Universität Rostock

Traditio et Innovatio

Soziologie des Films

Soziologische Grundlagen eines global-populären Phänomens

Dissertation

zur

Erlangung des akademischen Grades

doctor rerum politicarum

(Dr. rer. pol.)

der

Wirtschaftswissenschaftlichen und Sozialwissenschaftlichen Fakultät

der

Universität Rostock

vorgelegt von

Albrecht Clemens Langer

aus Rostock

Rostock | 2023

Dissertation

Universität Rostock

https://doi.org/10.18453/rosdok_id00004477

Titel: Deutsch / Englisch

Soziologie des Films. Soziologische Grundlagen eines global-populären Phänomens.

Sociology of Film. Sociological Foundations of a world-wide popular Phenomenon.

Begutachtung

Prof. Dr. Matthias Junge | Universität Rostock | Institut für Soziologie und Demographie

Prof. (em.) Dr. Gabriele Linke | Universität Rostock | Institut für Anglistik / Amerikanistik

Einreichung / Verteidigung

Einreichung: 2023-06-01

Verteidigung: 2023-10-25

VERZEICHNIS DER INHALTE

VERZEICHNIS DER INHALTE I

VERZEICHNIS DER ABBILDUNGEN III

VERZEICHNIS DER TABELLEN IV

VORBEMERKUNGEN VI

DIE UNTERSCHEIDUNG VON FILM ALS ERZEUGNIS UND FILM ALS PHÄNOMEN VI

DIE AUSWAHL UND NENNUNG FILMISCHER ERZEUGNISSE VII

DIE AUSFÜHRLICHKEIT DER DARSTELLUNGEN UND BEISPIELE VII

DIE NICHT-WERTENDE THEMATISIERUNG FILMISCHER ERZEUGNISSE VIII

DIE VERWENDUNG NICHT-WISSENSCHAFTLICHER QUELLEN VIII

I. PROLOG: FILM / SOZIOLOGIE 1

II. FILM – DIE SOZIOLOGISCHEN GRUNDLAGEN 10

2.1 FILM-SOZIOLOGIE AUS RETROSPEKTIVER SICHT 11

2.2 FILM-SOZIOLOGIE AUS PROSPEKTIVER SICHT 21

III. FILM – DAS SOZIALE PHÄNOMEN 31

3.1 FILM – ALS 7. KUNST 36

3.1.1 DIE ENTWICKLUNG VON DEN ANFÄNGEN BIS IN DIE GEGENWART 38

3.1.2 DER WEG VON REALISTISCHEN ABBILDERN ZU KÜNSTLERISCHEN INSZENIERUNGEN 51

3.1.3 STANDARDISIERUNG UND VARIATION IN MEDIUM UND GENRE 66

3.2 FILM – ALS KOLLABORATIVE FABRIKATION 78

3.2.1 VIELE KUNSTSCHAFFENDE / EIN KUNSTWERK 86

3.2.2 TECHNOLOGISCHER FORTSCHRITT / FILMISCHE TRICKS 98

3.2.3 ORIGINALE / ADAPTIONEN / WIEDERHOLUNGEN / FORTSETZUNGEN 116

3.3 FILM – ALS GLOBALES EREIGNIS 129

3.3.1 MEDIEN-DISTRIBUTION: OFFLINE & ONLINE 132

3.3.2 MARKT-EXPANSION: BOX-OFFICE & PUBLIKUM 153

3.3.3 ZUGRIFFS-REDUKTION: INSTANZEN & FREIGABEN 165

3.4 Film – Als individuelles Erlebnis ... 179
3.4.1 Situatives Erlebnis & Mediales Werk ... 183
3.4.2 Involvierung & Identifikation ... 197
3.4.3 Wahrnehmung & Interpretation ... 213
3.5 Film – Als variabler Spiegel ... 237
3.5.1 Zeitgeist-im-Werk ... 240
3.5.2 Werk-im-Zeitgeist ... 257
3.5.3 Werk-im-Werk ... 271
IV. Film – Die soziologischen Erkenntnisse ... 281
4.1 Past Attractions / Currently Playing ... 283
4.2 Coming Soon ... 289
4.2.1 Dimension der Partizipation ... 291
4.2.2 Dimension der Re-Modellierung ... 295
4.2.3 Dimension der Inversion ... 300
V. Epilog: Film / Soziologie ... 303
VI. Verzeichnis der Quellen ... 308
6.1 Bibliographie ... 308
6.2 Webographie ... 326
6.3 Filmographie ... 341
VII. Eidesstattliche Versicherung ... 388

