2 Blickstrukturen und duale Geschlechterdarstellung

Die Dualität, die zwischen den Geschlechtern herrscht, wird durch die klassische Blickökonomie im Sinne Mulveys gefestigt. Geschlechtergrenzen werden somit durch kulturelle Normensysteme (Gendertheorie, Codierungskonventionen) aufrechterhalten. Der in Diskursen propagierte Geschlechterdualismus beeinflusst die Konstruktion des Selbst entlang der Opposition Mann/Frauen und beschränkt die Möglichkeiten von Gendervarianten. Idealisierte und kulturell konstruierte Männer- und Frauenbilder und Blickstrukturen, die eine Hierarchie und Dualität in Bezug auf die Geschlechter fördern, normieren zusätzlich die Wahrnehmung von Männern und Frauen.

4.2.1 Der filmische Blick

Mulvey stellt in den Filmen des klassischen Hollywoodkinos einen patriarchalen Blickwinkel fest, der sich darin äußert, dass das Vergnügen, das durch das Schauen entsteht, ein primär männliches ist und der Blick durch den Mann kontrolliert und auf den Körper der Frau gerichtet wird. Schaulust im voyeuristischen Sinne ist eng mit sexueller Anziehung/Attraktivität verbunden, im narzisstischen Sinn ist sie an eine Identifikation mit dem männlichen Protagonisten gekoppelt. Der Mann trägt zur Entwicklung der Handlung bei, wohingegen die Frau den Status einer Bedrohung hat. Da Filmen nachgesagt wird die gesellschaftlichen Strukturen abzubilden, entsprechen demnach die Blickstrukturen im Kino realweltlichen Geschlechter-Hierarchien innerhalb der Gesellschaft. (vgl. Nelmes 1996: 251) In ihrer Analyse der Blickstrukturen unterscheidet Mulvey drei verschiedene Arten des Blicks im Kino: den Blick der Kamera, den Blick des Publikums und letztendlich den Blick der Filmcharaktere, wobei „[t]he conventions of the narrative film deny the first two and

subordinate them to the third, the conscious aim being always to eliminate intrusive camera presence and prevent a distancing awareness in the audience.“ (Mulvey 1994: 388)

Der Blick wird in den narrativen Filmen des Hollywoodkinos als ein „männlicher und patriarchaler“ (Koch 1989:17) konstituiert. Mulvey gesteht zwar der Frau auch einen Blick zu, jedoch unterscheidet sich dieser maßgeblich von dem des Mannes. Der Blick der Frau ist passiv und wird meist als Reaktion auf den aktiven männlichen Blick gesenkt. Er geht im Allgemeinen ins Leere, trifft er auf ein Gegenüber, dann nur auf eines, das den Blick erwidern und brechen kann. Somit ist der Blick der Frau im klassischen Hollywoodkino grundsätzlich dem des Mannes untergeordnet und wird von ihm kontrolliert, „eine aktiv blickende und begehrende Frau“ stellt laut Hopfner eine „Bedrohung der patriarchal geprägten Gesellschaftsnormen“ (Hopfner 2004: 54) dar. (vgl. Hopfner 2004: 55) Indem der Blick der Kamera und des Publikums mit dem Blick des Subjekts verschmolzen werden, wird dem Publikum somit der männliche Blick oktroyiert. (vgl. Koch 1989:19) „Die männliche Sehweise als Sichtweise des Films“ gibt dem Zuschauerblick schon eine eindeutige Färbung und „[hält ihn] im männlichen Wahrnehmungsradius gefangen.“ (Koch 1989:17) Der Ansatz Mulveys ist also insofern problematisch, weil er der zusehenden Frau im Publikum automatisch den als männlich definierten Blick aufdrängt. (vgl. Friedrich 2008: 43) Zu kritisieren ist daran demnach, dass der Fokus zu sehr auf dem männlichen Blick und dem männlichen Protagonisten liegt. (vgl. Greiner 1998: 65)

4.2.2 Duale Geschlechterkonstruktion

Im folgenden Abschnitt soll dargestellt werden, wie durch die Thesen Laura Mulveys verschiedene duale Zuschreibungen in der Darstellung von Männern und Frauen zum Tragen kommen. Die von Mulvey propagierte Blickökonomie im Kino etabliert eine Opposition zwischen Männern und Frauen, die sich entlang eines binären Geschlechtermodells bewegt, das den Mann mit Aktivität und der Dominanz des Blickes assoziiert und ihn als Träger der Narration und Identifikationsfigur für die männlichen Zuseher definiert. Die Frau hingegen wird mit Passivität in Verbindung gebracht und als (erotisches) Objekt konstruiert, das dem heterosexuellen Begehren der männlichen Zuseher dient und dessen Spektakelcharakter die Narration anhält. Der Mann stellt demnach eine Figur dar, die man sein will, die Frau hingegen ein Objekt, das man haben will.

Die Strukturen von **haben (Voyeurismus)** oder **sein (Narzissmus)** wollen und die daraus resultierenden Identifikationsmöglichkeiten sind für Frauen aber weitgehend unbefriedigend. Gemäß Mulveys Thesen schauen Männer Frauen an, Frauen schauen sich selbst dabei zu angeschaut zu werden. Um bewusst schauen zu können, müssen Frauen die Blickposition von Männern übernehmen. (vgl. Betterton 1987: 31) Dieser Unterschied prägt die Beziehung zwischen den Geschlechtern. Der Blick, der das Subjekt vom Objekt trennt und der die Schaulust auf dieses Objekt projiziert ist ein männlicher. Das Vergnügen der Frauen hingegen wird von Irigaray als ein autoerotisches definiert. Das lässt sie darauf schließen, dass der gesamte Prozess des Schauens für Frauen innerhalb der westlichen Kultur eine gewisse Problematik darstellt, da Frauen fast ausschließlich zu Objekten und kaum jemals zu Subjekten ihres Begehrens werden. (vgl. Betterton 1987: 220ff) Frauen müssen sich also gezwungenermaßen mit dem passiven Objekt, das dem männlichen Blick unterliegt, identifizieren oder aber – wie Mulvey in ihrem 1981 erschienenen Essay *Afterthoughts on 'Visual Pleasure and Narrative Cinema'* einräumt – bei der Identifikation mit dem männlichen Subjekt eine männliche Blickposition einnehmen.

Die Annahme der Binarität der Geschlechter, die auf der Unterscheidung in zwei verschiedene sexuelle Identitäten basiert, spiegelt sich auch in der Blickökonomie des klassischen Hollywoodfilms wider. „In a world ordered by sexual imbalance, pleasure in looking has been split between active/male and passive/female.“ (Mulvey 1994: 383) Für Mulvey bedeutet die Präsenz der Frau primär sexuelle Differenz. In ihrer Andersartigkeit im Vergleich zum Mann wird ihre potenzielle Bedrohlichkeit evident, daher muss die Gefahr, die von ihr ausgeht, gebannt werden. Das passiert durch eine passive, ikonenhafte Abbildung/Darstellung der Frau, die mit Hilfe des aktiven, männlichen Blicks kontrolliert wird. (vgl. Mulvey 1994: 385) Die Frau wird in ihrer filmischen Darstellung als Schauobjekt in die Passivität gedrängt, um ihre potenzielle Gefährlichkeit zu minimieren, der Mann wird zum Träger des Blicks und hat dadurch eine Kontrollfunktion über die bedrohliche Frau inne. Sexuelle Unterschiedlichkeit und sexuelle Identität entspringen laut Freud aus dem ödipalen Szenario, im Zuge dessen eine Trennung zwischen der Identifikation mit dem gleichgeschlechtlichen Elternteil und der gegengeschlechtlichen Identifikation, die verdrängt wird, passiert. Die verdrängten Anteile müssen gemäß Freud forthin unterdrückt oder verdrängt werden, es kann daher passieren, dass ein Individuum im Laufe seines Lebens mit diesen verdrängten gegengeschlechtlichen Anteilen immer wieder konfrontiert wird. „In this psychoanalytical sense, then, a fixed sexual identity and sexual difference are always unstable and never completely achieved.“ (Nixon 1997: 317) Die Blickstrukturen im Kino implizieren laut Mulvey eine auf

Heterosexualität ausgerichtete Arbeitsteilung zwischen den Geschlechtern, die auch gleichzeitig die Handlung kontrolliert. Die Frau ist dabei wesentlicher Teil des Spektakels, das dadurch gekennzeichnet ist, dass es gegen das Voranschreiten der Erzählung arbeitet, in dem es den Fluss der Action dadurch stilllegt, dass es Momente der erotischen Versenkung schafft. Durch Close-Ups auf einzelne Körperteile wird die Bindung der Faszination an der menschlichen Form evident. Hierbei fungiert der Körper der Frau als erotisches Objekt innerhalb der Handlung und zugleich als erotisches Objekt für das Publikum.

Indem Spektakel und Erzählung als zwei voneinander getrennte Tätigkeitsbereiche definiert sind, wird die aktive Rolle des Mannes laut Mulvey durch die passive Darstellung der Frau als Schauobjekt zusätzlich untermauert. Der Mann ist es, der als Träger des Blickes die Erzählung kontrolliert und der die Macht über die Handlung hat. Filme sind so strukturiert, dass sie dem Publikum die Möglichkeit bieten sich mit einer dominanten, die Handlung vorantreibenden Figur zu identifizieren, die in den meisten Fällen ein Mann ist, und über diese Figur Fantasien von Allmacht und Kontrolle auszuleben. (vgl. Mulvey 1994: 384ff) Die Erzählungen werden durch die Action des Helden angetrieben, das Publikum sieht dabei aus der Perspektive des Helden auf die Handlung. Frauen tragen zur Handlung wenig bei, ihre Auftritte dienen dazu, die Handlung zu verlangsamen. Dadurch dass die Frau in der filmischen Blickökonomie jedoch nicht nur dem Blick des männlichen Subjekts unterworfen ist, sondern auch dem Blick der Kamera und des Publikums, erscheint ihr Körper extrem passiv. (vgl. Heineken 2003: 4) Diese Passivität wird anhand von Filmtechniken und visuellen Codes als Gegenpol für die Aktivität des Helden konstruiert. (vgl. Heineken 2003: 9)

Das **Spektakel** kann als Gegenpol zur **Narration** gesehen werden und ist in der Mulveyschen Geschlechterbinarität an Passivität und Weiblichkeit gekoppelt. Die Faszination mit der menschlichen, insbesondere der weiblichen Form fördert ein Filmerleben, bei dem man sich in Details verlieren und die Lust am Schauen genießen kann. Kulturelle Konventionen und die Etablierung filmischer Codes in Bezug auf die Darstellung von Frauen und Männern haben dazu beigetragen, dass Spektakularität und Erotik mit dem weiblichen Körper in Verbindung gebracht werden. „The construction of woman as spectacle is built into the apparatus of dominant cinema [...]” (Stacey 1994: 390) Die Inszenierung der Frau als Spektakel ist somit ein fixer Bestandteil des Darstellungsrepertoires innerhalb des klassischen Hollywoodkinos. Der weibliche Körper wurde innerhalb der Darstellungstradition des Hollywoodkinos als erotisches Schauobjekt für den lustvollen (männlichen) Blick definiert und codiert. Als Subjekt der Narration, agiert die männliche Figur, setzt Aktivitäten und *benutzt* dafür den Körper im dreidimensionalen Raum (vgl. Mulvey

1994: 385), um die Handlung voranzutreiben, die Frau hingegen *ist* ihr Körper, sie wird auf ihre Körperlichkeit (sogar auf einzelne Körperteile) reduziert, ihr Körper wird zum Bild und beherrscht den Blick.

Die Frau wird auf ihre Körperlichkeit reduziert und dadurch zum Bild, durch dessen Anblick Vergnügen empfunden wird. Das passive Abbild visueller Perfektion, dem überwiegend männliche Phantasien zugrunde liegen, dient als Schau- und Lustobjekt für das Publikum. Die Position der Frau ist dabei von zwei Aspekten gekennzeichnet. Einerseits wird sie angeschaut, zugleich aber auch dargestellt und präsentiert beziehungsweise ist in der Position sich selbst zu präsentieren. Die körperlichen Darstellungen von Frauen unterliegen dabei starken visuellen und erotischen Codes, als sexuelle Objekte werden sie zu erotischen Spektakeln und Anzeiger männlichen Begehrens. (vgl. Mulvey 1994: 383ff) Der Objektstatus der Frau wird besonders im Konflikt zwischen Held und Gegenspieler offensichtlich, wenn es sich beim Wettstreit der beiden unter anderem um „the possession of the woman's body“ (Tasker 1993a: 42) dreht.

4.2.3 Der Körper als integraler Bestandteil der Blickinszenierung

Der Körper als Bild stellt in seiner Funktion als Rohmaterial für den aktiven Blick die Grundlage visuellen Vergnügens dar. Männliche Phantasien und Illusionen von perfekter weiblicher Körperlichkeit werden im Hollywood-Mainstreamfilm kreiert und perpetuiert. (vgl. Mulvey 1994: 388) Während der Mann als Akteur innerhalb der Narration fungiert, wird die Frau mit Körperlichkeit gleichgesetzt. (vgl. Betterton 1987: 45) Schönheit und sexuelle Attraktivität bei Frauen sind wesentliche Bestandteile für das Schauvergnügen von Männern. (vgl. Lehman 1993: 107) Frauen wurden daher oft mit physischer Schönheit gleichgesetzt, wobei „ideas of beauty and muscular strength in women were mutually exclusive.“ (Betterton 1987: 121) Seit aber die Frauen auch Einzug in den Bereich des Sports und der Fitness gefunden haben, sind diese Ausschlusskriterien nicht mehr ganz so streng, eine gewisse Muskulösität bei Frauen ist sogar erwünscht, lediglich übermäßige männliche Attribute treten in Konflikt mit der körperlichen Darstellung von Weiblichkeit. (vgl. Betterton 1987: 203)

Bei der Inszenierung der Frau als Spektakel werden Filmtechniken wie Close-Ups oder Fragmentierung eingesetzt. Diese helfen dabei Körperteile zu betonen und den weiblichen Körper zu fragmentieren. (vgl. Heineken 2003: 4) „While glamorous and idealized, these images work to

disempower the women because they are static and motionless.“ (Heinecken 2003: 4) Die häufige Fragmentierung des weiblichen Körpers in der filmischen Darstellung trug maßgeblich zu einer geschlechtsspezifischen Codierungstradition bei, in dem beispielsweise Lippen, Beine, Haare mit weiblicher Sexualität verknüpft werden und für sich alleine stehend schon eine Assoziation zu erotischer Weiblichkeit herstellen. Männer werden vergleichsweise seltener „dismembered“. (vgl. Betterton 1987: 25) Sexuell codierte weibliche Körperteile werden beispielsweise auch in der Werbebranche eingesetzt, um Produkte zu vermarkten, die Bereichen angehören, die normalerweise nicht als sexuell definiert werden. Der Slogan 'sex sells' kommt zum Tragen, wenn Aspekte des alltäglichen Lebens durch die Darstellung und Inszenierung der Frau als Werbeträgerin sexualisiert werden – beispielsweise Kosmetik- und Hygieneartikel, Kleidung, und dergleichen - um eine erotisch aufgeladene Faszination mit Produkten zu erzeugen, die primär in der Schaulust begründet liegt. (vgl. Betterton 1987: 54ff)

4.2.4 Die Macht des Blickes

Im Blick finden sich Strukturen von Macht und Kontrolle, wobei diese beiden Aspekte immer von einer kulturellen Norm ausgehen, in die sie eingebettet sind. Die Blickstrukturen innerhalb eines filmischen Produkts sagen einerseits etwas über die inner-diegetischen Macht- und Beziehungsverhältnisse zwischen den ProtagonistInnen aus, andererseits aber auch allgemein etwas über die in der Gesellschaft vorhandenen Strukturen und Hierarchien, die sich in filmischen Produkten widerspiegeln. Mulvey vertritt die Meinung, wer den Blick kontrolliert, verfügt auch über eine Machtposition und zwar nicht nur in Bezug auf das Schauen. In Zusammenhang mit den Blickstrukturen gibt es laut Mulvey eine strenge geschlechtsspezifische Darstellungstradition, die bei der Konstruktion der Handlung zum Tragen kommt. Im Mainstreamfilm werden die Komponenten Narration und Spektakel problemlos entlang einer binären Geschlechtergrenze) miteinander verknüpft. Der Mann ist dabei für die Handlung und die Action zuständig, die Frau fungiert als Spektakel, das die Handlung ab und zu unterbricht und das Publikum dadurch erfreut, dass es ihm die Möglichkeit bietet sich in der lustvollen Betrachtung von Details zu verlieren. Dadurch dass der Blick mit Aktivität in Verbindung gebracht wird, diese wiederum mit Männlichkeit assoziiert wird und das Schauobjekt im Gegenzug als passiv stigmatisiert ist, kann eine eindeutige geschlechtsspezifische Blickhierarchie festgestellt werden. Für die dieser Arbeit

zugrunde liegende Filmanalyse sind nun einige Fragen in Bezug auf den filmischen Blick wesentlich:

Wie ist die Blickstruktur innerhalb der Narration organisiert? Wer hat die Macht des Blickes, wer ist das Objekt des Blickes? Welchen Blick hat die Kamera, welchen Blick übernimmt die Kamera, erfolgt ein Wechsel von subjektivem zu allgemeinem Kamerablick und umgekehrt? An welche Person ist der Blick gebunden? (vgl. Friedrich 2008: 109ff) Was für ein Blick wird dem Publikum zur Identifikation angeboten, welche filmischen Mittel werden verwendet, um Blickstrukturen zu inszenieren und welche kulturellen Normen und Konventionen stehen dahinter? Gibt es eine Kamera im Film? Ist diese männlich oder weiblich geführt? (vgl. Greiner 1998: 65)

Das Schauvergnügen des Publikums ist nicht bloß erotisch begründet, sondern auch an ein Erleben von Macht und Kontrolle über das gezeigte Bild gebunden. Eine besonders starke Form dieser Machtausübung ist, wie schon dargestellt, beim Voyeurismus zu verzeichnen, wo sexuelles Schauvergnügen durch die Tatsache, dass man selber nicht gesehen wird, noch gesteigert wird. (vgl. Betterton 1987: 11ff) In diesem Zusammenhang muss auch die Thematik der Überwachung erwähnt werden, da es dabei auch sehr stark um die Kontrolle des Gesehenen und einer daraus resultierenden Machtposition geht, in der man sieht, aber nicht gesehen wird. (vgl. Heinecken 2003: 44) In der Blickökonomie Mulveys ist der aktive Blick des Mannes mit Macht gleichzusetzen, das weibliche Objekt des Blicks verkörpert hingegen Machtlosigkeit (vgl. Williams 1990: 3) Schon Freud thematisierte den Machtaspekt des Schauens, indem er das Auge als phallisches Symbol bezeichnet, blind zu sein heißt demnach kastriert zu sein, ein starrender Blick kann als Potenz und Manneskraft interpretiert werden. Es gibt auch Interpretationen, in denen das Auge den Penis verkörpert, in diesem Zusammenhang wird das Schauen als Akt patriarchaler Machtausübung quasi versinnbildlicht. (vgl. Fenichel 1994: 328ff) Inwiefern das Schauen in Verbindung mit gesellschaftlichen Normen und soziokulturellen Verhaltensmustern steht, werde ich in den nächsten Punkten näher erläutern.

