

Action als Artefakt, Ereignis, Erlebnis. Vorwort

Ingrid Tomkowiak, Brigitte Frizzoni und Manuel Trummer

Ein integraler Bestandteil populärer Unterhaltung und Vergnügung ist Action. Mit diesem Begriff verbinden wir nicht nur bestimmte Genres populärer Unterhaltung, die wir konsumieren, oder Events, an denen wir passiv, aktiv oder interaktiv zu unserer Vergnügung teilnehmen, sondern auch eine herzustellende ästhetische Qualität sowie einen Erlebnismodus, der mit Spannung, bestimmten Sinneseindrücken, Emotionen und körperlichen Reaktionen zu tun hat. Ganz direkt oder nur scheinbar (wenn wir im Kinossessel sitzen) erfahren wir Geschwindigkeit und Gewalt und spüren die Materialität von Dingen im Moment ihrer Zerstörung, es geht um Risiko und Grenzerfahrung. Action lebt von Präsenzeffekten.

Als kulturelles Phänomen bietet Action Anlass für vielfältige Untersuchungen, nicht zuletzt lässt sie sich als Indikator für gesellschaftliche beziehungsweise kulturelle Prozesse verstehen. Die Tagung *Action! Artefakt, Ereignis, Erlebnis* der Kommission Kulturen populärer Unterhaltung und Vergnügung (KPUV), durchgeführt in Kooperation mit dem Institut für Sozialanthropologie und Empirische Kulturwissenschaft (ISEK – Populäre Kulturen) der Universität Zürich im Juni 2016, bot Gelegenheit, sich mit den unterschiedlichen Ausprägungen von Action auseinanderzusetzen und wissenschaftliche Zugänge zum Begriff und zum Material zu reflektieren. Für den vorliegenden Band wurden die Beiträge der Tagung überarbeitet, drei weitere Aufsätze kamen hinzu. Er umfasst nun neben Beiträgen der Kommissionsmitglieder und aus dem Fach Populäre Kulturen Texte von VertreterInnen der Gender Studies, Literatur- und Kulturwissenschaft, Kulturanalyse, Medienwissenschaft und Soziologie.

Manuel Trummer eröffnet den Band mit seiner Reflexion zu Action als Emotionspraxis. Mit der Ausgangsfrage, wie sich Action ethnographieren lasse, nähert er sich zunächst dem am Artefakt orientierten Begriffsverständnis, um dann, indem er Action als einen Komplex von emotionalen Praktiken und Indikator sozialer Prozesse versteht, einen Forschungshorizont im Sinne eines genre- und medienunabhängigen Zugangs aufzuzeigen. Am Beispiel des frühen Rock'n'Roll liest er Action entsprechend als Emotionspraktik und als transgressives Vergnügen an der Schnittstelle zweier Wertesysteme.

Im zweiten Eröffnungsbeitrag, der bewusst kontrastiv zum ersten steht, geht Christine Lötscher von der Frage nach der medienspezifischen Ästhetik von Action aus. Am Beispiel von Hongkong-Martial-Arts-Filmen arbeitet sie die ästhetische Struktur, die den Betrachtenden erst in eine spezifische Beziehung zum Dargestellten bringt, heraus und liefert so

Anhaltspunkte für die Bestimmung des Action-Modus, verstanden als Angebot einer gleichsam totalen Erfahrung des Ästhetischen.

Es folgt ein Block mit Beiträgen, die sich mit verschiedenen Strategien und Aspekten von Action als Artefakt auseinandersetzen, so mit der visuellen Herstellung von Superspeed (Aleta-Amirée von Holzen), mit historisierter Action und Genderkonstruktionen im *Marvel Cinematic Universe* (Petra Schrackmann), mit der action-geladenen Thematisierung von Alzheimer in populären fiktionalen Werken (Malte Völk) sowie den Voraussetzungen für die vergnügliche Rezeption von filmischer Gewaltdarstellung (Tobias Brücker). Das Ende dieses Beitragsblocks bildet die Beobachtung, dass, um die Schönheit der Körper im Wrestling zum Ausdruck zu bringen, Action geplant suspendiert werden müsse (Stefan Krankenhagen und Marie Charlotte Simons).

Den nächsten, eher auf Action als Erlebnis fokussierten Block leitet der mit praxistheoretischen Ansätzen der ethnografischen Emotionsforschung argumentierende Beitrag von Christoph Bareither ein, der Action (im Zusammenhang mit Gewalt im Computerspiel) als metakommunikatives Signal und emotionspraktischen Sinn diskutiert. Vor diesem Hintergrund führen die im nächsten Beitrag unternommenen Überlegungen zu Immersion und Metafiktion im interaktiven Medium Computer-Action-Rollenspiel mit seinen besonders emphatischen Identifikations- und Entscheidungsangeboten zu der Wortschöpfung *Ac/ktion*, welche die Passivität und Aktivität ludischen Handelns kombiniert (Joanna Nowotny und Julian Reidy). Es schließen sich Überlegungen zu Action-Elementen im First-Person-Shooter (Desirée Dörner) und zum Vergnügen der Zuschauerinnen an Hollywood-Action-Heldinnen (Cristina Alonso-Villa) an, und schließlich geht es um das Erleben beim Sammeln und Verwenden von Action-Figuren (Marguerite Rumpf) sowie – aus einer nahe am Geschehen angesiedelten Perspektive – um die Erlebniswelt Geocaching (Pauline Lörzer).

Den Abschluss des Bandes bilden zwei Beiträge, in denen es um das Erleben bei beziehungsweise nach Ereignissen geht. So zeigt der eine Text auf, wie Action in mit unterschiedlicher Funktion gedrehten Filmen zu Demonstrationen ins Bild gesetzt und erzählt wird (Christine Hämmerling), während der andere beleuchtet, wo bei der Loveparade, bei der Loveparade-Katastrophe von 2010 und bei ihrer sozialen Bearbeitung von Action im Sinne Erving Goffmanns als Sich-freiwilliges-Einlassen auf einen im Risikoverhalten integrierten Nervenkitzel gesprochen werden kann und wo die Kategorie Action dagegen analytisch *nicht* plausibel ist (Ronald Hitzler).

Wir danken allen Autorinnen und Autoren für ihre Beiträge an der Tagung und besonders für diesen Band.