VERZEICHNIS DER ABBILDUNGEN

ABBILDUNG 1: MODELL EINER VERSTEHEND-ERKLÄRENDEN SOZIOLOGIE NACH MAX WEBER 21
ABBILDUNG 2: MEHR-EBENEN-MODELL / MIKRO-MAKRO-MODELL 25
ABBILDUNG 3: VISUALISIERUNG DES VERHÄLTNISSES ZWISCHEN PRODUKTION UND REZEPTION 27
ABBILDUNG 4: VERBINDUNG VON PRODUKTION UND REZEPTION 28
ABBILDUNG 5: ERWEITERUNG VON PRODUKTION UND REZEPTION MITTELS DISTRIBUTION 29
ABBILDUNG 6: MODELL MEDIALER STRUKTUREN 66
ABBILDUNG 7: PHASEN DER PRODUKTION 78
ABBILDUNG 8: MODELL FILMISCHER ZUSAMMENHÄNGE SOWIE DISTRIBUTION 133
ABBILDUNG 9: KINO-VERÖFFENTLICHUNGEN IN DEUTSCHLAND NACH PRODUKTIONS-LÄNDERN 135
ABBILDUNG 10: BEKANNTHEIT INTERNATIONALER FILMISCHER WERKE IN DEUTSCHLAND 136
ABBILDUNG 11: KINO-ANZAHL IN DEUTSCHLAND 1923-2022 138
ABBILDUNG 12: ENTWICKLUNG DER KINO-BESUCHE IN DEUTSCHLAND 1925-2022 139
ABBILDUNG 13: AUSPRÄGUNGEN DER DISTRIBUTION PHYSISCHER UND DIGITALER MEDIEN 143
ABBILDUNG 14: GLOBALER UMSATZ – 2017-2021 – KINO & HEIM-KINO & MOBILES ENTERTAINMENT . 148
ABBILDUNG 15: KINO-MARKT & DIGITAL-MARKT – ANZAHL AN FILM-VERÖFFENTLICHUNGEN 151
ABBILDUNG 16: TICKET-ZAHLEN UND EINSPIEL-ERGEBNISSE IM DOMESTIC BOX OFFICE 1995-2023 155
ABBILDUNG 17: GLOBALE KINO-UMSÄTZE 2013-2021 156
ABBILDUNG 18: TOP-10 DER LÄNDER MIT DEN MEISTEN KINO-SÄLEN 2017-2021 157
ABBILDUNG 19: KINO-BESUCHER*INNEN IN USA NACH ALTER IN PROZENT 160
ABBILDUNG 20: KINO-BESUCHER*INNEN IN DEUTSCHLAND NACH ALTER IN PROZENT 162
ABBILDUNG 21: FSK-FREIGABEN: KINO & HEIM-KINO 2022 171
ABBILDUNG 22: FSK-FREIGABEN: KINO-FILME 2003-2022 172
ABBILDUNG 23: GEDÄCHTNIS-TYPEN & GEDÄCHTNIS-PROZESSE 218
ABBILDUNG 24: BEISPIELE STRUKTURELL-TRANSFORMATORISCHER PROZESSE 284