4.2.5 Blickinszenierung

„[M]an's mechanical ingenuity has actually created a 'devouring eye', which looks at and incorporates the external world and later projects it outward again. I refer, of course, to the camera.“ (Fenichel 1994: 337) Film kann in diesem Zusammenhang „als Blickinszenierung, bei der die

Kamera die Funktion des Auges innehat“ (Hopfner 2004: 5) gesehen werden. Welche Wirkung und Dynamik ein Blick hat, welche Machtverhältnisse daraus ablesbar sind und welche Positionen die ProtagonistInnen dabei innehaben, hängt zu einem wesentlichen Teil davon ab, wie ein Blick filmisch aufgebaut und konstruiert ist, welche filmischen und kulturellen Codes zu seiner Inszenierung verwendet werden und wie diese in unserem Bedeutungssystem eingebunden sind. Technische Errungenschaften, erweiterte Möglichkeiten der Kameraführung und Bildbearbeitung werden in die Konstruktion und Inszenierung des filmischen Blicks eingebunden und bieten eine Vielzahl von Schau- und Identifikationsoptionen. Die Blickstrukturen und ihre Zuschreibung zu einem männlichen oder weiblichen Standpunkt schlagen sich auch in der Zuordnung zu sogenannten männlichen oder weiblichen Genres nieder. Dass im Actionfilm, der eindeutig einem männlichen Genre zuordenbar ist, auch männlich dominierte Blickstrukturen zum Ausdruck kommen, ist damit auch verständlich.

Beim Filmschaffen wird eine visuelle Sprache verwendet, die weitgehend so konstruiert ist, die Frau als Bild, als Spektakel für den (männlichen) Blick zu inszenieren. Um den Mechanismen der Darstellung auf den Grund zu gehen und ihre Wirkungsweise aufzuzeigen und zu verändern, hat es laut Betterton wenig Sinn sich allein mit der Position der Frau auseinanderzusetzen, sondern es ist auch wichtig, die Sprache selbst, die dahinter steht, in Frage zu stellen und zu dekonstruieren. (vgl. Betterton 1987: 206) Dabei stellt sich primär die Frage, wer für die Konstruktion des filmischen Blicks verantwortlich ist. Wenn man an die bildenden Künste denkt, so waren Männer stets die Künstler und Frauen ihre passiven Modelle. (vgl. Betterton 1987: 204) Die Frage, ob sich daran und im Speziellen in Bezug auf die Filmbranche etwas geändert hat, ist grundsätzlich mit ja zu beantworten, weil auch Frauen die Möglichkeit und den Zugang haben sich kulturschaffend zu betätigen. In der Praxis des Kinoschaffens sieht es aber so aus, dass der Mainstream-Hollywoodfilm von einer „male bias“ geprägt ist. Ein Blick auf die Liste der Produzenten und Regisseure macht deutlich, dass überwiegend Männer damit beschäftigt sind Bilder und Illusionen von Männlichkeit, Weiblichkeit, Erotik und Geschlechtsidentitäten zu produzieren. Damit ist auch die Frage, wer die filmischen Konventionen und Darstellungen des Hollywood-Mainstreamfilms dominiert, beantwortet. Da die Voraussetzungen des filmischen Blicks also hauptsächlich von Männern geschaffen werden, findet Betterton es notwendig, die jeweilige Blickposition kritisch zu hinterfragen und nicht einfach zu übernehmen, um eine Veränderung in Bezug auf die Blickstruktur und Ikonografie innerhalb des Erzählkinos zu bewirken. (vgl. Betterton 1987: 222)

4.2.6 Cultural gaze

Der von Kaja Silverman definierte 'cultural gaze' bestimmt, „was und wie wir sehen“. (Angerer 1999: 82) Der Blick und die ihn umgebenden Strukturen sind dabei immer in einen bestimmten kulturellen Kontext eingebunden. Genderrepräsentationen im Film sind genauso wie die Blickstrukturen, die ihre Form bedingen, eng verbunden mit soziokulturellen Normen, Vorstellungen und Wertigkeiten. Kulturelle Muster, Hierarchien, Geschlechterbeziehungen und Einstellungen in Bezug auf Genderrollen schlagen sich darin nieder. Mulvey stellt in „*Visual Pleasure and Narrative Cinema*“ dar, in welcher Form Filme die kulturell etablierte Vorstellung von sexueller Differenz, die in unserer Gesellschaft Bilder, erotische Schauarten und Spektakel kontrolliert, widerspiegeln und enthüllen und zeigt damit auf inwiefern das Unbewusste der patriarchalen Gesellschaft die Art und Weise des Filmschaffens beeinflusst hat. (vgl. Mulvey 1989: 14) Was wir sehen und erkennen und wie wir es sehen beziehungsweise wie wir das Gesehene in unser Wertesystem einordnen, liegt an unserer Sozialisation und an unserer kulturellen Prägung. Das Erkennen von Bildern und Inhalten kann demnach nur innerhalb eines diskursiven Rahmens stattfinden, in dem diese Inhalte und Bilder bereits definiert und mit kultureller Bedeutung aufgeladen worden sind. Durch das Wiederholen performativer Akte werden Schablonen von Verhaltensweisen und optischen Normen produziert, die sich auch in der filmischen Darstellung von Männern, Frauen und Geschlechterrollen wiederfinden. Die Art und Weise der Inszenierung der dargestellten Inhalte auf der Leinwand wirkt dabei wie ein kultureller Filter, der die Grenzen und Möglichkeiten des Wahrnehmbaren festlegt.

Wie schon am Beispiel von Lacans Spiegelstadium erläutert, entwickeln wir im Laufe unserer Sozialisation eine bestimmte kulturelle Brille, mit Hilfe derer wir unsere Umwelt wahrnehmen und interpretieren. Lacan definiert im Zuge seiner Spiegeltheorie drei Begrifflichkeiten (mirror, screen und gaze). Mit diesen versucht er die „complex ways in which images in the visual field inspire the desire for identification“ (Wyatt 2004: 120) zu beschreiben. Der Wunsch der Identifikation des Individuums mit den Figuren auf der Leinwand, entspringt dem frühkindlichen Bedürfnis mit dem perfekten, idealisierten (Spiegel-)Bild zu verschmelzen. Welche Normen und Ideale für uns gelten, erlernen wir im Laufe unserer Sozialisation anhand von Bildern und Vorstellungen, die unter anderem durch die Medien verbreitet werden und im Alltag zu finden sind. Die auf der Leinwand präsentierten Bilder, Rollenentwürfe und Darstellungen „trap“ the subject in gender roles“. (Wyatt 2004: 120) Silverman übernimmt Lacans Begrifflichkeiten und bindet außerdem den Aspekt der

Kultur mit ein. Ihrer Meinung nach sind sowohl Gaze als auch Screen kulturell geprägt, wobei der Gaze zusätzlich über den Screen vermittelt und gefärbt wird. Weiters ist Silverman der Ansicht, dass über den Screen ein Set an kulturell geschaffenen Bildern zur Verfügung steht, das die Subjektwerdung von Individuen beeinflusst. (vgl. Wyatt 2004: 120) In *Male subjectivity at the margins* (1992) weist Silverman darauf hin, dass im klassischen Kino der Blick (gaze) mit dem männlichen Subjekt verknüpft ist und somit der Mann Autorität sowohl über das Gesehene als auch über die Form des Begehrens innehat. (vgl. Silverman 1992: 131) Bereits aus den Thesen Laura Mulveys geht hervor, dass Frauen beim Betrachten eines Filmes den männlichen Blickwinkel übernehmen müssen. Silverman wie auch andere Kritiker sind der Auffassung, dass Männer und Frauen sich sowohl mit dem aktiven Subjekt als auch mit dem passiven Objekt identifizieren können. Der Blick ist demnach flexibel und nicht geschlechtlich determiniert. Der Akt des Schauens und Erkennens sowie die Identifikation mit dem Gesehenen sind vielmehr in einen kulturellen Kontext und ein soziokulturelles Bedeutungskontinuum eingebunden. „[I]n a patriarchal culture it is clearly the case that women are forced to adopt a masculine viewpoint in the production and consumption of images far more often than men are required to adopt a feminine one.“ (Betterton 1987: 221) Mulveys Essay trug dazu bei, psychoanalytische Elemente mit einer feministischen Perspektive auf Kino zu verbinden und zu zeigen, dass die psychische Mechanismen, die dem Kinoerleben und der Blickökonomie zugrunde liegen, patriarchal gefärbt sind. (vgl. Neale 1993: 9) Dadurch dass auch heute auf der Produktionsebene filmischer Produkte vorrangig Männer zu finden sind, bleibt die männlich-patriarchale Wahrnehmung der Welt weitgehend die Grundlage auch moderner Filmproduktionen. Die male bias, die auch in gesellschaftlichen Diskursen vorherrscht, definiert zusätzlich die Parameter rund um Schönheit, Sexualität, Begehren und Erotik und legt damit die Darstellungskonventionen fest. Die Objekte der Schaulust und des Begehrens sind demnach kulturell konstruiert und basieren auf Idealisierungen und kulturellen Normierungen.

„Der Kinofilm verschlüsselt das Erotische in die Sprache der herrschenden patriarchalischen Ordnung. Das Unbewusste dieser patriarchalischen Gesellschaft strukturiert dabei die Filmform. Die formale und die narrative Ebene des Films konstruieren den männlichen Blick“. (Ruf 2004: 244ff)

Kulturelle Muster haben Vergnügen bereitende Schaustrukturen entlang von Gendergrenzen entstehen lassen und reproduzieren diese durch filmische Konventionen. Wenn bekannt ist, nach welchen Parametern Sexualität und Erotik definiert werden, können Lust und Vergnügen bringende

Strukturen nachgestellt und inszeniert werden. Genauso wie es filmische Codes für Weiblichkeit und Männlichkeit gibt, existieren auch Codierungsmuster für Erotik und Sexualität. Laut Betterton sind Sexappeal und Erotik Konstrukte kultureller Wertigkeiten und Erwartungshaltungen, erotische Codierungen können sich demnach auch im Laufe der Zeit transformieren. (vgl. Betterton 1987: 68) Die Akzeptanz von gängigen Frauenvorstellungen bei Frauen liegt einerseits in der Macht der Sozialisation, während der kulturelle Inhalte passiv und unreflektiert an- und aufgenommen und in das eigene Weltempfinden eingeflochten werden. Andererseits sieht Betterton auch das Konzept des Narzissmus als wesentlich für die Frauen sich mit dem schönen Bild identifizieren und bewundernde Blicke erlangen zu wollen. Diese Bereitschaft dazu gefallen zu wollen, liegt laut Betterton darin begründet, dass Begehrbarkeit als essentieller Aspekt sexuellen Beziehungen zugrunde liegt. Die Schönheit der Frau wird ausschlaggebend dafür einen (Sexual-)Partner abzubekommen oder nicht. Anhand dieses kulturellen Musters fällt die Identifikation der Frau mit einem Schauobjekt nicht besonders schwer. (vgl. Betterton 1987:221)

4.2.7 Afterthoughts und Kritik an Mulveys Thesen

In ihrem Essay *Afterthoughts on 'Visual Pleasure and Narrative Cinema'* (1981) hat Mulvey einige ihrer Statements zu den Blickstrukturen im Kino überarbeitet. In ihrem ersten Essay sprach sie davon, dass Vergnügen und Identifikation von einem männlichen Standpunkt aus erlangt werden. Das impliziert - wie bereits dargestellt wurde - einerseits, dass der Blick ein männlicher ist, andererseits, dass sich ausschließlich männliche Zuseher den Mechanismen der Schaulust und der Identifikation aussetzen konnten. Für die Zuseherin hingegen war aus ihrer Sicht nur eine Identifikation mit dem passiven Lustobjekt möglich. In den *Afterthoughts* beschäftigt sich Mulvey vorrangig damit zu ergründen, wie Frauen aus einem männer-orientierten Text Vergnügen erlangen können und gestand dem weiblichen Teil des Publikums nun auch zu, die männliche Blickposition zur Identifikation mit der handlungstragenden Figur einzunehmen und dadurch Bezug nehmend auf Freud verlorene männliche Anteile ihres Selbst anhand von Phantasien von Freiheit und Kontrolle auszuleben. Worauf Mulvey in den *Afterthoughts* auch noch näher eingeht, ist die Auseinandersetzung damit, inwiefern Text und Publikum durch eine weibliche Hauptfigur beeinflusst werden und welche möglichen Konsequenzen eine Frau im Zentrum der Narration für die Prozesse der Schaulust und Identifikation beinhaltet. Es geht ihr dabei weniger um die Repräsentation der Frauen im Film, wie es in *Visual Pleasure* der Fall war, sondern mehr um deren

Reaktion auf Filme. (vgl. Mulvey 1989: 29 und Nelmes 1996: 254) In der Überarbeitung ihrer ursprünglichen Thesen bietet Mulvey den weiblichen Zuseherinnen also eine mobilere Blickposition an und bezieht sich dabei erneut auf Freud. Dieser nimmt an, dass es in der Entstehung der sexuellen Identität bei beiden Geschlechtern eine Phase paralleler Entwicklung gibt, die er als phallisch bezeichnet. Auch Mädchen durchlaufen diese Phase bis die Entwicklung der Weiblichkeit beginnt. Diese phallische Phase können Frauen später bei der Übernahme der männlichen Blickposition abrufen. (vgl. Betterton 1987: 221) Durch die Identifikation mit dem Protagonisten ist es den Frauen im Publikum möglich, in diese frühe männliche Entwicklungsphase zu regredieren und die männliche Position in Bezug auf die Schaulust einzunehmen. (vgl. Mulvey 1989: 30) Die Möglichkeit zur Identifikation mit männlichen Aspekten reaktiviert in der Heldin eine Phantasie der Aktivität, die normalerweise von einer korrekt ausgeprägten Weiblichkeit (im Sinne von kulturellen Normen und Werten) unterdrückt wird. Diese Phantasie der Aktivität findet ihren Ausdruck durch eine Metapher der Männlichkeit, dem sexuellen Begehren. Der weiblichen Zuseherin ist es so zeitweilig möglich durch die Identifikation mit dem männlichen Protagonisten eine Maskulinisierung ihres Blickwinkels anzunehmen, die durch das Erinnern ihrer männlichen Entwicklungsphase ermöglicht wird. (vgl. Mulvey 1989: 37)

Laut Freud ist die Entwicklung der sexuellen Identität bei Frauen ein komplexeres Unterfangen als bei Männern. Seiner Meinung haben sie Schwierigkeiten bei der Annahme einer heterosexuellen Weiblichkeit, da sie die phallische Aktivität zugunsten einer angemessenen weiblichen Sexualität aufgeben müssen. Dieser Prozess lässt sie zwischen männlichen und weiblichen Identifikationen hin und herschwanken bis eine stabile heterosexuelle Weiblichkeit entwickelt wurde. (vgl. Stacey 1994: 393) Die handlungstreibende Protagonistin des der Analyse zugrundeliegenden Filmbeispiels wird von Mulvey als Figur beschrieben, die nicht imstande ist eine stabile sexuelle Identität zu entwickeln und so zwischen der (für eine erfolgreiche Entwicklung einer korrekten weiblichen Sexualität vorgesehenen) passiven Weiblichkeit und aktiver Männlichkeit, die aber als regressive Tendenz hin zu einer nicht abgeschlossenen früheren Entwicklungsstufe interpretiert wird, hin und her gerissen ist. Die männlichen Charaktere im Umfeld der Heldin personifizieren hierbei die widersprüchlichen Begehren. (vgl. Mulvey 1989: 30ff)

Die allgemeine Kritik an Mulvey und ihren Thesen wirft zwei grundsätzliche Fragen auf: wie ist der Mann als erotisches Objekt innerhalb Mulveys Thesen zu bewerten und welche Auswirkungen hat eine weibliche Hauptdarstellerin auf Mulveys Annahmen. Es ist zu hinterfragen, ob Frauen notwendigerweise eine weibliche und Männer eine männliche Schauposition einnehmen müssen.

(vgl. Stacey 1994: 391) Laut heutigem Stand der Forschung werden „[i]n Prozessen von Identifikationen [...] unterschiedliche Subjektpositionen eingenommen“, eine „eindeutige Identität Mann/Frau greift [daher] zu kurz.“ (Storm 2002: 99) In *Visual Pleasure* liegt der Fokus auf der binären Genderopposition, die Geschlechterrollen sind durch die heterosexuelle Arbeitsteilung zwischen den Geschlechtern festgeschrieben und legitimiert. In den 80er Jahren stößt diese Sicht auf ihre Grenzen, da Gender als soziales Konstrukt angenommen wird, was impliziert, dass die Grenzen zwischen den Geschlechtern nicht so absolut und unveränderbar sind wie bislang angenommen. Wenn realweltliche Genderrollen nicht starr und unveränderbar sind, so muss sich das auch im Filmschaffen und der Repräsentation niederschlagen und Genderdarstellungen eine größere Komplexität einräumen. (vgl. Nelmes 1996: 255)

4.3 Blickstrukturen im modernen Hollywood-Actionkino

Der Blick und die Schaulust sind, wie schon erörtert, an kulturell geprägte Vorstellungen von Ästhetik, Erotik und Schönheit gebunden. Der Schauwert ergibt sich daher aus der Erfüllung bestimmter kultureller Parameter in der Darstellung von Frauen und Männern. Für die Darstellung beider Geschlechter existieren standardisierte Bilder, die in den Medien und in der Werbeindustrie im Umlauf sind, hierbei kommen jedoch die Soll-Standards bei Frauendarstellungen viel stärker zum Tragen als bei Männern. Da bei Frauen immer die traditionelle Funktion als Schauobjekt mitschwingt, ist ihre visuelle und körperliche Idealisierung ein viel wichtigerer Faktor ihrer Repräsentation als bei Männern. Bei der filmischen Darstellung von Frauen und Männern leistet unter anderem auch die Kleidung, auf die im letzten Kapitel näher eingegangen wurde, einen wesentlichen Beitrag zu deren Schauwert. Außerdem ist durch die langjährigen Repräsentationstraditionen eine Instrumentalisierung von weiblichen Körperteilen in Richtung Fetisch und Schauwert zu verzeichnen, was bei männlichen Körperteilen nicht der Fall ist. (vgl. Hopfner 2004: 53)

Die Frau diene aufgrund Mulveys Thesen zur Blickökonomie und der daraus resultierenden Etablierung der Geschlechterbinarität in der Gendertheorie lange Zeit als visuelles Spektakel und Objekt der Schaulust innerhalb des klassischen Hollywoodkinos. In den Actionfilmen der 80 und 90er Jahre wurde sie oft als Anzeigerin für Geschlechterdifferenz und Heterosexualität verwendet, blieb aber ansonsten für die Handlung irrelevant. Im Unterschied zu der von Mulvey aufgezeigten

geschlechtsspezifischen Arbeitsteilung im klassischen Hollywoodfilm begann der moderne (Action-)Held in dieser Zeit, in der eine Konzentration auf Männlichkeit und die Darstellung von Männern stattfand und die Frau sehr oft ganz aus der filmischen Darstellung ausgeschlossen wurde, beiden Rollen in seiner Figur aufzunehmen. Einerseits blieb er die aktive Figur, die die Handlung vorantreibt, andererseits wurde er aber auch zum (erotischen) Spektakel. (vgl. Tasker 1993a: 16) Erst in den späten 90er Jahren kommen die Frauen ins Actionkino zurück und etablieren sich dort langsam zu eigenständigen Figuren, die den Männern in nichts mehr nachzustehen scheinen.

Bei den modernen Actionhelden und -heldinnen führt die Kombination von aktiven und passiven Darstellungselementen dazu, dass der Schauwert Action und der Schauwert Frau beziehungsweise Mann in einer Figur verschmolzen werden. Das führt zu einer Problematik in Bezug auf die vom Mulvey propagierte Blickökonomie, was sich auch auf die Lesarten moderner Actionheldinnen und -helden auswirkt. Von einer Auflösung der geschlechtsspezifischen Darstellung und Blickökonomie kann demnach nicht ausgegangen werden, denn die Codierungstraditionen, die die Darstellung von Männern und Frauen prägen, sind nicht so einfach und schnell veränderbar und die Möglichkeiten der Überschreitung binärer Darstellungsmodelle werden durch die Macht der Konventionen weitgehend im Rahmen gehalten. Anzumerken ist auch, dass der Schauwert des Mannes ein anderer ist, als bei der Frau. (vgl. Hopfner 2004: 49ff) Bei der Darstellung von Männern wird versucht, jegliche Andeutung einer erotischen Spektakularität zu verdrängen, „which maintains the power relations between men and women; between the active masculine control of the look and the passive feminine object of the look.“ (Nixon 1997: 319) Wird der Mann zum Objekt, so wird die Repräsentation von Männerkörpern über andere Darstellungsformen ausgetragen als dies bei Frauen der Fall ist. Eine genauere Thematisierung dieses Aspekts folgt unter Punkt 4.3.2.