VERZEICHNIS DER TABELLEN

TABELLE 1: ZUORDNUNG DER KAPITEL ZU EBENEN DER BETRACHTUNG 30
TABELLE 2: PREMIEREN – ZUM ERSTEN MAL IM FILM-PHÄNOMEN 41
TABELLE 3: DOGMA-95-PRINZIPIEN 64
TABELLE 4: FILMISCHE REALITÄTEN 74
TABELLE 5: BEISPIELE FÜR TEASER MIT EIGENSTÄNDIGEN INHALTEN 83
TABELLE 6: DOPPEL-ERSCHEINUNGEN - ZWEI SPIEL-FILME / EIN THEMA 120
TABELLE 7: ABRUF-VARIANTEN IN ONLINE-DIENSTEN 144
TABELLE 8: BEISPIELE GLOBALER FREIGABE-KLASSIFIKATIONEN 169
TABELLE 9: GEGENÜBERSTELLUNG KÜNSTLERISCH-MEDIALER GATTUNGEN 194
TABELLE 10: EINE SZENE / VERSCHIEDENE MEDIEN 195
TABELLE 11: ORIGINAL-TITEL & PORNO-INTERPRETATION 279
TABELLE 12: BEISPIELE MIKRO-MAKRO-STRUKTURELLER BEDINGUNGEN UND EINFLÜSSE 305

KATHARINA LANGER & REINHARD LANGER

EIN WORT FÜR UNENDLICH VIELES: DANKE!

VORBEMERKUNGEN

Innerhalb dieses Bandes werden entweder geschlechts-neutrale Bezeichnungen oder die mehr-geschlechtliche Variante durch Einsatz des Binnen-I in Kombination mit dem Gender-Stern verwendet. Dies dient der sprachlichen Sichtbarmachung aller Geschlechter, die damit auch explizit gemeint sein sollen. Dies ist auch thematisch umso bedeutender, da Film ein mediales Phänomen globalen Ausmaßes ist, das – kurz gesagt – auf der Suche nach Zuschauer*Innen ist.

Der Band wurde zudem unter Beachtung der folgenden Überlegungen und Prinzipien in Bezug auf filmische Werke bzw. Film als Phänomen verfasst. Diese sollen Leser*Innen einen erleichterten Zugang zur Thematik und ein besseres Verständnis davon ermöglichen. Die Berücksichtigung dieser Punkte dient gleichzeitig der Vorbeugung von inhaltlichen Missverständnissen.

In der original eingereichten Fassung sind Abbildungen als Zitate aus filmischen Werken enthalten, die der inhaltlichen Erläuterung bzw. Erweiterung dienen. Aus zeitlichen und organisatorischen Gründen sind die optimale Abklärung relevanter urheberrechtlicher Interessen und die Einholung von Genehmigungen zur weiteren Verwendung in der Publikation erschwert. In der Folge sind die entsprechenden Abbildungen sowie die Verweise darauf aus der vorliegenden veröffentlichten Fassung entfernt.

DIE UNTERSCHEIDUNG VON FILM ALS ERZEUGNIS UND FILM ALS PHÄNOMEN

Spricht man von Film, wird darunter normalerweise ein bestimmtes filmisches Erzeugnis wie ein Kurz-, Spiel- oder Dokumentar-Film verstanden. Zugleich ist mit dem Begriff das übergeordnete Phänomen gemeint, das die vielfältigen Prozesse der Produktion und Rezeption umfasst. Erst anhand des Kontextes lässt sich herausfinden, was die Bezeichnung als Film spezifisch bedeutet. Eine solche beiläufige Zuordnung ausdauernd vornehmen zu müssen, verlangt Leser*Innen eine zusätzliche Aufmerksamkeit und Leistung ab, die schnell vom Thema und Inhalt ablenken kann. Folgende Unterscheidung dient der eindeutigen Abgrenzung sowie einfachen Nachvollziehbarkeit dessen, was im Band angesprochen wird:

(1) Die Bezeichnung als Film verweist ausschließlich auf das gesamte Phänomen. Davon ausgenommen sind Wörter, die Film als Bestandteil enthalten, z. B. Film-Industrie, Film-Produktion, Kino-Film, Werbe-Film etc.

(2) Der Verweis auf das Produkt wird hingegen durch Verwendung der Beschreibung als filmisches Erzeugnis bzw. filmisches Werk vorgenommen.

(3) Zudem werden filmischen Erzeugnissen bzw. Werken gattungs-orientierte Bezeichnungen wie Serie bzw. Dokumentar-, Kurz- oder Spiel-Film etc., oder genre-orientierte Beschreibungen wie romantische Komödie etc., z. B. der Horror-Thriller *Scream - Schrei!* (US 1996), vorangestellt.

DIE AUSWAHL UND NENNUNG FILMISCHER ERZEUGNISSE

Die im Band erwähnten filmischen Erzeugnisse dienen der inhaltlichen Illustration und sind überwiegend Produktionen der amerikanischen Film-Industrie, insbesondere aus Hollywood, da der Autor damit besonders vertraut ist. Dennoch werden auch Beispiele aus der internationalen Film-Wirtschaft angesprochen. Die Auswahl erfolgt ohne eine bewusste Präferenz von Genre, Ästhetik oder anderer wertbehafteter Orientierungen.

In der Filmographie werden (1) der deutsche bzw. alternativ der internationale Titel sowie (2) der originale Titel aufgeführt. Im Band werden die Beispiele filmischer Erzeugnisse mit dem Titel der in Deutschland allgemein bekannten Veröffentlichung angegeben.

1. Alternative: Ist eine deutsche Veröffentlichung noch nicht erfolgt bzw. in Aussicht gestellt und sind keine weiteren Informationen verfügbar, wird der originale Titel genannt.

2. Alternative: Ist der originale Titel nicht in englischer Sprache, wird stattdessen der internationale Titel angegeben. Ausgenommen davon sind deutsch-sprachige Originale.

3. Alternative: Ist kein internationaler Titel verfügbar, wird der nicht-englischsprachige originale Titel aufgeführt.

DIE AUSFÜHRLICHKEIT DER DARSTELLUNGEN UND BEISPIELE

Der Blick hinter die Film-Kulissen bringt ein äußerst komplexes soziales Phänomen zum Vorschein, das sich fortlaufend verändert und weiterentwickelt. Die Soziologie ist grundsätzlich daran interessiert, soziale Phänomene in deren Erscheinung und Dynamik zu verstehen, zu rekonstruieren und zu erklären. Allerdings lassen sich dabei nicht alle zugehörigen Merkmale, Ausprägungen etc. detailliert betrachten. Dementsprechend sind diese Ausführungen zum Phänomen sowie deren Illustrationen anhand einzelner filmischer Werke oder anderer Beispiele nur als grundlegend zu verstehen. Die Beschreibungen des Phänomens sowie der Einsatz ergänzender Beispiele erfolgen auf Basis vorhandener Kenntnis sowie inhaltlicher Plausibilität. Es wird kein Anspruch darauf erhoben, film-technisch, -historisch, -wirtschaftlich etc. die zutreffendsten Beispiele gewählt zu haben.

DIE NICHT-WERTENDE THEMATISIERUNG FILMISCHER ERZEUGNISSE

Die filmischen Werke wie Spiel-Filme, Serien, Trailer etc. in Kino, TV, Video-On-Demand etc. sind weltweit äußerst populär. Als Zuschauer*In kann man sich schnell Eindrücke verschaffen und sich anschließend mit anderen austauschen. In diesem individuellen Verständnis von filmischen Erzeugnissen spielen Geschmack, Vorlieben und Empfinden eine wichtige Rolle. Eine wissenschaftliche Auseinandersetzung soll jedoch unabhängig von subjektivem Denken und Empfinden sein, um neue Erkenntnisse zu gewinnen. Ian Charles Jarvie hat zutreffend geäußert, dass es in der Soziologie nicht darum geht, ob man ein filmisches Erzeugnis hervorragend oder schlecht findet, sondern dass eine sachliche Auseinandersetzung damit im Vordergrund steht. Die Konsequenz lautet daher: „Soziologie aber muß sich auch mit Schund befassen" (Jarvie 1974 [1970]: S. IX).

In dieser Abhandlung wird daher das Ziel einer nicht wertenden Thematisierung von filmischen Erzeugnissen und dem Phänomen verfolgt. Insbesondere Ich-Bemerkungen, die die subjektive Perspektive des Autors beinhalten, erhöhen die Gefahr, die Distanz gegenüber dem besprochenen Gegenstand zu verlieren. Es soll daher auf diese verzichtet werden.