4.3.1 Aktive Objekte und passive Subjekte

„The cinematic gaze of the action film codes the heroine's body in the same way that it does the muscular male hero's, as both object and subject.“ (Brown 1996: 56)

Charakteristisch für moderne Helden und Heldinnen ist es, dass sie zugleich als aktive Actionssubjekte und passive, spektakuläre Objekte für den erotischen Blicks fungieren. Für den Mann, dem als (passivem) Schauobjekt weibliche Attribute zugeschrieben werden, ist es daher

innerhalb der Strukturen der patriarchalen Kultur wichtig, seine Aktivität (ergo Männlichkeit) explizit zu betonen. (vgl. O'Day 2004: 203) Denn

s Theorie der Blickökonomie schließt nicht aus, dass auch Männer durch den Blick zu Objekten werden können. Allerdings geht die Objektifizierung bei Männern immer mit einer Feminisierung einher, indem ihrer symbolischen Darstellung der bedeutungsstiftende Phallus fehlt. (vgl. Hark 1993: 151)

Die Frau hat als Heldin/Protagonistin Einzug ins modernen Actionkino gefunden und ist dabei in Domänen eingedrungen, die früher ausschließlich von Männern besetzt waren. Diese Veränderung hatte nicht nur eine Anpassung des Rollenverständnisses zu Folge, sondern auch eine Neudefinition und Neuordnung von Darstellungen von Frauen im Hollywoodkino. Frauen, die im klassischen Hollywoodkino bis weit in die 80er Jahre passive Rollen innehatten und für die Handlung unwesentlich waren, wurden zu Figuren, die ihre eigene Handlung vorantrieben und den Männern ihren Platz als Akteure streitig machten. Die traditionelle Rolle des Mannes war bislang gekennzeichnet von Aktivität, Macht und Männlichkeit. Als die Frau die männliche Position/Rolle zu übernehmen begann, eignete sie sich damit auch männlich konnotierte Eigenschaften wie Stärke, Mut, Kraft und Aktivität an. Durch die Verwendung von Gegenständen, die in unserem kulturellen symbolischen System ebenfalls mit Männlichkeit in Verbindung gebracht wurden, wie Technik, Waffen oder Autos, kommt ihr eine Position innerhalb der soziokulturellen Hierarchien zu, die bislang überwiegend von Männern besetzt waren. Frauen, die mit männlich konnotierten Aspekten ausgestattet sind, haben einen phallischen Symbolcharakter. Freuds Ansätze dienen zur Erklärung der sozialen Konstruktion von Frauenkörpern als Mangel und die sich daraus ergebende Begründung des männlichen Körpers als phallisch und im Besitz eines Penis als Anzeiger von Männlichkeit. (vgl. Grosz 1994: 58) In Anlehnung an Lacan meint Silverman: „Phallus' is a word [...] to designate all of those values which are opposed to lack, and he [Lacan] is at pains to emphasize its discursive rather than its anatomical status.“ (Silverman 1994: 352) Der Phallus steht in der symbolischen Ordnung für den Vater, der im Gegensatz zur Mutter mit einem Penis ausgestattet ist. Laut Susan Laurie ist das wahre Trauma des Jungen herauszufinden, dass die Mutter - so wie sie ist - eben nicht kastriert wurde. Nicht der Mangel ist hierbei dominant, sondern vielmehr die Möglichkeit Macht aus der Andersartigkeit gegenüber der „phallischen Norm“ (Williams 1990: 10) zu schöpfen. Die Phantasie der Frau als kastriertem Mann ist demnach als eine Schutzvorstellung zu deuten. Der Penis wird zum Phallus und so zum stellvertretenden Anzeiger von Status und Macht (=Männlichkeit) innerhalb der patriarchalen Gesellschaftsordnung. Lacan

sieht den Phallus als „Signifikant“ (Angerer 1999: 86), indem er eine bestimmte Position innerhalb der soziokulturellen Geschlechterhierarchie bezeichnet kann er als eine „phantasmatische Zuschreibung von Macht“ (Angerer 1999: 86) angesehen werden, die im Normalfall den Männern zugeschrieben wird. „Der Phallus [...] ist so eine imaginäre Idealisierung von Männlichkeit, die materielle Wirkung im Rahmen der „Morphogenese“ erlangt.“ (Villa 2003: 96) Kaja Silverman definiert den Phallus in diesem Zusammenhang als „a signifier for the cultural privileges and positive values which define male subjectivity, within patriarchal society, but from which the female subject remains isolated.“ (Silverman 1994: 353)

In den 80er Jahren entwickelt sich ein neues Frauenbild innerhalb der Konsumkultur, das widersprüchliche Eigenschaften in sich vereint, 'männliche' Stärke und Aktivität wird dabei mit 'weiblicher' Sexualität kombiniert. (vgl. Betterton 1987: 67) Brown argumentiert, dass die Actionheldin einen Widerspruch zu Mulveys Konzept der 'Frau als Bild' darstellt. Die heutigen Actionheldinnen werden dieser dualen Einteilung nicht mehr gerecht, sie sind nicht mehr nur passive Schauobjekte, sondern zu aktiven Subjekten geworden, die eine Handlung dominieren. Obwohl (weibliche) Körperlichkeit bei der Konstruktion von Actionheldinnen noch oft eine wesentliche Rolle spielt, ist der Körper der Heldin nicht mehr nur „offered up as a mere sexual commodity.“ (Brown 1996: 56) Der Körper der Frau ist nicht mehr ausschließlich sexuell konnotiert, sondern auch funktional und darauf ausgerichtet Aktivitäten zu setzen. (vgl. Brown 1996: 56) Fetischistische Qualitäten sind allerdings auch bei der Darstellung der modernen Actionfrau zu finden. Die Handhabung männlich codierter Symbole wie Waffen oder technisches Gerät erzeugen eine phallische Ikonographie der Heldin, was ihre Fetischisierung begünstigt. (vgl. Brown 1996: 61) Auch die Inszenierung von Gewalt trägt zu einer fetischistischen Darstellung von Frauen im Actionkino bei. „This sexist view is the dark side of the coin [...].“ (Brown 1996: 68) Die Frau ist durch aktive Komponenten in der Konstruktion ihrer Figur nicht mehr nur Schauobjekt alleine, sie kann durch die Kombination von männlich und weiblich konnotierten Zuschreibungen als „aktives Objekt“ (vgl. Hopfner 2004: 46) klassifiziert werden. Der Objektstatus wird durch ihre Aktivität aber nicht ausgelöscht. Wie schon im vorherigen Kapitel dargestellt, dienen Sexualisierung, Fetischisierung und Verdinglichung der Heldin dazu ihre starke und aktive Position zu untergraben. Moderne Actionfilme mit weiblichen Hauptfiguren brechen mit traditionellen kinematischen Genderdarstellungen, weil sie die Heldin an der Stelle platzieren, die vormals Domäne des männlichen Helden war. Somit wurde auch der Frau die Möglichkeit Trägerin des aktiven Blicks zu sein eingeräumt. (vgl. Heinecken 2003: 4) Die Actionheldin hat sich aus der

'Gefangenschaft' der drei filmischen Blicke befreit, sodass die Funktion ihrer Figur nicht mehr nur auf Passivität und Spektakel beschränkt ist. (vgl. Heinecken 2003: 49) Eine toughe Heldin zeichnet sich auch dadurch aus, dass sie Männer direkt anblickt. In Mulveys Blickökonomie ist der Frau der aktive Blick verwehrt beziehungsweise muss sie dafür bestraft werden. (vgl. Inness 1999: 101) Das moderne Actionkino mit seinen neuen Heldinnen bricht auch insofern mit den Annahmen Mulveys, als dass der Mann als aktives Subjekt die Handlung und den Raum dominiert, während die Frau durch ihre Passivität und Funktion als erotisches Schauobjekt, als Bild ausgezeichnet ist. (vgl. O'Day 2004: 203)

Während laut Mulveys Ausführungen in Frauendarstellungen Kastrationsängste mitschwingen, denen durch voyeuristische oder fetischistische Mechanismen versucht wird entgegenzusteuern, bergen Darstellungen des männlichen Körpers als (Lust-)Objekt die Möglichkeit homoerotischen Begehrens in sich. Der Blick und die Positionen von Männern und Frauen in diesem Blickgefüge werden, wie schon erläutert, durch filmische Codes produziert und inszeniert, sie sind also ein Konstrukt gesellschaftlich und kulturell anerkannter Wertigkeiten und Geschlechtervorstellungen. (vgl. Mulvey 1994: 388) Die Kombination von Aktivität und Passivität (Posing) in der Figur der Actionheldin und des Actionhelden erlaubt zudem ein Problematisieren der bisher angenommenen „natürlichen“ Unterscheidung von Männlichkeit und Weiblichkeit und den ihnen zugeschriebenen Attributen der Aktivität und Passivität. (vgl. Tasker 1993a: 77) Indem die Heldin klassisch „männliche“ Eigenschaften und Züge übernimmt, bricht sie aus der hierarchischen Blickökonomie, die Laura Mulvey in ihrem Essay „*Visual Pleasure and Narrative Cinema*“ 1973 aufgestellt hat, aus und wird vom reinen passiven Schauobjekt zu einer aktiv handelnden und die Narration vorantreibenden Protagonistin und zugleich aber auch erotischem Spektakel. (O'Day 2004: 203)

4.3.2 Männlichkeit als Spektakel

Steve Neale beschäftigt sich in seinem Essay *Masculinity as Spectacle* (1993) mit den Themen der Identifikation, dem Schauen und dem Spektakel, wobei er Bezug auf Mulveys Thesen aus *Visual Pleasure and Narrative Cinema* nimmt und sie in Relation zu Filmen setzt, in denen ein Mann eine Art des Spektakels verkörpert. Dabei wirft er die Fragen auf, wie sich Mulveys Ansatz einerseits auf die Bilder von Männern auswirkt und andererseits wie er sich auf die Männer als Zuseher auswirkt. (vgl. Neale 1993: 10) „Masculinity is associated with voyeurism, action, sadism, fetishism and the controlling narrative, whilst femininity is associated with passivity, exhibitionism, spectacle,

masochism and narcissism.” (Nelmes 1996: 265) Der männliche Held wird im klassischen Hollywoodkino primär durch Allmacht, Sadismus und Kontrolle charakterisiert. In diesem Zusammenhang ortet Neale in Szenen der Gewalt, des Voyeurismus und des Masochismus unterdrückte homoerotische Tendenzen. Das Betrachten des männlichen Körpers in Kampfhandlungen wird zur homoerotischen Eigenschaft, die Darstellungen von Gewalt und Verstümmelung verweisen dabei auf die Beklemmung und das Unbehagen in Bezug auf das Thema der Homosexualität und deren Unterdrückung. Neale hält es für wichtig, die Erotik und das Spektakel in Bezug auf den männlichen Körper hinsichtlich Thematiken rund um Identifikation, voyeuristisches Schauen und fetischistische Darstellung anzuerkennen und der Erforschung von Männlichkeit denselben Status zukommen zu lassen wie der Weiblichkeit. (vgl. Nelmes 1996: 266)

In den 80er Jahren geht der Fokus im Actionfilm hin zur Betonung des wohlgeformten, männlichen, muskulösen Körpers. Anders als im Hongkong-Actionkino, wo das visuelle Vergnügen aus den ausgefeilten Nahkampfscenen und körperlichen Darbietungen geschöpft wird, ist im Actionfilm der 80er Jahre eine Tendenz weg von Körpern in Bewegung hin zu Körpern in Posen zu verzeichnen, von körperlicher Aktivität hin zu statuenhafter Passivität. (vgl. Tasker 1993a: 73) Die Darstellung der neuen Actionmänner bricht mit den von Mulvey postulierten geschlechtsspezifischen Repräsentationstraditionen und gesteht den männlichen Figuren eine körperliche Spektakularität zu, die bislang nur Frauen innehatten. Das im vorherigen Kapitel thematisierte Erleiden körperlicher Qualen ermöglicht dabei unter anderem die Inszenierung des männlichen Körpers als Spektakel und Schauobjekt. (vgl. Tasker 1993a: 74) Die Zurschaustellung des männlichen Körpers ist im Vergleich zu der des weiblichen Körpers anders strukturiert. Für Dyer ist die Tatsache, dass der männliche Körper als Objekt der Schaulust fungiert, mit einer Leugnung verbunden und wird seiner Ansicht nach durch eine übermäßige Verwendung kulturell definierter Anzeiger von Männlichkeit wie Härte, Stärke, Muskulösität ausgeglichen. (vgl. Tasker 1993a: 77) Die Tradition einer aktiven Auffassung von Männlichkeit erfordert daher eine Kompensation des auf erotische Weise gezeigten männlichen Körpers. (vgl. Tasker 1993a: 118) Im Actionkino bietet der Kampf in ritualisierter Form die Möglichkeit der Performance von Männlichkeit. (vgl. Tasker 1993a: 22) Die kinematische Darstellung des männlichen Helden benötigt laut Mulveys Ansicht einen (dreidimensionalen) Raum innerhalb dessen er performen kann. (vgl. Tasker 1993a: 104) Dieser Raum ist nicht nur vorhanden, sondern wird zugunsten der Darstellung des Helden – genau wie dieser selbst - mit Hilfe verschiedener filmischer Techniken inszeniert:

„Along with the visual pyrotechnics, the military array of weaponry and hardware, the arch-villains and the staggering obstacles the hero must overcome, the overblown budgets, the expansive landscapes against which the drama is acted out and the equally expansive soundtracks, is the body of the star as hero, characteristically functioning as spectacle. Indeed it is this explosive and excessive cinematic context that provides a setting for, even *allows* the display of the white male body.” (Tasker 1993a: 76)

In ihrer Abhandlung des filmischen Blicks räumt Mulvey dem männlichen Protagonisten zwar ebenfalls einen Platz als Objekt des Blickes ein, jedoch ohne eine erotische Komponente. Ausgehend von der Annahme, dass der männliche Körper in einer patriarchal und heterosexuell organisierten Gesellschaft nicht als erotisches Objekt eines anderen männlichen Blicks fungieren kann, ist in vielen Action-Narrationen eine Tendenz zu sado-masochistischen Darstellungen rund um Männlichkeit und männliche Körperlichkeit zu verzeichnen, die ein Schauvergnügen nahelegt, das aus verdrängten homosexuellen voyeuristischen Bedürfnissen entspringt. Der Sadismus und die Beschädigung des männlichen Körpers bilden sowohl Ventil als auch Sanktion dafür, den männlichen Körper als Anschauungsobjekt zu benutzen. (vgl. Neale 1993: 13ff) Dadurch dass in den kinematischen Konventionen das Objekt der Schaulust als weiblich markiert gilt, kommt es dazu, dass der männliche Körper in der Position des Schauobjekts feminisiert wird, für Neale ein Beweis dafür, wie stark filmische Konventionen in Bezug auf den erotischen Blick und sie geschlechtsspezifische Arbeitsteilung wirken. (vgl. Tasker 1993a: 115) Wird ein männlicher Körper dennoch erotisiert, so muss er feminisiert dargestellt werden. (vgl. Bruzzi 1997: 69)

Körperliche Schönheit stellt laut Mulvey die Grundlage für fetischistische Schaulust bei der Konstruktion der Frau als (erotischem) Objekt dar. Der Aspekt der physischen Schönheit wird in diesem Zusammenhang untrennbar mit der Frau verknüpft und bildet in weiterer Folge ein maßgebliches Kriterium in der Zuschreibung von Weiblichkeit. Die Darstellungstraditionen des Hollywood-Kinos bieten in Bezug auf den männlichen Körper als erotischem Spektakel andere Codes und Konventionen an, als es beim weiblichen Körper der Fall ist. Der Blick des Publikums auf den stilisierten, in Close-Ups dargestellten, männlichen Körper erfolgt auch nicht direkt, sondern wird in Referenz auf den Blick eines Protagonisten oder einer Protagonistin konstruiert. Im Gegensatz zu den begehrlischen Blicken, die auf Frauen geworfen werden, ist der Blick auf den männlichen Körper oft gekennzeichnet von Hass, Angst oder Aggression, um jegliche Erotik, die beim Betrachten des männlichen Körpers entstehen könnte, zu vermeiden. (vgl. Neale 1993: 18)

Laut Neale ist die Erzählung so strukturiert, dass die Möglichkeit eines erotischen Blicks auf die männlichen Darsteller durch Einsatz von Aggression und Sadismus vermieden wird. Verletzungen des männlichen Körpers bieten Möglichkeit ihn anzusehen, aber nicht aus erotischen Gründen. Die Verwendung von aggressiven und sadistischen Sequenzen tragen außerdem dazu bei Männlichkeit als Härte, Leidenschaft und Kontrolle zu definieren und codieren. Durch die Schaffung von Phantasien in Bezug auf Macht und Kontrolle wird die narzisstische Identifikation mit den Helden begünstigt. (vgl. Nixon 1997: 320) Bezug nehmend auf John Ellis stellt er fest, dass Identifikation kein so simpler Prozess ist, insofern dass sich Männer einfach mit männlichen Figuren und Frauen sich mit weiblichen Figuren identifizieren, sondern immer eine Reihe von verschiedenen Bedürfnissen dabei mitspielen. „[D]esire itself is mobile, fluid, constantly transgressing identities, positions, and roles“ (Neale 1993: 10), wobei die dabei involvierten Identifikationen ebenfalls nicht trennscharf sind, sondern vielfältig, fließend und oft sogar widersprüchlich. Durch die Kopplung des Zuschauerblicks an den Blick des männlichen Protagonisten wird es möglich, durch narzisstische Identifikationsmechanismen mit dem aktiven Part Phantasien in Bezug auf Allmacht, Beherrschung und Kontrolle auszuleben. (vgl. Neale 1993: 11) Dadurch dass die modernen Action-HeldInnen sowohl Subjekt- als auch Objektposition innehaben, ist die Identifikationsmöglichkeit des Publikums flexibler und nicht mehr auf die Mulveysche Dynamik des sadistischen und masochistischen Blicks reduziert. (vgl. O'Day 2004: 204)

4.3.3 Narration als Spektakel

Im gesamten Actiongenre geht es primär darum, 'etwas geschehen zu lassen', was in Verfolgungsjagden, kriegerischen Handlungen und Zweikämpfen stilisiert wird. Der Held oder die Heldin kämpfen darum, die Oberhand zu gewinnen oder zu behalten und einen Sieg über den/die GegnerInnen davonzutragen. Ihre/seine Kraft und Aktivität ist dafür ihr/sein wichtigstes Instrument. Darstellungen von körperlicher Aktivität, Kampfgeschick und athletischen Leistungen untermauern die aktive Position der Heldin und des Helden. (vgl. Neale 1993: 16ff)

Narration und Spektakel wurden von Mulvey als zwei Gegenpole im filmischen Schaffen definiert, die im klassischen Hollywoodkino als Binaritäten konstruiert sind und sich somit gegenseitig bedingen. Im modernen Hollywood-Actionkino hingegen ist seit den späten 90er Jahren eine Tendenz, diese beiden Elemente miteinander zu verknüpfen, zu verzeichnen, durch die sich das Spektakel rund um die Action als wesentlicher Teil der Narration etabliert hat. (vgl. Tasker 2004: 6)

Neben dem Actionfilm gibt es weitere Genres, in denen Kampf, die Zurschaustellung und das Spektakel rund um den männlichen Körper ein zentrales Element der Narration darstellen, wie zum Beispiel der Western, historische und biblische Epen oder Schwert- und Degenfilme. (vgl. Hark 1993: 151) Die spektakulären Körper der Helden dienen dabei als Quellen des Vergnügens primär durch die Möglichkeit zur Identifikation mit Vorstellungen von (körperlicher) Stärke und Unabhängigkeit. (vgl. Heinecken 2003: 34)