DIE VERWENDUNG NICHT-WISSENSCHAFTLICHER QUELLEN

Die soziologische Beschäftigung mit dem Phänomen und dessen Ausprägungen ist auf einen kritisch-reflexiven Umgang mit verschiedenen Quellen angewiesen, die nicht nur wissenschaftlicher Art sind. Beispielsweise müssen Informationen zu filmischen Erzeugnissen, Regisseur*Innen, Autor*Innen, Produzent*Innen, Schauspieler*Innen etc. verschiedenen Medien, insbesondere aus dem Online-Bereich, entnommen werden. Diese nicht-wissenschaftlichen Quellen sind vor deren Einbindung kritisch zu begutachten, denn deren Darstellungen können Verzerrungen durch sozial erwünschte, idealisierte, problem-verdeckende etc. Inhalte oder falsche Wiedergabe aufweisen. Die vorliegend verwendeten Quellen wurden sorgfältig geprüft und deren Aussagen als zuverlässig eingeschätzt.

Das Quellen-Verzeichnis ist zur besseren Übersicht in die Bereiche (1) Bibliographie, die wissenschaftliche und weitere Publikationen beinhaltet, (2) Webographie, die alle Online-Quellen umfasst, und (3) Filmographie, die alle filmischen Erzeugnisse aufführt, eingeteilt.

I. PROLOG: FILM / SOZIOLOGIE

„Faszinierend." – Wahrscheinlich würde Mr. Spock aus *Star Trek* (US 1966-1969) das Phänomen des Films derart kommentieren. An der Schwelle zum 20. Jahrhundert begann die Ära des Films, denn etwa zur gleichen Zeit wurden vor allem in Europa und Amerika verschiedene Apparate zur Aufzeichnung und Wiedergabe von bewegten Bildern entwickelt. Am Ende des ersten Viertels des 21. Jahrhunderts sind filmische Erzeugnisse, vor allem Spiel-Filme, Serien etc. populär-kultureller Art, und alles, was sich darum dreht, zu einem nicht mehr wegzudenkenden und selbstverständlichen erlebnis-gesellschaftlichen Phänomen geworden. Diese Erzeugnisse „der Populärkultur sind [ein zentraler] Teil unseres kulturellen Universums" (Wenger 2006: S. 7) und wichtige Medien der Enkulturation, über die sich Informationen, Perspektiven, Kenntnisse und Wissen vermitteln lassen und die eine sozialisatorische Wirkung entfalten. Über filmische Werke werden den Zuschauer*Innen verschiedene Individuen, Gruppen, Gemeinschaften, Gesellschaften und Kulturen, die diesen bekannt oder auch fremd sein können, in vielfältiger Art, von authentisch über verzerrt bis fiktiv, präsentiert und zugänglich gemacht. Als Zuschauer*In erschafft man sich durch Wahrnehmung und Interpretation des objektiven filmischen Erzeugnisses ein darüberhinausgehendes, subjektiv geprägtes filmisches Erlebnis.

Das Phänomen des Films hat sich im Zuge sozialer und technologischer Entwicklungen seit dessen Beginn im Jahr 1895 stets als anpassungs- und innovationsfähig gezeigt. Es ist global zu einem wichtigen ökonomischen Faktor im kulturellen Bereich geworden. Allein am US-Box-Office spielen die im US-Kino veröffentlichten Spiel-Filme seit dem Jahr 2009 jährlich mindestens 10 Milliarden US-Dollar ein (vgl. The Numbers 2023). Die Vielfalt des Phänomens und dessen Fähigkeit zur Anpassung zeigen sich in allen Bereichen: In den Film-Branchen und den dort geltenden Bedingungen zur Produktion, in Gattung, Genre und Inszenierung sowie in der Wahrnehmung, Reflexion und Rezeption auf individuellen und gesellschaftlichen Ebenen. Die Film-Industrien und deren Praktiken der Herstellung und Distribution werden von Herausforderungen – vor allem wirtschaftlicher Konkurrenz durch andere Produkte und Phänomene, aber auch gesellschaftlich-kulturellen Entwicklungen – zu Veränderungen angestoßen. Bereits die technologischen Schritte vom analogen zum digitalen Aufzeichnen, Bearbeiten und Vertrieb stellen Meilensteine auf globaler Ebene dar. Das ungenaue mechanische Vor- oder Zurückspulen wie bei der VHS ist bereits Ende der 1990er-Jahre abgelöst worden. Inzwischen sind filmische Werke durch Video-On-Demand dauerhaft und unabhängig von der Zeit bzw. geographischen Position verfügbar. Die Entkopplung filmischen Materials von mechanischen Mitteln und Methoden hat es zudem flexibler gemacht.