Neale geht auch davon aus, dass das Verständnis einer Männlichkeit als Aktivität die Leugnung passiver Komponenten verlangt. Die Repräsentation des männlichen Körpers als erotisches Objekt wird daher verlagert in Darstellungen des Kampfes, die einen passenden narrativen Rahmen für die Zurschaustellung des muskulösen männlichen Körpers bieten. (vgl. Tasker 1993a: 118) Die voyeuristische Art des Schauens wird, sowohl innerhalb des filmischen Handlungsraumes durch die Protagonistinnen, als auch außer-diegetisch durch den Blick des Publikums auf die Handlung besonders in Szenen des (Wett-)Kampfes ersichtlich. Die Kampfsequenz, die eigentlich dazu eingesetzt wird, um in der Handlung ein erzählerisches Ergebnis zu produzieren, 'etwas geschehen zu lassen', wird zum Spektakel und der Körper darin zum (erotischen) Schauobjekt. Die Erzählung kommt durch das Vergnügen sich dem Betrachten des Spektakels hinzugeben zum Erliegen, aus dem aktiven männliche Körper wird ein passives Objekt. Die Grenze zwischen voyeuristisch-sadistischem Blick auf die Kampfszene und fetischistischer Faszination mit dem Spektakel des männlichen Körpers ist hierbei fließend. Während der voyeuristische Blick von einer machtvollen Neugier und dem Wunsch nach Kontrolle dominiert wird, ist es beim fetischistischen Blick so, dass das Publikum vom Spektakel gefesselt ist, das Spektakel dominiert hier also den Blick. (vgl. Neale 1993: 16ff) Mulvey verortet die beiden Blickweisen in ihren Thesen innerhalb eines Kontinuums von Aktivität und Passivität, wobei - wie schon angeführt - dem Mann die Aktivität als Träger des Blicks und der Frau die Passivität als Objekt des Blicks zugeschrieben wird. Der voyeuristische Blick ist charakterisiert durch eine gewisse Distanz zwischen der Person, die schaut und der Person, die angeschaut wird. Diese Distanz verleiht der Person, die blickt, Macht über das, was sie sieht, die mitunter mit sado-masochistischen Phantasien aufgeladen ist. (vgl. Neale 1993: 15ff)

Der Begriff des Spektakels kann aber nicht nur auf Körperlichkeit beschränkt wahrgenommen werden, sondern auf alles auf der Leinwand, das das Auge bannt. Im Kontext des Actionfilms ist dies vorrangig der Körper in Aktion, der durch verschiedene filmische Techniken und Ästhetisierung zum Spektakel gemacht wird. (vgl. Abb. 23) Mit den entsprechenden Darstellungskonventionen und filmischen Codes kann im Grunde alles zu einem Spektakel gemacht

werden. Bei Mulvey sind die Action und das Spektakel zwei Aspekte innerhalb des filmischen Kontinuums, die sich gegenseitig ausschließen. Das Aufbrechen der starren geschlechtsspezifischen Strukturen durch die neuen Action-HeldInnen, die diese rigiden Grenzen überschreiten und dehnen, hat dazu beigetragen, dass Action und Spektakel nicht mehr nur miteinander verknüpft werden, sondern in einer Person verschmelzen. Die Action ist zwar nach wie vor ein zentrales Element dafür die Handlung voranzutreiben, ihre detailreiche Darstellung mit Verwendung von Slow-Motion-Effekten machen sie aber zugleich zu einem die Handlung unterbrechendem Spektakel. „[T]he 'action' of action cinema refers to the enactment of spectacle *as* narrative.“ (Tasker 1993a: 6) Die Erzählung wird zu Gunsten eines *spektakulären Subjekts* angehalten, „ungeachtet dessen, ob durch diese Unterbrechung, die im Sinne des Cinerealismus wahrhaftige Zeitwahrnehmung [...], Raumwahrnehmung und Ursache-Wirkung-Logik eingehalten ist.“ (Braidt 2004: 59ff) Technische Errungenschaften und Darstellungsmöglichkeiten, die durch den Einsatz von digitalen Spezialeffekten, entstehen, öffnen der Konstruktion und Inszenierung des filmischen Spektakels neue Wege. (vgl. Steiner 2004: 205ff) „The fight [...] also functions as a key moment of spectacle“. (Tasker 1993a: 46) Kampfszenen und die „Inszenierung einer *Kampfkunst*“ (Friedrich 2008: 88) werden dabei zu einem Leinwand füllenden Spektakel, das dazu beiträgt die Handlung zum Erliegen zu bringen. Die Produktion und Konstruktion des Körpers in Action wird zum Spektakel und etabliert die Action als visuellen Schauwert. (vgl. Tasker 1993a: 163)

4.3.4 Kritik

Wie schon erwähnt wurde, trugen die Thesen Laura Mulveys dazu bei, dass binäre Gendervorstellungen innerhalb der Gendertheorie etabliert und aufrecht erhalten wurden. Die binäre Opposition, die verschiedene Zuschreibungen entlang einer heterosexuell organisierten Geschlechterdualität beinhaltet die auch in die Gender Studies eingebunden ist, erschwert die Entwicklung von pluralen Genderentwürfen und hemmt Veränderungen in Bezug auf das Begehren und die Blickstrukturen. Indem sowohl Mulvey als auch Neale Fragen der Geschlechterdifferenz ins Zentrum ihrer Studien stellen, werden Differenzen innerhalb der Geschlechter vernachlässigt. Das führt dazu, dass anderen Organisationsformen des sexuellen Begehrens im Kino nicht weiter nachgegangen wird. (vgl. Nixon 1997: 320) Der Kritikpunkt an Neales Arbeit ist, dass er sich auf die weiße Männlichkeit einschießt und dabei andere Männlichkeiten außer Acht lässt, was zur „exclusion of other identity-forming factors such as ethnic background, sexuality, nationality [...]“

beiträgt. (Nelmes 1996:266) Auch er setzt eine Genderbinarität voraus und geht von einem heterosexuellen Verständnis von Begehren und Unterschiedlichkeit zwischen den Geschlechtern aus. Auch wenn Neale versucht Mulveys Thesen in Bezug auf die Blickökonomie insofern auszuweiten, dass nicht nur der weibliche, sondern auch der männliche Körper als Schauobjekt inszeniert werden kann, stimmt er jedoch weitgehend mit ihrer Annahme überein, dass der Blick der Zuschauerschaft im Hollywoodkino ein überwiegend männlicher ist. Das ist für ihn auch der Grund warum die erotischen Tendenzen, die zwischen Publikum und dem männlichen Bild bestehen, bislang unterdrückt und abgelehnt werden. (vgl. Neale 1993: 19)

5 Filmanalytische Fallbeispiele

„Narratives tell us about the cultures in which they are produced and enable us to imagine our possibilities and to understand our limits.“ (Early und Kennedy 2003:1)

Grundsätzlich besteht das Ziel der Filmanalyse darin, unter die Oberfläche eines Filmes zu sehen und die dem Film zugrunde liegende Tiefenstruktur zu erkennen, eine abstrakte Ebene, die dem Verständigungsprozess dient. (vgl. Kuchenbuch 2005: 115) Ein filmisches Produkt kann einerseits auf unterschiedliche Lesarten entziffert werden, je nach Informationsstand und Vorwissen der Rezipienten und andererseits können unterschiedliche Ebenen des Filmes für die Bedeutungsfindung oder Analyse herangezogen werden. (Oberfläche, Handlungsverlauf, Geschichte einzelner Charaktere, soziale und politische Aussage). Ein Film kann auch auf entgegen gesetzte Arten gelesen werden, konträre Aussagen beinhalten. Der Deutungsrahmen hängt vom Wissensstand der Rezipienten ab und der sich daraus ergebenden Perspektive der Betrachter auf das Gezeigte. (vgl. Kuchenbuch 2005: 140)

Filmanalyse ist in gewisser Weise immer gleich Filminterpretation, denn der eigene Standpunkt und Wissenskontext fließt bereits beim Formulieren einer Fragestellung und später beim Durchführen der Analyse mit ein. Auch die Wahl der theoretischen Modelle und Diskurse, die dafür die wissenschaftliche Basis bilden, ist keineswegs objektiv. SO muss zu obigen Zitat hinzugefügt werden, dass nicht nur Narrationen eine soziokulturelle Aussagenkraft haben, sondern auch die Lesarten und Deutungen.

5.1 Zusammenfassung der Analysefragen

In der Analyse soll eruiert werden, wie Geschlecht innerhalb des Actiongenres konstruiert und produziert wird und in welchen Diskursen sich die so erschaffenen Geschlechtsidentitäten bewegen. Im Verlauf der Analyse soll klar werden, was innerhalb des filmischen und unserem kulturellen Kontinuums als männlich oder weiblich definiert wird, welche Codes – ob filmisch oder kulturell –

dazu hergenommen werden, um Männlichkeit und Weiblichkeit zu konstruieren und zu (re)produzieren und welche Normen und Darstellungsformen dabei entstehen.

Für die Analyse der beiden Filme wurde versucht, die Theorie der vorangegangenen Kapitel zu kategorisieren und die wichtigsten Aspekte davon in meinen Fragenkatalog einzubauen. Ein großer Bereich meiner Arbeit beschäftigt sich mit der Repräsentation von Männern und Frauen, dazu ist es wichtig sich allgemein anzusehen, wie Männer und Frauen dargestellt sind, in welchen Kontexten ihre Darstellung stattfindet und aufgrund welcher Zuschreibungen Männer als Männer und Frauen als Frauen erkennbar sind. Zusätzlich muss dabei darauf geachtet werden, ob bei der Repräsentation von Männern und Frauen Stereotype und Klischees zur Anwendung kommen oder ob eine pluralistische Darstellung vorhanden ist. Eine weitere Frage in diesem Zusammenhang ist, wie das Zusammenwirken verschiedener Gendertypen funktioniert und inwiefern sich verschiedene Genderpositionen gegenseitig bedingen. Dabei kann festgestellt werden, ob eine Dualität zwischen den Geschlechtern produziert beziehungsweise aufrecht erhalten wird. Abschließend ist es auch noch von Interesse herauszufinden, ob Abweichungen von der 'Norm' der Geschlechterdarstellungen mit Wertigkeiten verbunden sind.

In Bezug auf die Darstellungskonventionen im Actiongenre sowie für die Konstruktion von Held und Heldin können auch einige Fragen formuliert werden. Da Körperlichkeit ein wesentlicher Aspekt innerhalb dieser Arbeit ist, stellt sich die Frage, welche Rolle Körperlichkeit in Bezug auf die Konstruktion der Figuren spielt und welche Unterschiede in der körperlichen Darstellung der Geschlechter dabei ersichtlich sind. Außerdem soll darauf eingegangen werden, wie körperliche Eigenschaften im soziokulturellen/filmischen Kontext bewertet werden. Diese Fragestellungen zielen darauf ab zu eruieren, welche Körperbilder von Männern und Frauen innerhalb des filmischen Kontinuums erzeugt werden und zu zeigen wie Genderkonstruktionen in Körperlichkeit eingebettet sind. Zusätzlich soll darauf geachtet werden, inwiefern sich Aspekte wie Klasse, Alter, Sexualität oder Ethnizität auf die körperliche Darstellung von Frauen und Männern auswirken und ob körperliche Darstellungen in Wertigkeiten eingebunden sind. Da sich Kapitel 3 sehr stark um die Konstruktion von heldenhaften Charakteren dreht, soll außerdem der Frage nachgegangen werden, welche Rolle Körperlichkeit in Bezug auf die Konstruktion der Heldin oder des Helden spielt und was in diesem Zusammenhang in Bezug auf die Materialität des Körpers von Männern und Frauen zu sagen ist. Dabei soll auch die symbolische Ebene des Körpers miteinbezogen werden, da sich darin unter anderem Vorstellungen von Macht und Ohnmacht widerspiegeln. Schließlich soll noch

darauf eingegangen werden, welchen Stellenwert Kleidung und Bewaffnung in der Konstruktion von Genderpositionen hat, da Kleidung als Stabilisator eines kulturell geformten Körperbildes fungiert.

Was die feministische Perspektive betrifft, die ich in Kapitel 4 behandelt habe, stellt sich die Frage, welche Aussagen in Bezug auf visuelles Spektakel und Narration getroffen werden können und ob die Thesen Laura Mulveys und Steve Neales Gültigkeit für die Filmbeispiele haben. Dabei soll untersucht werden, inwiefern durch körperliche Darstellungen (Erotik, Sexualität, Spektakel) die Schaulust der ZuseherInnen befriedigt wird. Ein weiterer Aspekt in diesem Zusammenhang ist die Organisation und Inszenierung des filmischen Blicks und was diese über die Machtstrukturen zwischen den Geschlechtern aussagen. Außerdem soll auch der Frage nachgegangen werden, was in Bezug auf den Körper als Ort der Sexualität zu sagen ist.

In Bezug auf das Konzept von Doing Gender soll aufgezeigt werden, durch welche Handlungen, Akte oder Gesten eine Verbindung zu einer bestimmten Genderidentität dargestellt wird. Dazu ist es notwendig herauszufinden, bei welchen Tätigkeiten die ProtagonistInnen gezeigt werden und welche Handlungsweisen als typisch für eine bestimmte Genderidentität dargestellt werden. Weiters soll in diesem Kontext untersucht werden, inwiefern es zu symbolischen Überschreitungen bei der Darstellung von Frauen und Männern kommt und ob sich aus der Körpersprache ein bestimmtes Genderbild ablesen lässt?

Zusätzlich soll das speziell auf den Actionfilm angewandte Konzept des Doing HeldIn genauer betrachtet werden. Folgende Fragen sollen dabei beantwortet werden: Was zeichnet einen Held oder eine Heldin aus? Wie verhält er oder sie sich? Was kann er oder sie? Wie agiert er oder sie? Zuschreibungen wie Coolness, Toughness, Selbstsicherheit, Mut, mentale Stärke lassen sich dabei in der körperlichen Performance ablesen und helfen so einen heldenhaften Charakter bereits am Agieren zu erkennen.

5.2 Ergebnisse in Bezug auf Körper-Repräsentationen

Wie oder als was sind Männer und Frauen dargestellt? Gibt es stereotype oder klischeehafte Männer und Frauenbilder oder ist Pluralismus in der Darstellung von Männern und Frauen zu finden? In welchen Kontexten sehen wir Männer und Frauen? Diese Fragen zielen darauf ab, herauszufiltern in welchen Funktionen, Positionen und Berufssparten Männer und Frauen dargestellt werden und wie es um eine pluralistische Darstellung von Genderidentitäten bestellt ist. Die Konstellationen

zueinander sollen zeigen in welchen Macht- und Beziehungsverhältnissen die verschiedenen Akteure zueinander stehen. Im Verlauf der Geschichte in *Domino* kommen einige Frauen und Männer in den unterschiedlichsten Rollen vor. Das Kopfgeldjägerteam besteht aus zwei Männern (Ed und Choco) und einer Frau (Domino). Sie alle unterstehen dem Kautionsbürgen Claremont Williams III, den Domino als „Charlie für uns drei Engel“ (Filmzitat) bezeichnet. Später kommt noch der afghanische Alf ins Team, der als Fahrer angeheuert wird, was die Frauenquote bei den Kopfgeldjägern wieder senkt. Für Claremont arbeiten außerdem einige InformantInnen in der KFZ-Zulassungsstelle, die ihn bei Bedarf mit vertraulichen Daten zu gesuchten Personen versorgen. Unter ihnen sind „drei resolute schwarze Mamas“ (Filmzitat), von denen zumindest eine (Lateesha) seine Maitresse ist und auch eine Tochter von ihm hat. In welcher Beziehung er zu den anderen beiden steht, die im Übrigen die Cousinen Lateeshas sind, ist nicht ganz klar. Der vierte im Bunde ist Raoul, ein Arbeitskollege der drei. Die Klientel des Kopfgeldjägerteams setzt sich aus Latinos, Asiaten und Angehörigen niedriger sozialer Schichten zusammen, wie zum Beispiel Edna und Locus Fender es sind, die in den Raub des Geldes involviert sind.

Domino stammt an sich aus einem gehobeneren Umfeld, ihr Vater war Schauspieler, ihre Mutter Model, doch hat sie eine Ablehnung gegen die High Society, das Modelbusiness und „Hollywood und alles, was es verkörpert“ (Filmzitat) entwickelt. Die Ablehnung begründet sich unter anderem daraus, weil ihre Mutter so versessen auf das Leben der Reichen und Schönen war, dass sie Domino nach dem Tod ihres Vaters ins Internat abschob, um sich nach einem neuen Mann umzusehen, der ihr ein solches Leben bieten konnte. Über Ed sagt Domino „der Mann ist ein Krieger“ (Filmzitat) und beschreibt ihn als jemanden, der viel erlebt hat und viel herumgekommen ist. Unter anderem war er im Ausland, im Gefängnis und hat bei einer Revolte eine Zehe verloren. Über Choco erfährt man, dass er ohne Familie aufgewachsen ist, seine Jugend in verschiedenen Gefängnissen verbracht hat und laut Dominos Einschätzung eine Seele hat, die „falsch verdrahtet“ (Filmzitat) ist, da er als Kind einem anderen Jungen mit einem Bleistift ein Auge ausgestochen hat. Alf wird als afghanischer Sprengstoffexperte vorgestellt, der für ein freies Afghanistan kämpft. In Stereotypen gesprochen, könnte man sagen, das Kopfgeldjägerteam setzt sich aus einem Tomboy, einem gealterten Helden, einem Psychopathen und einem afghanischen Befreiungskämpfer zusammen, und steht unter der Führung eines Schwarzen, der ein sehr reges Sexualleben hat und zwielichtige Geschäfte macht.

Im Zuge einer Reality-Show wird das Kopfgeldjägerteam von einem Kamerateam und Moderatoren (zwei ehemaligen *Beverly Hills 90210-Stars*) begleitet, die als Repräsentanten des oberflächlichen

Hollywood genau das verkörpern, was Domino verabscheut und einen Kontrast zum harten, coolen Kopfgeldjägerteam bilden. Der Produzent der Show ist erfolgs- und quotenorientiert und kommandiert seine hektisch wirkende Assistentin herum. Das FBI wird repräsentiert von einer Kriminalpsychologin, die Domino zum Fall befragt, einem Schwarzen und einer androgynen Frau, die die Machenschaften der Mafia beobachten, sowie einigen Überwachungstechnikern, die keine bedeutende Rolle spielen. Weitere vorkommende Figuren sind der Mafiaboss, der beraubte Casinobesitzer, mit dem er Geschäfte macht, dessen Anwalt und die Mitarbeiter und Handlanger der beiden, die ausschließlich männlich sind. Schließlich gibt es noch die vier Hauptverdächtigen im Geldraub, einen schwarzen Musikproduzenten, einen sexsüchtigen Medienanwalt und die zwei verzogenen, verwöhnten Söhne des Mafiabosses. Domino und ihre Mutter verkörpern beide Pole eines Kontinuums. Während die Mutter sich in der High Society wohlfühlt und ihr Leben in Beverly Hills genießt, lehnt Domino genau diese Dinge, für die ihre Mutter lebt, ab. Auch Ed und Choco stehen in krassem Gegensatz zu den beiden Reality-Show-Moderatoren und verkörpern quasi das 'wirkliche Leben' im Gegensatz zum Luxusleben von Hollywoodstars.

Dass Domino eine Ausnahmeerscheinung im Kopfgeldjägerbusiness ist, wird spätestens mit ihrem Auftritt beim Seminar klar, das hauptsächlich von kernigen, rauhen Männern besucht ist. Ihr besonderer Status wird auch im Film hervorgehoben, als sie zur Kopfgeldjägerin des Jahres gewählt wird und später als sich TV-Produzent Heiss um sie bemüht, weil die letzte Show wegen der vielen „Proleten“ schlecht lief und er sich durch die Besonderheit Dominos in diesem Gewerbe höhere Einschaltquoten erhofft. Der Mafiaboss Cigliutti und der Geschäftsmann Bishop werden in einem männlich dominierten Umfeld gezeigt, auch kriminelle Banden oder Gangs, die vom Kopfgeldjägerteam gestellt werden, sind männlich besetzt. Ed und Choco stehen in einer Art Bruderbeziehung zueinander, während Ed und Domino eher ein Vater-Tochter-Verhältnis pflegen. Domino bezeichnet das Kopfgeldjägerteam auch als ihre Familie, ein Umfeld in dem sie sich sichtlich wohler fühlt als bei ihrer Mutter, die ständig Erwartungen und Kritik äußert. Chocos Funktion als Dominos heimlicher Verehrer dient dazu die heterosexuelle Begehrlichkeit Dominos zu unterstreichen. Die Figur der Kriminalpsychologin und der Assistentin des TV-Produzenten dienen beide dazu die Unabhängigkeit und das abenteuerliche Leben Dominos zu konstruieren. Zusammenfassend ist zu vermerken, dass mehr Männer als Frauen zur Darstellung kommen und Männer beinahe ausschließlich höhere, machtvollere Positionen innehaben. Lediglich Domino fällt dabei aus der Reihe, indem sie innerhalb des Kopfgeldjägerteams aufsteigt und selbst Aufträge koordiniert und Entscheidungen trifft. Innerhalb der Narration wird Domino klar als eine

Ausnahme, eine Besonderheit konstruiert und wird im Zuge der Darstellung von Frauen dadurch hervorgehoben.

Bei *Resident Evil: Extinction* gibt es zwei verschiedene Lager, einerseits die Umbrella Corporation und andererseits den Konvoi, der auf der Suche nach anderen Überlebenden durch das Land zieht. Während der Konvoi sowohl aus Männern als auch Frauen besteht, ist in der Umbrella Corporation keine Frau zu sehen. Im Firmenrat sitzen ausschließlich Männer, die Sicherheitsbeauftragten und Forscher sind Männer (vgl. Abb. 24 und 25) und man fragt sich, ob dadurch Wissenschaft und Macht als männlich besetzte Felder symbolisiert werden sollen. Lediglich das Sicherheitssystem ist in Form eines virtuellen kleinen Mädchens dargestellt. Die einzigen weiblichen Personen innerhalb des Umbrella-Komplexes sind die von Dr. Isaacs aus dem Blut von Alice gezüchteten Klone. Da diese Frauen aber für medizinische Experimente benutzt werden, unter ständiger wissenschaftlicher Überwachung stehen und Dr. Isaacs auf Gedeih und Verderb ausgeliefert sind, ist ihre untergeordnete Rolle innerhalb des Systems der Umbrella Corporation offensichtlich. Der Konvoi der Überlebenden an der Erdoberfläche wird von einer Frau, Claire Redfield, angeführt. Während sie die 'Befehlsgewalt' innehat, sind Oliveira und LJ für die 'Arbeit an der Front' zuständig. Sie kundschaften die Umgebung aus und dringen in Gebäude ein, während der Rest des Konvois in den sicheren Autos wartet. Oliveira, der als Sicherheitsmann der Umbrella Corporation gearbeitet hat, dient zudem als Berater und Mann im Hintergrund für Claire Redfield. Ansonsten sind die Aufgaben sehr egalitär verteilt. Sowohl Männer als auch Frauen beteiligen sich am bewaffneten Kampf gegen Zombies und Männer wie Frauen fallen diesen zum Opfer. Dabei ist allerdings anzumerken, dass Frauen öfter dargestellt werden, wie sie vor Zombies und anderen Gefahren davon laufen und einE RetterIn zu Hilfe kommen muss. In einigen Fällen werden Frauen und Männer auch bei scheinbar geschlechtstypischen Tätigkeiten dargestellt: Ein Mann misst den Benzinstand des Trucks, ein Mädchen schminkt sich, eine Frau verarztet einen verletzten Mann. Eine besondere Rolle in der ganzen Geschichte hat Alice, sie verkörpert – was auch an ihrer Kleidung ablesbar ist – eine Art 'lonesome cowboy'. Sie wird als Einzelgängerin konstruiert, die Menschen meidet, aus Angst sie in Gefahr zu bringen. Zudem ist sie quasi auf einem Rachefeldzug gegen die Umbrella Corporation, die ihr böses Spiel mit ihr treibt, was innerhalb einer Action-Narration als schlüssiges Motiv für Gewalt und Aggression fungiert.

Die Frage der Körperlichkeit in Bezug auf die Konstruktion der Figuren soll hier als nächstes dargestellt werden. Edna macht einen ungepflegten Eindruck, ihr Make-Up ist verschmiert und ihre Haare strähnig. Sie hat Tätowierungen an beiden Armen und weiß mit einem Gewehr umzugehen.

All diese Dinge verweisen auf einen niedrigen sozialen Status, der durch den Konsum von Alkohol und lautes Fluchen zusätzlich untermauert wird. Brian Austin Green und Ian Ziering dagegen sind zwei Schönlinge aus der 90er Jahre TV-Serie *Beverly Hills, 90210*. Sie verkörpern damit die Welt der Schönen und Reichen und wirken neben Choco und Ed weicher, schwächer und machen einen unreifen Eindruck. Obwohl Ian beim Liegestützmachen zu sehen ist, spielen seine körperlichen Eigenschaften keine Rolle und werden auch in keiner Form thematisiert. Ed wirkt allein schon durch seine Statur imposant. Neben ihm und Choco, der auch muskulös und breitschultrig ist, wirkt Domino zierlich und zerbrechlich. Als sich Domino bei Ed mit Vehemenz um einen Job als Kopfgeldjägerin bewirbt, fragt dieser was denn eine „kleine, zarte Erscheinung“ (Filmzitat) wie Domino in diesem Gewerbe verloren hätte und deklariert so, dass sie nicht über die typische Erscheinungsform einer Kopfgeldjägerin verfügt. Die drei Informantinnen von Claremont legen großen Wert auf ihr Äußeres, insbesondere Lateesha, die sich während der Arbeitszeit ihre Nägel macht. (vgl. Abb. 26) Alle drei haben lange grellfarbene Fingernägel, ein üppiges Dekolletee und sind immer irgendwie zurechtgemacht, wobei die beiden Cousinen eher in einer Art 'Hip-Hop Street-Style' gekleidet sind. Raoul, der Arbeitskollege Lateeshas wird durch seine pink-blonden Strähnen, seine Kleidung und sein aufgeregtes Gehabe als homosexuell codiert, seine sexuelle Ausrichtung kommt jedoch nie zur Sprache. Er ist etwas pummelig und macht durch seine gesamte Erscheinung einen eher femininen Eindruck.

Was die Sexualität der übrigen dargestellten Figuren angeht, so scheint Heterosexualität als Norm zu gelten, lediglich bei der Kriminalpsychologin wird die Heterosexualität in Frage gestellt. Domino gilt für die anwesenden Männer, die begehrlische Blicke auf sie werfen, als Garant für deren Heterosexualität. Domino deklariert sich ebenfalls als heterosexuell als sie sich letzten Endes doch auf Choco einlässt und ihm vor seinem Tod noch eine Liebeserklärung macht. Hier scheint Choco als Versicherung für Dominos Heterosexualität zu fungieren, da bei (zu) burschikosen Frauen schnell der Verdacht des lesbischen Begehrens aufkommt.

Die Frauen, inklusive Domino, werden nach gängigen Schönheitsidealen konstruiert. Bis zu ihrem Rauswurf aus dem College wird Domino mit langen Haaren abgebildet, mit ihrem Ausstieg aus der ihr verhassten Welt Hollywoods, legt sie auch ihr mädchenhaftes Äußeres ab, ihre Erscheinung bleibt aber dennoch feminin. Außer bei der Verhörszene, wo Domino schmutzig und blutverschmiert zusehen ist, wirkt auch sie immer zurechtgemacht, trägt Make-Up und ihre Frisur sitzt. Eine Ausnahme bildet die FBI-Agentin, die auffallend androgyn dargestellt wird. Durch ihre sehr kurzen Haare und unmodischen Hemden wirkt sie sehr burschikos. Allerdings hat sie für die

Geschichte keine relevante Funktion und ihre Erscheinung wird im Handlungsverlauf auch nicht thematisiert. Mafia, Geschäftswelt und FBI werden durch Anzugträger dargestellt, wobei letzteres auch durch Männer in Kampfuniformen präsentiert wird.

Was die Kleidung angeht, so hat Domino einen besonderen Status. Ihren Verbindungskolleginnen gegenüber wird sie beispielsweise als burschikos konstruiert, sie trägt bei der Körper-Inspektion durch ihre Verbindungsschwestern, nicht wie die anderen BH und Slip, sondern ein Unterhemd, außerdem wird sie mit Halstuch und Lederarmband als modische Außenseiterin dargestellt. Für anwesende Männer wird sie aber als Schauobjekt konstruiert und in ausgeschnittenen, knappen Outfits, die viel Haut zeigen, präsentiert. In Bezug auf die Körperlichkeit des Kopfgeldjägerenteams ist anzumerken, dass Ed und Choco als kräftig und muskulös dargestellt werden, wohingegen die Darstellung Dominos Körperlichkeit eher auf die Betonung ihrer weiblichen Reize abzielt. Die Statur, die Muskulösität und das Auftreten der beiden Männer entspricht gängigen Darstellungskonventionen innerhalb des Actiongenres, bei Domino ist Muskulösität nicht unbedingt zu bemerken, dafür sieht man sie immer wieder mit verschiedenen Waffen hantieren und bekommt den Eindruck, dass sie ihre fehlende Muskulösität mit Waffenfertigkeit und ihrem Mundwerk auszugleichen vermag. Während Choco regelmäßig ´in action´ gezeigt wird, sieht man Ed vorrangig in Führungs- und Kommandosituationen, was den Anschein entstehen lässt, dass Ed die Anweisungen gibt und Choco quasi für die Handarbeit zuständig ist. Choco wendet übermäßig oft körperliche Gewalt an, auch wenn diese nicht unbedingt notwendig ist, beispielsweise tritt er auf den verletzten am Boden liegenden Locus ein, als dieser stürzt, er wirft einen Fernseher auf das Auto eines Flüchtenden und springt hinterher, um ihn festzunehmen, er schmettert einen Verdächtigen mehrmals mit dem Kopf gegen die Wand bevor er ihn abführt, er zerschlägt aus Eifersucht eine Fensterscheibe und tritt gegen ein Geländer, als Domino ihn abweist und zögert nicht lange als die Anweisung kommt, Locus den Arm abzunehmen. Insgesamt wird Choco als ein wilder, aggressionsbereiter Charakter gezeichnet, der gerne über das Ziel hinausschießt und so nicht so ganz den Vorgaben einer heldenhaften Figur gerecht wird. Hingegen wirkt Ed um einiges souveräner. Sein Auftreten und seine Performance vermitteln das Gefühl, dass er alles im Griff hat und allein durch seine körperliche Präsenz wirkt. Aufnahmen in denen er in Slow Motion zur Tat schreitet unterstreichen seine Souveränität und seinen Status als „master over his environment“.

(Heinecken 2003: 1)

Alice und Claire sowie die übrigen weiblichen Figuren bei *Resident Evil: Extinction* sind im Vergleich zu den männlichen Figuren zierlich und wenig muskulös dargestellt. (vgl. Abb. 26 und 27)

Die Männer sind größer und breiter, was zum Teil aber auch ein Effekt der Kleidung ist. Während die männlichen Darsteller mehr anhaben und auch teilweise Schutzkleidung tragen - Oliveira trägt beispielsweise Ellbogenschützer, was ihn kampferprobter und weniger verletzlich wirken lässt – sind die weiblichen Figuren oft sehr leicht bekleidet dargestellt, was natürlich den Eindruck ihrer Verletzlichkeit unterstreicht, sie aber auch erotisch anziehend macht. Betty zum Beispiel wird in einem sexy Outfit gezeigt, das durch den Patronengurt, den sie quer über die Brust trägt zusätzlich fetischistisch aufgeladen wird. Auch Claire wird in einem Tanktop, in das sie lässig ihre Sonnenbrille gesteckt hat, und offenen Haaren traditionell weiblich gezeichnet. (vgl. Abb. 27) Was die heldenhaften Qualitäten der ProtagonistInnen angeht, sind sowohl Carlos als auch Claire und Alice AnführerInnen und handeln souverän und unabhängig. Alle drei sind sowohl mental als auch körperlich in Form, was sie durch ihre Kampfkünste unter Beweis stellen.

In Bezug auf die Körper-Dualitäten, die in Kapitel 3 dargestellt wurden, ist zu sagen, dass die anderen Figuren zur Konstruktion der Heldenhaftigkeit des Kopfgeldjägerteams beitragen. Bis kurz vor Ende der Geschichte bekommt keiner der vier auch nur eine Schramme ab, was den Aspekt der körperlichen Unverwundbarkeit bezeichnet. Die anderen Charaktere bekommen im Laufe der Handlung immer wieder etwas ab. Brian wird von Domino die Nase gebrochen als er sie provoziert, außerdem erleidet er eine Kopfverletzung beim Unfall und wird mit Nasenpflaster und Kopfverband dargestellt. Auch Ian hat leichte Verletzungen im Gesicht und an den Händen vom Unfall (vgl. Abb. 28), das Kopfgeldjägerteam hat dabei hingegen nichts abbekommen. Am schlimmsten aber trifft es in dieser Hinsicht aber Locus, dem aufgrund eines Missverständnisses der Arm abgetrennt wird und der schließlich unter Fußtritten verstümmelt und blutverschmiert bei seiner Mutter abgeliefert wird. Dabei heult und jammert er, was nicht dafür steht, dass er gut im Leiden und Ertragen ist. Auch Brian verleiht seinem Schmerz Ausdruck als er von Domino angegriffen wird und sogar als er sich beim Aussteigen aus dem Bus den Kopf stößt. Als Ed und Choco im finalen Showdown von Kugeln tödlich getroffen werden, nehmen sie es zur Kenntnis, machen aber kein Drama daraus und nehmen es 'wie Männer', genauso der afghanische Alf. Domino, die die einzige Überlebende des furiosen Gefechts zwischen Mafia, Bishops Männern und dem FBI zu sein scheint, kommt mit ein paar Kratzern davon, mehr Schaden erleidet sie durch den Absturz des Aufzugs aus dem 20.Stock nicht. Dass sie in Gefahrensituationen unbehelligt davonkommt, führt Domino auf Gottes Willen zurück. Ihr Motto lautet grundsätzlich „Kopf, du lebst – Zahl, du stirbst“. Diese fatalistische Sicht eignete sie sich als Kind während eines Kirchgangs an, bei dem sie auch die immer wieder vorkommende Münze des Schicksals, den sie als Talisman immer dabei hat, aus dem Opfergeld stiehlt.

Was die körperliche Unversehrtheit betrifft, so trifft dies zwar auf Alice und Claire zu, nicht aber auf Carlos, der vom infizierten LJ gebissen wird und seiner Verwandlung zum Zombie ins Auge sehen muss. Die Figur von Alice hat zwei Seiten, einerseits ist sie die Kämpferin, die sich auf der Seite der Überlebenden gegen die Umbrella Corporation stellt und dabei ihre heldenhaften Fähigkeiten zur Geltung bringt, andererseits aber ist sie auch das Material für Dr. Isaacs Experimente und in diesem Fall verletzlich, abhängig und ausgeliefert und im Vergleich zu den ebenfalls von Dr. Isaacs gezüchteten Zombies körperlich unterlegen. Als einer der Klone von Mitarbeitern der Umbrella Corporation an der Oberfläche entsorgt wird, ist in einer Betongrube eine große Anzahl von Klon-Kadavern, die Dr. Isaacs Experimenten zum Opfer gefallen sind, zu sehen. Die Tatsache, dass Alice in ihrer Rolle als Versuchsobjekt mehrfach getötet und verstümmelt und dann lieblos auf einen Haufen anderer Alice-Kadaver abgeladen wurde, zeigt einerseits ihre Verwundbarkeit und Verletzlichkeit, andererseits, dass sie in diesem Fall nicht als Person, sondern als Forschungsobjekt, als Ding behandelt wird.

Wie ich ebenfalls in Kapitel 3 angeführt habe, muss der heutige Held oder in diesem Fall auch die Heldin verbale wie auch körperliche Fähigkeiten in sich vereinen. Diese Kombination trifft sowohl auf Ed als auch auf Domino zu. Eds Auftreten und seine körperliche Erscheinung erfüllen einerseits das Kriterium der Körperlichkeit, andererseits ist er der Boss der anderen, gibt Kommandos und hat das Wort in Verhandlungen, somit ist auch der Aspekt der Sprachfähigkeit erfüllt. Auch Domino hat keine Probleme damit sich auszudrücken. Als Ed sie nicht ins Team aufnehmen will, überzeugt sie ihn sowohl verbal, dass sie lernfähig und arbeitswillig ist, als auch praktisch, dass sie mit verschiedenen Waffen umzugehen weiß. Choco und Alf erfüllen die Kriterien nicht, da sie beide lieber in ihrer Muttersprache sprechen und daher von den anderen meist nicht verstanden werden. Auch bei Claire, Carlos und Alice ist eine Kombination von Stimme und Körper zu verzeichnen, was sowohl auf Führungs- als auch auf Kampfqualitäten schließen lässt. Im Endkampf mit dem Wissenschaftler der Umbrella Corporation werden die heldenhaften Fähigkeiten von Alice allerdings auf die Probe gestellt. Dr. Isaacs, der seine eigenen Experimente schließlich auch an sich anwendet, nachdem er von einem Zombie gebissen wurde, verwandelt sich in eine monströse Kreatur, die die Eigenschaften der Zombies, als auch die telekinetischen Fähigkeiten von Alice in sich vereint. Körperlich scheinbar unverwundbar, da seine Wunden sofort wieder verheilen, hat Alice im Zweikampf keine Chance gegen ihn. Nur durch die Unterstützung eines ihrer Klon-Alter Egos, das durch Stoppen eines Computerprogramms den sicheren Tod von Alice abwendet, kann

diese gerettet werden und ihre Mission gegen die anderen Stützpunkte der Umbrella Corporation fortsetzen.

Frances Early und Kathleen Kennedy wollen in ihrem Band *Athena's daughters: television's new women warriors* (2003) zwei zentralen Fragen auf den Grund gehen, nämlich welche Auswirkungen das Eindringen der Frauen in das Topos des gerechten Kriegers auf die Helden-Narration hat und ob Frauen (symbolisch) zu Männern werden müssen, um den Status der Heldin zu erlangen. Laura Ngs Beitrag darin dreht sich um zentrale Fragen zur Darstellung von weiblichen Kämpferinnen, unter anderem: “Can a woman hold both positions of woman and warrior, or does one role necessarily negate the other?” und “How can she escape being considered a man in drag?” (Ng 2003: 105) Domino ist eindeutig als Tomboy-Figur konstruiert. Sie ist quasi ohne Eltern aufgewachsen, will sich nicht in die Gesellschaft eingliedern und ist auf der Suche nach Spaß und Abenteuer. Was ihre Körperlichkeit angeht, so kann sie einerseits sexy und feminin sein, sodass sie dem gängigen Schönheitsideal entspricht, andererseits lehnt sie aber das Modelbusiness, den Schönheitswahn, den ihr ihre Verbindungsschwester vorleben und die High Society Hollywoods, in der ihre Mutter zuhause ist, ab. Die burschikose, rebellische Seite Dominos äußert sich durch ihre Vorliebe für Waffen und ihre Angriffslust. Einige Male wird sie mit Nunchakas trainierend dargestellt, während ihre Mutter sich um die Gäste einer Pool-Party kümmert und aus ihrer Selbstdarstellung weiß man, dass sie mit zwölf angefangen hat, mit Messern, Schusswaffen und Wurfsternen zu trainieren und außerdem Mitglied im „Beverly Hills Gun Club“ war. Die Ambivalenz in der Konstruktion Dominos ist auch durch ihre Kleidung ersichtlich. Mal trägt sie tief dekolletierte Tops, enge Hosen und bauchfrei, dann wieder ist sie in Shirt und Jacke oder Kapuzenpullover und Weste gekleidet. Es ist also ersichtlich, dass es in der Darstellung ein sowohl - als auch gibt und keine der beiden Tendenzen zwingend die andere dominiert. Hierzu ist aber zu bemerken, dass die feminine Seite Dominos entweder zur Anwendung kommt, wenn sie etwas damit erreichen will (Jobsuche, Deeskalation), oder wenn sie das Objekt von Männerblicken ist (Seminarteilnehmer, Choco, Ed). Bei Einsätzen mit dem Team ist sie sehr neutral gekleidet, meist in ähnlichem Stil wie ihre Kollegen. Beim Angriff auf das Haus eines Verdächtigen beispielsweise ist Domino genauso gekleidet wie Ed und Choco. (vgl. Abb. 29) Das zeichnet eine Figurendarstellung, die bei der Ausübung ihrer Tätigkeiten als Kopfgeldjägerin burschikos und in ihrer Freizeit feminin ist, eine Ausnahme bildet der Lap-Dance, mit dem sie das Team aus einer heiklen Situation bringt.

Alices Kleidung erinnert an die eines Western, sie trägt Stiefel, einen langen Mantel und ein Tuch um den Hals gewickelt, das sie auch vor Sonne und Sand schützen soll. (vgl. Abb. 15) Die von Dr.

Isaacs geschaffenen Alice-Klone tragen ein rotes ausgeschnittenes Kleid und schwarze Stiefel. Es ist das Outfit, das Alice im ersten Teil von *Resident Evil* getragen hat. Es ist zu verzeichnen, dass die äußere Erscheinung von Teil 1 zu Teil 2 und von Teil 2 zu Teil 3 immer burschikoser geworden ist, was an der Länge der Haare und den Outfits zu erkennen ist. Die Klone stehen daher in Kontrast zur Original-Alice, indem sie als Klon verletzlicher (teilweise nackt) und femininer (Kleid, längere Haare) wirkt. (vgl. Abb. 31) Dennoch beinhalten die Outfits von Alice sowohl im zweiten als auch dritten Teil erotische Komponenten und geben ihrer Erscheinung dennoch einen femininen Touch. Die knappe Hose in Kombination mit Strümpfen und Strumpfhaltvorrichtung, sowie die Waffenhalter an beiden Oberschenkeln laden ihre Darstellung erotisch auf. Die schweren Stiefel und der lange Mantel verweisen auf das in Kapitel 3 dargestellte Tomboy-Outfit.

Zuletzt soll noch geklärt werden, welche Mechanismen zum Tragen kommen um die heldenhaften Figuren in ihrer Position zu diminuieren. Choco wird als verrückter, aggressiver Charakter konstruiert, der jemanden braucht, der mäßigend auf ihn einwirkt. Ed hat sich daher seiner angenommen und sorgt dafür, dass er nicht mehr ins Gefängnis muss. Auch dadurch, dass Choco einige Male als eifersüchtig und beleidigt dargestellt wird und im Zuge dessen von Ed als „Latinozicke“ (Filmzitat) und „Prinzessin“ (Filmzitat) tituiert wird, schmälert sich der heldenhafte Status Chocos. Dennoch zeigen sich in seiner Darstellung typische Muster einer Geschlechterhierarchie zwischen Held und Heldin, da Domino zweimal von Choco aus einer unangenehmen Situation 'gerettet' werden muss. Als Edna ihren Hund auf Domino hetzt, kann Choco den Angriff abwehren und als der Kameramann hartnäckig auf Domino hält, obwohl diese mehrmals vermittelt hat, dass sie das nicht will, schreitet Choco ein und geht auf den Kameramann los. Sowohl von Ed als auch von Claremont wird Domino „Kleine“ oder „Baby“ genannt, aber nur einmal ganz zu Beginn wehrt sich Domino verbal gegen diese verkindlichenden Bezeichnungen. Bei *Resident Evil: Extinction* wird einer der Alice-Klone von Dr. Isaacs wohlwollend als „Braves Mädchen“ tituiert, als sie die erste Phase des Tests bestanden hat. Obwohl sie zu Beginn der Geschichte deklariert, keine Gefühle mehr zulassen zu wollen, wird Domino einige Male emotional oder sentimental dargestellt. Einmal als sie im Haus von Edna ihren Vater im Film sieht, ein weiteres Mal als einer ihrer Goldfische stirbt und als Choco und Ed tödlich verwundet werden. Dominos Charakter wird gegen Ende hin noch einmal in Bezug zu einem Plan Gottes gesetzt, als ein vorbeikommender Wanderprediger in ihr den 'Engel des Feuers' erkennt und sie auf ihre Mission anspricht, nämlich ein Kind, das einmal eine bedeutende Führungspersönlichkeit werden wird, zu retten.

Ed bleibt trotz seines Todes der eigentliche Held des Filmes, auch wenn er während eines Männergesprächs zugibt sich seine Zehe aus Liebeskummer selbst abgeschossen zu haben. Aber gerade das zeigt das heldische Charakteristikum lieber körperlich als emotional zu leiden. Auch Oliveiras Heldenhaftigkeit kann durch ein paar angstvolle Keucher, als er von einem Zombie unter einem Auto hervor gezerrt wird, nicht wirklich geschmälert werden. Durch das Ende des Films wird vermittelt, dass Alice nur mit fremder (oder besser gesagt ihrer eigenen) Hilfe den Kampf gegen das Monster gewinnen kann, was ihre Heldenhaftigkeit reduziert. Der Vergleich zum Helden (Carlos) verringert auch ihre Position, da sie, nachdem sie Carlos gerettet hat, erschöpft in seine Arme sinkt und sich auch ein anderes Mal an seine starke Schulter anlehnt. (vgl. Abb. 32) Dadurch, dass die anderen in der Gruppe Angst vor Alice haben, weil sie besondere Fähigkeiten hat, wird sie als anders, als abnorm konstruiert. Sie wird als Außenseiterin charakterisiert, von der Gefahr ausgeht. Um andere Menschen nicht zu gefährden, hält sie sich daher lieber von ihnen fern. Indem Dr. Isaacs Alice über ein Programm kontrollieren und steuern kann, wird ihre Autonomie und Selbständigkeit in Frage gestellt, auch wenn sie sich letzten Endes gegen die Konditionierung wehren und zu einem Gegenschlag ausholen kann.

5.3 Ergebnisse in Bezug auf die feministische Perspektive

Sowohl Alice als auch Domino treiben als Hauptfiguren nicht nur die Narration voran, sie sind auch die Erzählerinnen ihrer Geschichte. Beide haben handlungstreibende wie auch spektakuläre Elemente in sich, sodass die in Mulveys Thesen vorkommende Geschlechterbinarität in beiden Fällen nicht zutreffend ist. Domino und Alice sind Tomboy-Figuren, die zupacken und austeilen können, dabei aber auch gut aussehen und den ZuseherInnen als Schauobjekt dienen. Auch andere Figuren zeichnen sich durch die Kombination von Action und Schauobjekt aus, beispielsweise Claire und Betty, die beide feminin gekleidet sind und über Sexappeal verfügen, aber auch tatkräftig zu Sache schreiten und sich für andere einsetzen. Dass Alice unter Satellitenkontrolle durch Dr. Isaacs steht und die Alice-Klone unter ständiger Videoüberwachung durch den Wissenschaftler stehen (vgl. Abb. 33), betont den voyeuristisch-sadistischen Aspekt des Schauens, besonders wenn er mitverfolgt, wie die Klone durch seine installierten Fallen sterben. Eine ähnliche Situation wird konstruiert als Alice von einer Gruppe zu einem verlassenen Radiosender gelockt wird und dann mutierten Hunden vorgeworfen wird. Die Gruppe blickt von oben auf die gefesselte Alice herab (vgl. Abb. 34), um ihrem Kampf mit den Hunden und ihrem erwarteten Tod in sicherer Distanz

beiwohnen zu können. Die enttäuschten Blicke, als Alice die Hunde wider Erwarten tötet und fesselt, zeigt die nicht erfüllte Schaulust der Gruppe.

Der Blick auf Domino ist sehr oft an die Blicke männlicher Bewunderer (unter ihnen Choco) gekoppelt, sodass man auch die Reaktionen der Männer auf Dominos Erscheinung und somit zugleich eine Bewertung ihrer optischen Qualitäten mitgeliefert bekommt. Als sie auf der Suche nach einem Job das Kopfgeldjägerseminar besucht, wirft Choco mehrfach Blicke auf ihr Dekolletee und ihren Po, auch die anderen Seminarbesucher und der Vortragende werden bei Dominos Anblick unruhig. (vgl. Abb. 35 und 36) Dadurch dass die heimliche Liebe Chocos zu Domino in die Narration eingeflochten ist, gibt es immer wieder Gelegenheiten den Kamerablick, der an den Blick Chocos gekoppelt ist, auf Dominos Körper zu richten. Domino ihrerseits wirft ebenfalls begehrlische Blicke auf Choco, als dieser sich im Waschsalon bis auf die Unterhose auszieht und auf seine Wäsche wartet. Ed bemerkt Dominos Blick und fragt nach, woraufhin Domino verlegen lacht. Der durch die Waschsalon-Situation mit entsprechender musikalischer Untermalung erotisierte und feminisierte Choco wird durch die beiden nachfolgenden Szenen aber wieder rehabilitiert. In der ersten Szene steht er einem Asiaten gegenüber, der ihn mit einem Gewehr bedroht. Choco lässt sich dadurch aber nicht einschüchtern und penetriert das Gewehr des Gegenübers mit seinem Zeigefinger (vgl. Abb. 18 und 19) und überwältigt ihn, als dieser von Chocos Vorgehen sichtlich irritiert ist. Die zweite Szene zeigt Domino auf einem elektrischen Bullen umgeben von einer johlenden Gruppe von Männern. Durch Dominos Bewegungen und das sehr knappe Top wird die Szene sexuell aufgeladen, Choco, der am Rand steht, starrt sie bei dieser erotischen Performance regelrecht an, was die Blick-Objekt-Dualität deutlich macht. Alice wird nur einmal in einer eindeutig sexuellen Pose gezeigt, als versucht wird sie zu vergewaltigen. (vgl. Abb. 20) Ihre Klone, die von Dr. Isaacs geschaffen wurden, werden im Gegensatz zum Original femininer und verletzlicher dargestellt. Sie tragen für die Tests ein von Dr. Isaacs vorbereitetes rotes Trägerkleid mit sehr freizügigem Beinausschnitt, ob diese Darstellung auf Erotik abzielt ist aber fraglich. Insgesamt ist im Gegensatz zu *Domino* in *Resident Evil: Extinction* bis auf eine vage Anspielung zwischen LJ und Betty und zwei Nahaufnahmen von Alices Beinkleidung, die an Strapse erinnert, keine direkte Erotik zu finden. Bei Domino gibt es mehrere sexuell oder erotisch konnotierte Szenen. Die Hauptdarstellerin selbst ist phasenweise Zentrum der Schaulust, aber auch andere Frauen, beispielsweise die Cousinen Lateeshas werden in freizügiger Kleidung dargestellt. Obwohl es für die Handlung nicht von Relevanz ist, werden außerdem zweimal Settings verwendet, wo halbnackte tanzende Frauen im Hintergrund vorkommen und einmal ist eine kurze Sequenz eines Pornofilms zu sehen. Insgesamt

implizieren diese Darstellungen, dass Frauen, auch wenn sie nicht direkt mit der Handlung zu tun haben, als Sexobjekte für das Vergnügen der männlichen Zuschauer fungieren.

5.4 Ergebnisse in Bezug auf Doing Gender

Als HeldIn erkennbar zu sein, bedeutet auch sich wie eine Heldin oder ein Held zu verhalten. Ed vermittelt Selbstsicherheit, Überlegenheit und Kontrolle der Situation durch seine Körpersprache. Er hält sein Gewehr oft mit nur einer Hand und senkrecht nach oben, was einen phallischen Unterton hat. Sein fester, sicherer Blick und seine bestimmte Art zu sprechen lassen ihn souverän wirken. Auch Chocos Auftreten wirkt zielgerichtet und energisch, zugleich aber auch gelassen. Eine Heldin oder ein Held muss über eine gewisse Coolness verfügen, die Sonnenbrillen, die Choco und Ed tragen, helfen diesen Eindruck zu konstruieren. Auch Dominos Vorführung mit den Nunchakas, während sie Ed von ihren Qualitäten überzeugt, beinhaltet eine Art Coolness. Inness ist der Meinung, dass ein Held oder eine Heldin auch tough sein muss. Damit ist eine Mischung aus Abgebrühtheit, Mut, Köpfehen und Stärke gemeint, die sowohl Ed als auch Domino und Choco besitzen. Als der TV-Produzent Domino in Aktion erlebt, als sie gerade einige Verdächtige ausfindig machen, ist er mehr als begeistert von ihrem toughen Auftritt. Eine heldenhafte Figur muss mit Waffen umgehen können, das stellen die Mitglieder des Kopfgeldjägerteams mehrfach unter Beweis. Dominos Waffenkünste werden nicht nur angedeutet, sondern man erlebt sie beim Trainieren und bei Einsätzen des Teams. Bei ihrer ersten Begegnung mit Ed und Choco schleudert sie auch ein Messer gegen die Frontscheibe, um Ed zum Aussteigen zu bewegen. Auch Alice zeigt sich versiert im Umgang mit den verschiedensten Waffen und setzt auch ihren ganzen Körper als Mittel im Kampf ein. (vgl. Abb. 9) Sie tötet den Mann, der sie zu vergewaltigen versuchte, mit einem einzigen Fußtritt, erwürgt einen mutierten Hund mit den Beinen und geht mit bloßen Händen auf die Zombies los. Als Domino zur Kopfgeldjägerin des Jahres gewählt wird, ist das ein Beweis dafür, dass sie einerseits ihre Arbeit gut macht und andererseits über Charisma verfügt, was der Konstruktion ihrer heldenhaften Figur dient. Eine weitere Eigenschaft ist Angstfreiheit und Ruhe zu bewahren, was auch recht anschaulich über den Körper dargestellt werden kann. Während Brian und Ian als Schwächlinge und Feiglinge konstruiert werden, was sich unter anderem in Ians hysterischem Gekreische, angstvollen Blicken und Duckverhalten äußert, ist das Kopfgeldjägerteam auf jede Situation vorbereitet und gerät auch nicht in Panik, als es beim Stürmen eines Hauses einer Überzahl schwer bewaffneter Gangmitglieder gegenübersteht. Als Choco den verletzten Locus zum

Haus schleppt, ist das eine Darstellung seiner Kraft und Stärke. Als Domino den verwundeten Alf mit sich schleppt, steht das nicht nur dafür, dass sie Körpereinsatz zeigt, sondern auch für ihre Solidarität mit dem verletzten Teammitglied. Carlos 'opfert' sich für die Gruppe und auch das Kopfgeldjägerteam ist nach dem Treffen mit dem Prediger bereit ein Opfer zu bringen, um das besondere Kind zu retten. Zu Beginn der Geschichte ist Ed der Anführer des Teams, nach und nach aber entwickelt auch Domino Führungsqualitäten, während sich Ed und Choco immer mehr im Hintergrund halten. Sowohl Alice als auch Claire und Carlos sind Führungspersönlichkeiten, sie geben Befehle, treffen Entscheidungen und handeln überlegt und bewahren in Ausnahmesituationen Ruhe und Überblick.

6 Resümee

Im Verlauf dieser Arbeit wurde herausgearbeitet, dass Zuschreibungen kulturell konstruiert sind, es gibt demnach keine natürlichen Eigenschaften von Frauen und Männern. Übergeordnete Diskurse in Form von gesellschaftliche In- und Exklusionsmechanismen, sowie idealisierten Geschlechtervorstellungen üben Druck und Einfluss auf die tatsächlichen Genderentwürfe aus. Es kann somit festgestellt werden, dass Gender keine fixe Kategorie ist, sondern immer an soziokulturelle Vorstellungen Männer und Frauen betreffend gebunden ist.

Durch die ständige Imitation von vorangegangenen Genderentwürfen entsteht die Illusion eines Originals, das aber in Wirklichkeit nie existiert hat. Durch performative Akte nehmen Vorstellungen und Zuschreibungen rund um Männlichkeit und Weiblichkeit in der materiellen Welt Form an und manifestieren sich durch Körperlichkeit, visuelle Codes. Entsprechend einer bestimmten kulturell definierten Geschlechterrolle zu agieren nennt Judith Butler Doing Gender, dabei dienen gesellschaftliche Normen und Idealvorstellungen als Leitfaden für angemessenes Genderverhalten. Mit Hilfe von übertriebenem Ausagieren einer Geschlechtsrolle, beispielsweise durch Parodie oder Travestie, wird der künstliche Charakter von Gender und Genderperformances enthüllt und legt offen, dass Genderrollen gesellschaftliche Konstrukte sind, die durch ständige Imitation und Wiederholung mit der Zeit den Anschein von Natürlichkeit erwecken.

Repräsentation ist nicht zwingend als realistische Abbildung der Umwelt zu verstehen, sondern kann auch auf einer anderen Ebene gesellschaftliche Strukturen abbilden. Mit Hilfe von Codierungssystemen werden Bedeutungen generiert, die innerhalb einer bestimmten Gruppe geteilt werden. Repräsentation hat auch viel mit Interpretation beziehungsweise mit der Möglichkeit unterschiedlicher Lesarten zu tun.

Für die Darstellung von Gender spielt der Körper eine essentielle Rolle. In ihm manifestieren sich abstrakte kulturelle Konzepte zu Männlichkeit, Weiblichkeit, Sexualität und Begehren. Im Zuge der sogenannten Morphogenese formen Vorstellungen und Zuschreibungen den Körper, das Auftreten und die optische Erscheinung. Im Körper schlagen sich aber nicht nur soziale Normen und Kategorisierungssysteme nieder, sondern auch Hierarchien in Bezug auf Geschlecht oder Klasse. Zudem werden kulturelle Vorstellungen von Sexualität und sexuellem Begehren auch über den Körper ausgetragen. Das Actiongenre spielt mit Fantasien rund um Allmacht, Stärke und

Heldentum. Diese Aspekte schlagen sich in der Körperlichkeit der Figuren in Form von Muskulösität und Körperbeherrschung nieder. Genderrepräsentationen im Film folgen ganz bestimmten Darstellungskonventionen. Für jedes Genre haben sich dabei andere spezifische Codierungsnormen etabliert. Da das Actiongenre nach wie vor entlang von binären Oppositionen (gut-böse, HeldIn-FeindIn, RetterIn-Opfer, etc.) strukturiert ist, gibt es einen sehr beschränkten Möglichkeitsrahmen für die Darstellung von Männern und Frauen. Es ist also schwierig aus den Codierungskonventionen auszubrechen ohne ein Unbehagen bei den ZuseherInnen auszulösen. Die beschränkten Möglichkeiten der Darstellung und die Verwendung von stereotypisierten Figuren machen die Handlung leicht durchschaubar, denn im Zentrum der Action-Narration steht nicht primär eine komplexe Handlung, sondern die zur Schau Stellung physischer Limits und spektakulärer körperlicher Action.

Die Konstruktion der Figur des Actionhelden und der Actionheldin basiert stark auf Körperlichkeit und der Herausarbeitung körperlicher Attribute. Seit den 70er Jahren hat es immer wieder Veränderungen in der Darstellung von männlichen und weiblichen Figuren gegeben, die gesellschaftliche Diskurse in Bezug auf Männlichkeit und Weiblichkeit widerspiegeln. Das Aufkommen des Feminismus Ende der 60er Jahre hat beispielsweise massiv dazu beigetragen, dass Männlichkeit und ganz besonders bedrohte weiße Männlichkeit filmisch thematisiert wurde. Das äußerte sich beispielsweise in der Darstellung von hypermaskulinen Figuren, die Comicfiguren ähnlicher waren als realen Männern, oder der exzessiven zur Schau Stellung körperlicher Qualen und Angriffen auf den männlichen Körper. Die Figur der Actionheldin, die in den 90er Jahren in die männlich geprägte Domäne des Actionfilms drängte, stellte eine Herausforderung an die binär strukturierte Geschlechterordnung, die im Actionfilm ihre Anwendung findet, dar. Extrembeispiele wie Ripley in *Aliens* und Sarah Connor in *Terminator 2* zeigen, dass Muskulösität, körperliche Härte und Kampfkunst nicht länger ausschließlich für die Darstellung von Männern diene. Die sogenannte „hardbody heroine“, mit der sich Jeffrey A. Brown befasst hat, stellt dabei - wie auch weibliche Bodybuilderinnen in den 80er Jahren - eine Bedrohung der binären Geschlechterordnung dar und zeigt auf, dass körperliche sowie mentale Attribute nicht geschlechtsspezifisch sind, sondern als kulturelle Zuschreibungspraktiken in einer binären Weise organisiert sind. Die Darstellung der Actionheldin hat sich nach dem Auftauchen von stark maskulinisierten Figuren wie Sarah Connor und Ripley in den 90er Jahren wieder auf eine moderat muskulöse Erscheinungsform eingependelt, wobei die Körperlichkeit von Actionfrauen meist mit gängigen Schönheitsidealen korrespondiert.

Im Actionfilm manifestieren sich vor allem im Körper wesentliche Charakteristika einer heldenhaften Figur. Dabei sind Dualitäten in körperlicher Hinsicht feststellbar, die den Helden oder die Heldin von ihrem Umfeld abheben. Die Charakteristika von heldenhaften Figuren sind unter anderem Stärke, Ertragen von körperlichen Qualen, Unverwundbarkeit und Härte, die sich vor allem in Muskulösität manifestiert. Tasker prägt in diesem Zusammenhang den Begriff der „Musculinity“, der andeuten soll, dass Muskeln nicht länger ein männliches Phänomen sind, die die Dualität und Unterschiedlichkeit der Geschlechter in körperlicher Hinsicht begründen.

Der Körper steht aber nicht nur für die materielle Hülle, sondern ist auch in symbolischer Hinsicht zu verstehen. Angriffe auf den Körper, Folter und Gewalteinwirkung können als Zeichen von bedrohter Männlichkeit und Weiblichkeit im soziokulturellen Kontext gelesen werden. Besonders in den 80er Jahren ist die Thematisierung bedrohter Männlichkeit festzustellen, was dem Aufkommen des Feminismus zugeschrieben wird. Obwohl sich starke Frauen seit den 90er Jahren im Actiongenre etabliert haben, gibt es dennoch Unterschiede in der Darstellung von Männern und Frauen. Auch wenn Frauen in ihrer Körperlichkeit stärker, härter und unverwundbarer geworden sind, so sind die Darstellungstraditionen immer noch in einer binären Weise geprägt. Diese Binarität führt dazu, dass auch Sexualität und Begehren in binärer Weise strukturiert sind und eine zwingende Heterosexualität in den Beziehungen von Männern und Frauen im Actiongenre zu verzeichnen ist. In diesem Zusammenhang hat fast ausschließlich die Frau die Rolle des erotischen Objekts inne, was dabei hilft, die Bedrohung für die Männerwelt, die durch den aktiven Status der Actionheldin hervorgerufen wird, - wie in Kapitel 4 erläutert wurde - abzuschwächen. Männer müssen erotische Komponenten in ihrer Darstellung stets durch eine Versicherung ihrer Aktivität leugnen. Die Ursache dafür liegt in den von Laura Mulvey erstellten Thesen zur Blickökonomie im Kino. Dabei wurde konstatiert, dass der filmische Blick, an den auch der Blick der ZuseherInnen gekoppelt ist, männlich und das Blickobjekt weiblich ist. Dieser Umstand schließt in der binär strukturierten Darstellungstradition des Actionkinos aus, dass ein Mann als erotisches Objekt der Schaulust dienen kann, weil darin homoerotisches Begehren, das durch einen männlichen Blick auf ein männliches Objekt impliziert werden würde, nicht erwünscht ist. Die Binarität, die sich immer noch in den Darstellungen von Frauen und Männern im Actionkino manifestiert, liegt mitunter auch darin begründet, dass in der Produktionsebene von Filmen vorrangig Männer beschäftigt sind, die eine binäre Geschlechterordnung perpetuieren und eine männlich geprägte Sicht im Sinne Mulveys aufrecht erhalten.

Durch die Darstellung der Actionheldin und ihre Übernahme männlich konnotierter Attribute kommt es immer wieder zu Überschreitungen der binären Gendergrenzen. Die Heldin entspricht nicht mehr den traditionellen Rollenvorstellungen, daher ist ihre Figur auch als Mann in Drag lesbar. Die Binarität in der Darstellungstradition von Männern und Frauen ist teilweise so stark, dass es zu verschobenen Lesarten kommt und Frauen, die über männliche Charakteristika verfügen als maskulinisiert und Männer, denen ‚typisch‘ männliche Attribute fehlen als feminisiert gelesen werden. Kleidung trägt in diesem Zusammenhang dazu bei ein bestimmtes Körperbild zu betonen und zu konstruieren. Im Actiongenre wird besonders darauf geachtet, dass Frauen, die sich wie Männer gebärden, immer noch als Frauen erkennbar bleiben. Eine gebräuchliche Strategie dafür ist die Sexualisierung von Actionfrauen, da Sexualität und Begehrtwerden als weibliche Zuschreibungen gelten.

Waffen, die ursprünglich ein Symbol männlicher Macht und Potenz waren, werden heutzutage auch von Frauen benutzt. Um die symbolische Überschreitung abzuwenden, durch die die Heldin als Mann zu lesen wäre, wird mit Hilfe von filmischen Codes (Schnitt, Close-Up, etc.) die Waffe fetischisiert und trägt einmal mehr zur Erotisierung der Frau bei und auch dazu, ihren bedrohlichen Status für den Mann zu vermindern. Neben Sexualisierung und Fetischisierung der Heldin gibt es auch noch die Möglichkeit sie durch Verkindlichung in ihrer heldenhaften Position zu vermindern. Tomboy-Figuren eignen sich in dieser Hinsicht dafür, adoleszentes Aufbegehren, das sich in der Figur der Heldin und ihrem Wirken widerspiegelt, zu symbolisieren. Auch die Fallbeispiele zeigen, dass es nach wie vor Unterschiede bei der Darstellung von Held und Heldin gibt, sei es in der optischen Erscheinung, im Handeln oder in zugeschriebenen Eigenschaften. In Relation zum Mann wird die Frau meist als kleiner, schwächer und ängstlicher konstruiert. Ein ebenbürtiger oder überlegener Status zum Helden wird normalerweise nur als Resultat außergewöhnlicher Bedingungen gerechtfertigt. Obwohl beide Filmbeispiele eine Frau in der Hauptrolle haben, wird der heldenhafte Status beider über Außergewöhnlichkeiten konstruiert. Alice verfügt durch genetische Manipulation über spezielle Fähigkeiten und Dominos Position wird letztendlich dadurch untergraben, indem vermittelt wird, dass ihr Handeln Teil eines göttlichen Plans ist.

Die feministische Perspektive auf Kino basierend auf Laura Mulveys Thesen zur Blickökonomie zeigt, welche Auswirkung die Blickstrukturen des klassischen Hollywoodkinos auf die Darstellung von Männern und Frauen haben. Der filmische Blick ist an Aspekte der Identifikation und der Schaulust gebunden und trägt innerhalb der Darstellungstraditionen des klassischen

Hollywoodkinos zu einer geschlechtsspezifischen Arbeitsteilung und hierarchischen Strukturen zwischen den Geschlechtern bei.

Was die Mechanismen des Schauens und Begehrens im Actionkino angeht, so ist zu vermerken, dass es ab den 80er Jahren zu einer teilweisen Verwischung der binären Strukturen kam und die Darstellungen von Männern und Frauen im Zuge dessen aus verschiedenen neuen wissenschaftlichen Perspektiven betrachtet werden kann. Durch die Körperdarsteller der 80er Jahre und die neuen Actionheldinnen wird die klassische Blick- und Geschlechterhierarchie teilweise aufgebrochen. Am Beispiel der Körperdarsteller im Actionkino wird klar, dass ihre optische Erscheinung zweierlei Deutung zulässt. Ausgeprägte Muskeln können einerseits für eine Betonung und Hervorhebung von Männlichkeit stehen, andererseits aber auch als übertrieben und somit als parodistische Abbildung von Attributen gelten, die Männern gebräuchlicherweise im soziokulturellen Kontext zugeschrieben werden. Diese gegensätzlichen Ansichten in Bezug auf ein und dasselbe Phänomen legen dar, dass Bedeutung wie in Kapitel 2 ausführlich erörtert wurde, nicht dem Gegenstand (in diesem Fall dem muskulösen Körper) innewohnt, sondern vom Entstehungszusammenhang, dem diskursiven Rahmen einer bestimmten Sichtweise abhängt. Die Figur der Actionheldin läuft dagegen immer Gefahr im binären Verständnis der Geschlechterrollen einerseits als Mann gelesen zu werden oder aber im Zuge von 'Verweiblichungsstrategien' wie Sexualisierung, oder Viktimisierung auf eine sexistische Darstellung beschränkt zu bleiben.

Es wurde versucht im Rahmen dieser Arbeit verschiedene Positionen in Bezug auf Genderrepräsentationen im Film zusammen zu tragen und sie in Relation zueinander zu bringen. Im letzten Kapitel wurde aus unterschiedlichen theoretischen Aspekten ein analytisches Gerüst konstruiert und letztendlich auch ein Kontext innerhalb dessen das Gesehene in einen Bedeutungszusammenhang gebracht wurde. Nicht alle theoretischen Ausführungen wurden in der Filmanalyse berücksichtigt und auch nicht alle trafen auf die ausgewählten Filmbeispiele zu. Insofern ist Kapitel 5 als exemplarisch zu verstehen, als Umsetzung des erarbeiteten theoretischen Materials in einer konkreten filmanalytischen Fallstudie.

7 Anhang



Abb. 1



Abb. 2

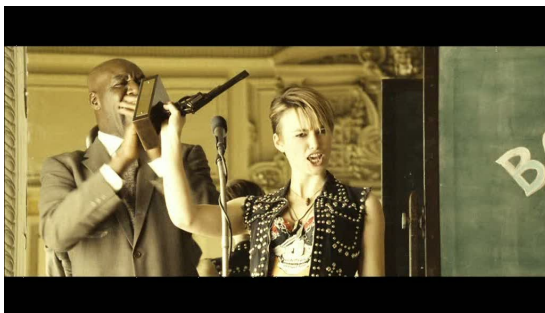


Abb. 3

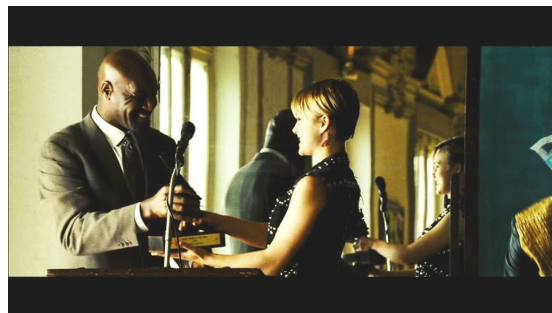


Abb. 4

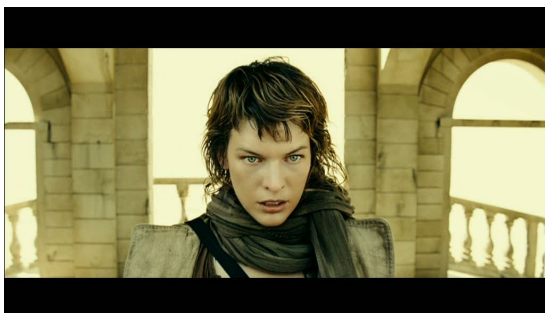


Abb. 5

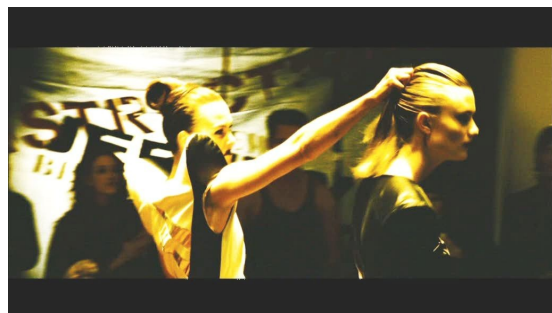


Abb. 6



Abb. 7



Abb. 8



Abb. 9



Abb. 10



Abb. 11



Abb. 12

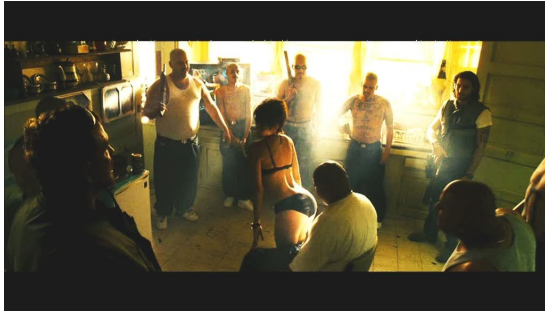


Abb. 13

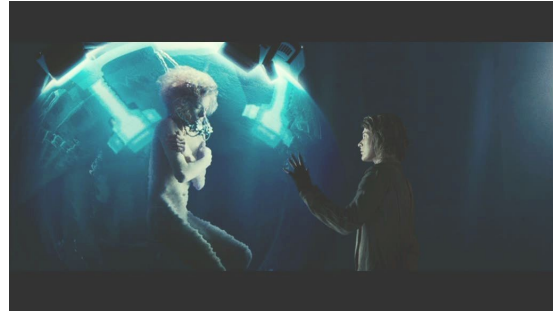


Abb. 14



Abb. 15



Abb. 16

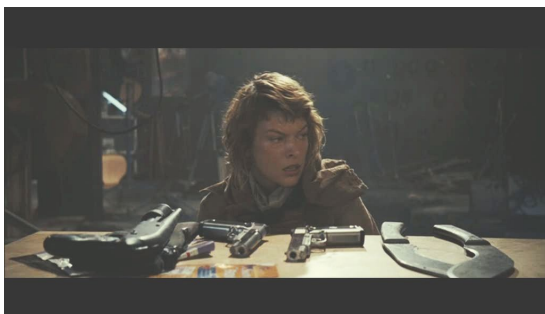


Abb. 17



Abb. 18



Abb. 19



Abb. 20



Abb. 21



Abb. 22

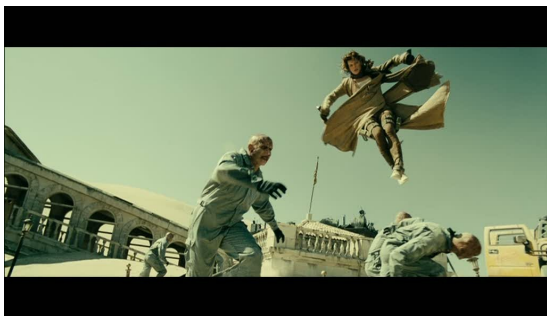


Abb. 23

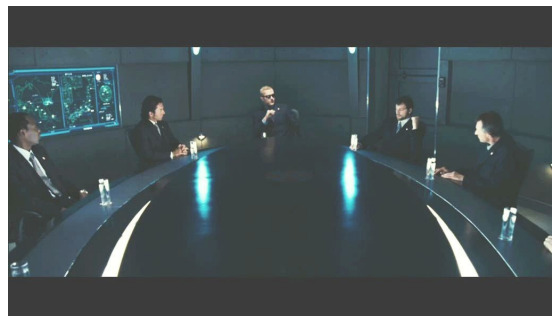


Abb. 24



Abb. 25



Abb. 26



Abb. 27

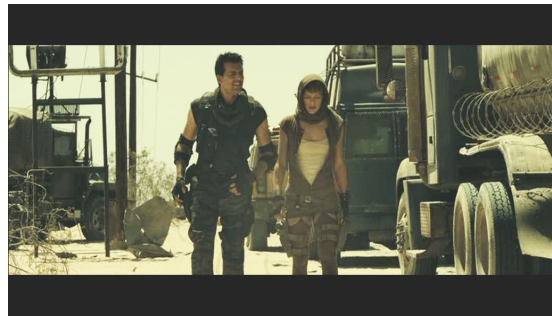


Abb. 28



Abb. 29



Abb. 30



Abb. 31



Abb. 32

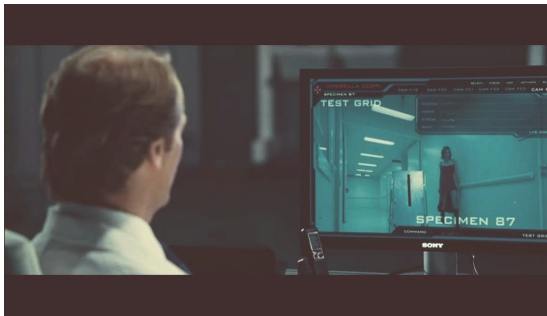


Abb. 33



Abb. 34

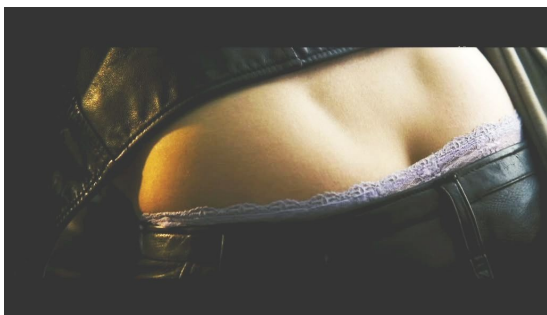


Abb. 35

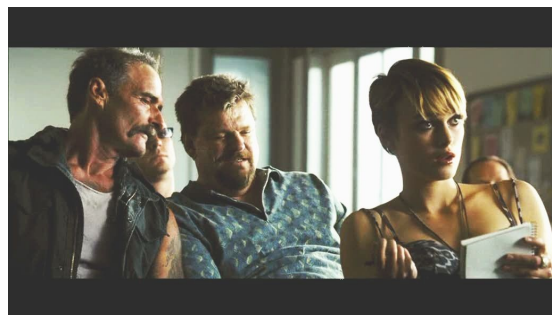


Abb. 36

Abb. 1, 2, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 17, 20, 23, 24, 25, 27, 28, 31, 32, 33, 34: Filmstills aus *Resident Evil: Extinction*

Abb. 3, 4, 6, 13, 16, 18, 19, 26, 29, 30, 35, 36: Filmstills aus *Domino*

Abb. 21: <http://www.spareroom.co.nz/wp-content/uploads/2007/08/DougieAction-Figure.jpg>

Abb. 22: <http://blogofwishes.com/wp-content/uploads/2007/08/lara-croft-action-figure-1.jpg>

8 Bibliographie

- Angerer, Marie-Luise. *body options: körper.spuren.medien.bilder*. Wien: Turia und Kant, 1999
- Beltrán, Mary. „Más macha. The new Latina action hero.“ *Action and Adventure Cinema*. Ed. Yvonne Tasker. Oxon: Routledge, 2004. 186-200
- Betterton, Rosemary. „*Looking on: Images of Femininity in the Visual Arts and Media*. London, NY: Pandora Press, 1987
- Blaseio, Gereon. „Genre und Gender. Zur Interdependenz zweier Leitkonzepte der Filmwissenschaft.“ *Hollywood hybrid. Genre und Gender im zeitgenössischen Mainstream-Film*. Eds. Claudia Liebrand und Ines Steiner. Marburg: Schüren Verlag GmbH, 2004. 29-43
- Boekle, Bettina, ed. *Eine Frage des Geschlechts*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2004
- Braidt, Andrea. „Film-Genus. Zu einer theoretischen und methodischen Konzeption von Gender und Genre im narrativen Film.“ *Hollywood hybrid. Genre und Gender im zeitgenössischen Mainstream-Film*. Eds. Claudia Liebrand und Ines Steiner. Marburg: Schüren Verlag GmbH, 2004. 45-66
- Brown, Jeffrey A. „Gender and the Action Heroine: Hardbodies and the *Point of No Return*.“ *Cinema Journal* 35, No. 3, Spring 1996 52-71
- Bruzzi, Stella. *Undressing Cinema. Clothing and identity in the movies*. London [u.a.]: Routledge, 1997
- Bryson, Norman, ed. *Visual Culture*. Hanover, NH [u.a.]: Wesleyan Univ. Press [u.a.], 1994

- Butler, Judith. *Das Unbehagen der Geschlechter*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1991
- Carroll, Noël. *Theorizing the Moving Image*. Cambridge University Press, 1996
- Carroll, Noël. „The Image of Women in Film: A Defense of a Paradigm.“ *Theorizing the Moving Image*. Cambridge University Press, 1996. 260-274
- Cavallaro, Dani and Warwick, Alexandra. *Fashioning the Frame. Boundaries, Dress and Body*. Oxford [u.a.]: Berg, 1998
- Claudill, Helen. „Tall, Dark, and Dangerous. Xena, the Quest, and the Wielding of Sexual Violence in Xena On-Line Fan Fiction.“ *Athena's daughters: television's new women warriors*. Eds. Frances Early and Kathleen Kennedy. New York: Syracuse University Press, 2003. 27-39
- Cohan, Steven and Hark, Ina Rae, eds. *Screening the Male: Exploring Masculinities in Hollywood Cinema*. London: Routledge, 1993
- Dietzen, Agnes. *Soziales Geschlecht: soziale, kulturelle und symbolische Dimensionen des Gender-Konzepts*. Opladen: Westdeutscher Verlag GmbH, 1993
- Dreyse, Miriam. “Cross Dressing. Zur (De)Konstruktion von Geschlechtsidentität im zeitgenössischen Theater.” *Performativität und Performance. Geschlecht in Musik, Theater und MedienKunst*. Eds. Martina Oster, Waltraud Ernst, Marion Gerards. Hamburg: LIT Verlag, 2008. 36-47
- Early, Frances. „The Female Just Warrior Reimagined.“ *Athena's daughters: television's new women warriors*. Eds. Frances Early and Kathleen Kennedy. New York: Syracuse University Press, 2003. 55-65

- Early, Frances and Kennedy, Kathleen, eds. *Athena's daughters: television's new women warriors*. New York: Syracuse University Press, 2003
- Faulstich, Werner. *Grundkurs Filmanalyse*. München: Wilhelm Fink Verlag, 2002
- Fenichel, Otto. „The scopophilic instinct and identification.“ *Visual Culture*. Ed. Norman Bryson. Hanover, NH [u.a.]: Wesleyan Univ. Press [u.a.], 1994. 327-339
- Fradley, Martin. „Maximus Melodramaticus. Masculinity, masochism and white male paranoia in contemporary Hollywood cinema.“ *Action and Adventure Cinema*. Ed. Yvonne Tasker. Oxon: Routledge, 2004. 235-251
- Friedrich, Kathrin. *Film. Killing. Gender. Weiblichkeit und Gewalt im zeitgenössischen Hollywoodfilm*. Marburg: Tectum Verlag, 2008
- Freud, Sigmund. „Fetishism.“ *Visual Culture*. Ed., Norman Bryson. Hanover, NH [u.a.]: Wesleyan Univ. Press [u.a.], 1994. 324-326
- Gledhill, Christine. „Genre and gender: the case of soap opera.“ *Representation*. Ed. Stuart Hall. London [u.a.]: Sage, 1997. 337-389
- Grant, Barry Keith. „Man's favourite sport? The action films of Kathryn Bigelow.“ *Action and Adventure Cinema*. Ed. Yvonne Tasker. Oxon: Routledge, 2004. 371-384
- Greiner Wilhelm. *Kino macht Körper: Konstruktionen von Körperlichkeit im neueren Hollywood-Film*. Alfeld/Leine: Coppi-Verlag, 1998
- Grosz, Elizabeth. *Volatile Bodies. Toward a Corporeal Feminism*. Bloomington, Ind. [u.a.]: Indiana Univ. Press, 1994

Hall, Stuart, ed. *Representation*. London [u.a.]: Sage, 1997

Hall, Stuart. „The work of representation.“ *Representation*. Ed. Stuart Hall. London [u.a.]: Sage, 1997. 13-74

Hark, Ina Rae. „Animals or Romans. Looking at masculinity in *Spartacus*.“ *Screening the Male: Exploring Masculinities in Hollywood Cinema*. Eds. Steven Cohan and Ina Rae Hark. London: Routledge, 1993. 151-172

Heineken, Dawn. *The warrior women of television: a feminist cultural analysis of the new female body in popular media*. New York: Peter Lang Publishing, 2003

Holmlund, Christine. „A decade of deadly dolls: Hollywood and the woman killer.“ *Moving targets. Women, murder and representation*. Ed. Helen Birch. London: Virago Press, 1993. 127-151

Holmlund, Chris. „Masculinity as multiple masquerade. The 'mature' Stallone and the Stallone clone.“ *Screening the Male: Exploring Masculinities in Hollywood Cinema*. Eds. Steven Cohan and Ina Rae Hark. London: Routledge, 1993. 213-229

Hopfner Carla. *Die neuen Heldinnen im Actionfilm. Frauenbilder in Charlie's Angels und Lara Croft Tomb Raider*. Wien: Diplomarbeit, 2004

Hunt, Leon. „The Hong Kong/Hollywood connection. Stardom and spectacle in transnational action cinema.“ *Action and Adventure Cinema*. Ed. Yvonne Tasker. Oxon: Routledge, 2004. 269-283

Inness, Sherrie. *Tough girls: women warriors and wonder women in popular culture*. Pennsylvania: University of Pennsylvania Press, 1999

- Jeffords, Susan. „Can masculinity be terminated?“ *Screening the Male: Exploring Masculinities in Hollywood Cinema*. Eds. Steven Cohan and Ina Rae Hark. London: Routledge, 1993. 245-262
- Koch, Gertrud. *Was ich erbeute sind Bilder: zum Diskurs der Geschlechter im Film*. Frankfurt am Main: Stroemfeld/Roter Stern, 1989
- Koch, Gertrud und Schlüpman, Heide, eds. *Frauen und Film*. Heft 49, Dezember. Frankfurt: Stroemfeld/Roter Stern, 1990
- Krauß, Florian. *Männerbilder im Bollywood-Film. Konstruktionen von Männlichkeit im Hindi-Kino*. Berlin: Wissenschaftlicher Verlag Berlin, 2007
- Kuchenbuch, Thomas. *Filmanalyse. Theorien – Methoden – Kritik*. Wien, Köln, Weimar: Böhlau Verlag, 2005
- Lehman, Peter. „'Don't blame it on a girl'.Female rape-revenge films.“ *Screening the Male: Exploring Masculinities in Hollywood Cinema*. Eds. Steven Cohan and Ina Rae Hark. London: Routledge, 1993. 103-117
- Leo, John. „Revisiting the „Family of Man“: Representing Gay Men on American Television Melodrama in the 1980s.“ *Gender in film and the media: east-west dialogues*. eds. Elzbieta H. Oleksy et al., Frankfurt am Main: Peter Lang GmbH, Europäischer Verlag der Wissenschaften, 2000. 46-68
- Liebrand, Claudia und Steiner, Ines, eds. *Hollywood hybrid. Genre und Gender im zeitgenössischen Mainstream-Film*. Marburg: Schüren Verlag GmbH, 2004
- Lorber, Judith and Moore, Lisa Jean. *Gendered bodies: female perspectives*. Los Angeles: Roxbury Publishing Company, 2007

- Lummerding, Susanne. "Sex/Geschlecht, Medialität und das Politische. Zur Re-Definition einer Kategorie." *Performativität und Performance. Geschlecht in Musik, Theater und MedienKunst*. Eds. Martina Oster, Waltraud Ernst, Marion Gerards. Hamburg: LIT Verlag, 2008. 177-187
- Messner, Michael A. „Barbie Girls Versus Sea Monsters.“ *Gendered bodies: female perspectives*. eds. Judith Lorber and Lisa Jean Moore. Los Angeles: Roxbury Publishing Company, 2007. 64-68
- Mulvey, Laura. *Visual and other pleasures*. Bloomington: Indiana Univ. Press, 1989
- Mulvey, Laura. "Visual Pleasure and Narrative Cinema". *Visual Culture*. Ed., Norman Bryson. Hanover, NH [u.a.]: Wesleyan Univ. Press [u.a.], 1994. 381-389
- Neale, Steve. „Prologue. Masculinity as spectacle. Reflections on men and mainstream cinema.“ *Screening the Male: Exploring Masculinities in Hollywood Cinema*. Eds. Steven Cohan and Ina Rae Hark. London: Routledge, 1993. 9-20
- Neale, Steve. „Action-adventure as Hollywood genre.“ *Action and Adventure Cinema*. Ed. Yvonne Tasker. Oxon: Routledge, 2004. 71-83
- Nelmes, Jill, ed. *An Introduction to Film Studies*. London [u.a.]: Routledge, 1996
- Nixon, Sean. „Exhibiting Masculinity.“ *Representation*. Ed. Stuart Hall. London [u.a.]: Sage, 1997. 291-336
- Ng, Laura. „“The Most Powerful Weapon You Have.“ Warriors and Gender in *La Femme Nikita*.“ *Athena's daughters: television's new women warriors*. Eds. Frances Early and Kathleen Kennedy. New York: Syracuse University Press, 2003. 105-115

- O'Day, Marc. „Beauty in motion. Gender, spectacle and action babe cinema.“ *Action and Adventure Cinema*. Ed. Yvonne Tasker. Oxon: Routledge, 2004. 201-218
- Oleksy, Elzbieta H., et al., eds. *Gender in film and the media: east-west dialogues*. Frankfurt am Main: Peter Lang GmbH, Europäischer Verlag der Wissenschaften, 2000
- Oster, Martina and Ernst, Waltraud and Gerards, Marion eds. *Performativität und Performance. Geschlecht in Musik, Theater und MedienKunst*. Hamburg: LIT Verlag. 2008
- Pitrus, Andrzej. „Feminist Perspectives on Advertising: Content Analyses.“ *Gender in film and the media: east-west dialogues*. eds. Elzbieta H. Oleksy et al., Frankfurt am Main: Peter Lang GmbH, Europäischer Verlag der Wissenschaften, 2000. 82-89
- Rapping, Elayne. *Media-tions: forays into the culture and gender wars*. Boston: South End Press, 1994
- Rausch, Sandra. „Männer darstellen/herstellen. Gendered Action in James Camerons TERMINATOR 2.“ *Hollywood hybrid. Genre und Gender im zeitgenössischen Mainstream-Film*. Eds. Claudia Liebrand und Ines Steiner. Marburg: Schüren Verlag GmbH, 2004. 234-263
- Ruf, Michael. „Gender plus 'Race' im Hollywoodfilm.“ *Eine Frage des Geschlechts*. Ed. Bettina Boekle. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2004. 243-256
- Silverman, Kaja. „The subject.“ *Visual Culture*. Ed., Norman Bryson. Hanover, NH [u.a.]: Wesleyan Univ. Press [u.a.], 1994. 340-355
- Stacey, Jackie. „Desperately seeking difference.“ *Visual Culture*. Ed., Norman Bryson. Hanover, NH [u.a.]: Wesleyan Univ. Press [u.a.], 1994. 390-401

- Steiner, Ines. „Spectacular! The never-ending story of epic film. Muskeln und Sandalen digital in Ridley Scotts GLADIATOR.“ *Hollywood hybrid. Genre und Gender im zeitgenössischen Mainstream-Film*. Eds. Claudia Liebrand und Ines Steiner. Marburg: Schüren Verlag GmbH, 2004. 205-233
- Storm, Joanna. *Gender im Kontext von Kultur, Medien und Gesellschaft. Die Cultural Studies in der feministischen Medienwissenschaft*. Wien: Diplomarbeit, 2002
- Tasker, Yvonne. *Spectacular Bodies. Gender, Genre and the Action Cinema*. London: Routledge, 1993a
- Tasker, Yvonne. „Dumb movies for dumb people. Masculinity, the body, and the voice in contemporary action cinema.“ *Screening the Male: Exploring Masculinities in Hollywood Cinema*. Eds. Steven Cohan and Ina Rae Hark. London: Routledge, 1993b. 230-244
- Tasker, Yvonne. *Working girls: gender and sexuality in popular cinema*. London: Routledge, 1998
- Tasker, Yvonne, ed. *Action and Adventure Cinema*. Oxon: Routledge, 2004
- Villa, Paula-Irene. *Judith Butler*. Frankfurt am Main: Campus Verlag GmbH, 2003
- Vollhardt, Johanna. „Der Einfluss des Faktors Geschlecht auf die Filmpräferenz.“ *Eine Frage des Geschlechts*. Ed. Bettina Boekle. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2004. 207-219
- Watkins, Vanessa. „Der Caberspace als Spielwiese der Geschlechterkonstruktionen.“ *Eine Frage des Geschlechts*. Ed. Bettina Boekle. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2004. 221-232

Williams, Linda. „Wenn sie hinschaut.“ *Frauen und Film*. Heft 49, Dezember. Eds. Gertrud Koch und Heide Schlüpmann. Frankfurt: Stroemfeld/Roter Stern, 1990. 3-20

Williams, Linda Ruth. „Ready for action. G.I.Jane, Demi Moore's body and the female combat movie.“ *Action and Adventure Cinema*. Ed. Yvonne Tasker. Oxon: Routledge, 2004. 169-185

Wyatt, Jean. *Risking difference: identification, race, and community in contemporary fiction and feminism*. Albany, NY: State Univ. of New York Press. 2004

Filme:

Domino – Live Fast, Die Young (2005), F/USA, Tony Scott

Resident Evil: Extinction (2007), D/UK/AUS/USA, Russell Mulcahy

Elektronische Quellen:

<http://www.spareroom.co.nz/wp-content/uploads/2007/08/DougieAction-Figure.jpg>

<http://blogofwishes.com/wp-content/uploads/2007/08/lara-croft-action-figure-1.jpg>

Abstract

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit Bildern von Männern und Frauen, die im Hollywood-Actionkino produziert werden. Der Ausgangspunkt ist dabei das Medium Film und seine Rolle in Bezug auf Genderformation, -repräsentation und seine Macht. Möglicher Räume und Beschränkungen in Zusammenhang mit der körperlichen Konstruktion von Gender, Männlichkeit und Weiblichkeit zu schaffen. Zudem wird der Frage nachgegangen, inwiefern die traditionell binäre Geschlechterkonstruktion dabei zum Tragen kommt. Da die Genderrepräsentationen im Hollywood-Actionkino von binären Geschlechterbildern geprägt ist, liegt es nahe, dass die Binarität der Geschlechter nach wie vor ein dominantes Konzept in der Darstellung von Männern und Frauen ist.

Zwei Aspekte der Medientheorien der Cultural Studies fließen in die Arbeit ein: einerseits die Auffassung von Kultur als Alltagspraxis und andererseits das Verständnis von Bedeutung als sozialem Konstrukt. Durch die Diskussion verschiedener wissenschaftlicher Diskurse werden unterschiedliche Aspekte der Repräsentation von Gender im Film beleuchtet. Dabei werden Interpretationsweisen zur Verfügung gestellt, die dazu dienen sollen, eine filmische Darstellung aus verschiedenen wissenschaftlichen Blickwinkeln lesen und deuten zu können.

Neben der Erläuterung grundsätzlicher Begrifflichkeiten wie Gender, Repräsentation und Genre wird das duale Verständnis von Männlichkeit und Weiblichkeit, das der Genderrepräsentation zugrunde liegt, hinterfragt. Weiters wird veranschaulicht, wie mit Hilfe von kulturell geschaffenen Idealisierungen normative Vorstellungen von Männern und Frauen produziert werden. Neben der Beantwortung der Frage, welche Bedeutung der Körper in Bezug auf die Repräsentation von Gender und das Ausleben einer bestimmten Genderidentität in körperlicher und visueller Hinsicht hat, wird erläutert, wie über visuelle Codes eine Zuordnung zu einer kulturell definierten Genderidentität hergestellt wird. Anhand Judith Butlers Ansätzen zur Performativität von Gender wird auf den kulturell konstruierten Charakter von Gender eingegangen. Im Zuge dessen wird auch aufgezeigt, dass Gender, sowie Vorstellungen von Männlichkeit und Weiblichkeit fließende Begriffe sind und stets in Bezug auf übergeordnete Diskurse und Zuschreibungstraditionen zu betrachten sind. Im Zusammenhang mit Butlers Konzept von Doing Gender wird die Bedeutung des Körpers für die Repräsentation von Gender unterstrichen und der Begriff der Morphogenese, bei dem sich Diskurse im Zuge einer performativen Praxis im Körper manifestieren, in die Erörterung einbezogen.

Die Auswirkungen auf die Geschlechterbinarität, die sich durch die Veränderungen innerhalb der Darstellungstraditionen von männlichen und weiblichen Charakteren im Actiongenre - beispielsweise durch das Auftauchen der Figur der Actionheldin - ergeben, werden erörtert wie auch die Spannungsfelder, die daraus entstehen. Ein Vergleich zwischen Held und Heldin der Actionnarration gibt Aufschluss darüber, wie das Geschlechterverhältnis im Actionfilm strukturiert und organisiert ist und welche möglichen Rollen für Männer und Frauen vermittelt werden. Dabei werden körperliche Dualitäten innerhalb des Actiongenres herausgearbeitet und geklärt, inwiefern hierbei eine Korrespondenz mit binären Geschlechtervorstellungen zu erkennen ist. Als Konsequenz der angenommenen Geschlechterdualität kommt es zu dualen Lesarten von Genderbildern, so dass es auf symbolischer Ebene zu Überschreitung von Gendergrenzen kommt. Insbesondere das Aufkommen der Actionheldin und ihre Konstruktion als aktives Subjekt der Narration stellt eine Herausforderung an die binär konstruierten Geschlechterrollen in der männlich geprägten Feld des Actionkinos dar. Daher wird aufgezeigt, wie die Repräsentation von Männern und Frauen im Actiongenre mit immer wieder vorkommenden Überschreitung von kulturell definierten Gendergrenzen und dadurch ausgelösten symbolischen Spannungen umgeht.

Innerhalb der Darstellungstraditionen des Hollywoodkinos ist eine geschlechtsspezifische Körperlichkeit zu verzeichnen, im Zuge derer der Mann durch körperliche Aktivität charakterisiert wird, die Frau hingegen glänzt primär durch körperliche Schönheit. Anhand Laura Mulveys Thesen zur Blickökonomie im klassischen Hollywoodkino werden erneut Dualitäten in Bezug auf die Darstellung von Männern und Frauen aufgezeigt. Begriffe wie Schaulust, Voyeurismus und Fetischismus werden mit Bezug auf psychoanalytische Ansätze Freuds erläutert. Anhand von Steve Neales Adaption von Mulveys Thesen werden die Blickstrukturen und die Konstruktion von Spektakel im modernen Hollywoodkino behandelt, wobei besonderes Augenmerk auf die Problematiken, die die Darstellung von Männern birgt, gelegt wird.

Bei einer theoriegeleiteten Filmanalyse wird mit Hilfe von Analysefragen, die aus der Theorie extrahiert wurden, festgestellt, ob und inwiefern die wissenschaftlichen Diskurse mit der filmischen Praxis der ausgewählten Filmbeispiele korrespondieren. Da im Actionfilm gerne binäre Geschlechtervorstellungen propagiert werden, wird anhand der Filmbeispiele gezeigt, ob und in welcher Form es modernen Actionheldinnen möglich ist, die starren Codes und Konventionen in Bezug auf die Darstellungsmöglichkeiten im Actiongenre aufzubrechen.

Lebenslauf

Name: Katrin Meßner
Geburtsdatum: 09.09.1978
Geburtsort: Spittal an der Drau

Ausbildung

1985 – 1989 Volksschule Pusarnitz
1989 – 1996 BG Porcia Spittal an der Drau

1999 – 2009 Studium der Kultur- und Sozialanthropologie

Beruflicher Werdegang

2004 – 2008 Betreuung und Administration
Haus Robert Hamerlinggasse,
Wohnheim für Flüchtlinge und MigrantInnen
Caritas Wien

2004 – 2009 Betreuung von Ausstellungen und fotografischen Workshops
im In- und Ausland
Interkultureller Verein ipsum, Wien

Auslandsaufenthalte

Juni – September 2009 Palästina/Israel
Dialog in Bildern, Verein ipsum