Die vielfältigen Ausprägungen filmischer Werke von Spiel-Filmen, Serien, Werbe-Trailern, Image-Filmen, Viral-Videos etc. in Kino, TV, Internet, Werbung und Social Media sind die wohl präsentesten Medien der Enkulturation in der Gegenwart. Alle gehen mit unterschiedlichen Merkmalen und Bedingungen für deren Inszenierung, Erlebnis und Wahrnehmung einher (vgl. Heiser et al. 2020). Die unüberschaubaren filmischen Ausprägungen haben sich zwischenzeitlich weit von den klassischen filmischen Erlebnissen, die mit dem Kino verbunden sind, entfernt (vgl. Heinze et al. 2021: S. 3). Der Regisseur Martin Scorsese spricht daher von dessen Entwertung, denn „[i]t can all be summed up in the word that's being used now: content. All movie images are lumped together. You've got a picture, you've got a TV episode, a new trailer, you've got a how-to video on a coffee-maker, you've got a Super Bowl commercial, you've got *Lawrence Of Arabia*, it's all the same" (Martin Scorsese zit. nach Lenker 2018).[1] Zudem ist Film nicht mehr nur ein Metier der professionellen Inszenierung, das Wenigen vorbehalten ist. Die Technologien, um filmische Produkte zu erschaffen, sind zunehmend einem immer breiter werdenden Publikum zugänglich geworden, denn bisher teures Equipment wurde erschwinglicher, schneller erlern- und einsetzbar. Aus Konsument*Innen sind Prosument*Innen geworden. Inzwischen sind die Menschen global mit Smart-Phones, Tablets etc. technisch derart ausgestattet, um selbst bzw. sich selbst filmisch zu inszenieren. Zugleich werden diese Technologien aus der Breite auch wieder in den professionellen Bereich überführt, wie es beispielsweise die Produktion des Spiel-Films *Tangerine* (US 2015) von Regisseur Sean Baker zeigt. Das Drama ist fast ausschließlich mit dem im Jahr 2013 veröffentlichten Apple iPhone 5S gedreht worden (vgl. Newton 2015).[2] Auch der für filmische Experimente bekannte Regisseur Steven Soderbergh drehte den Horror-Thriller *Unsane - Ausgeliefert* (US 2018) auf einem Apple iPhone 7 Plus und ist von der Technik, Qualität und den sich eröffnenden Möglichkeiten in der filmischen Inszenierung beeindruckt:

> *„Anybody going to see this movie who has no idea of the back-story to the production will have no idea this was shot on the phone. […] This is a gamechanger to me. […] I look at this as potentially one of the most liberating experiences that I've ever had as a filmmaker, and that I continue having." (Steven Soderbergh zit. nach Kohn 2018).*

Die filmischen Erzeugnisse entstehen aus Gesellschaften heraus und lassen Zuschauer*Innen etwas über diese sowie andere Ebenen des Sozialen und Individuellen erfahren, denn sie

[1] Siehe hierzu auch das Essay von Regisseur Martin Scorsese, in dem sich dieser mit dem italienischen Regisseur Federico Fellini und der verlorengegangenen Magie des Kino beschäftigt (vgl. Scorsese 2021).

[2] Allerdings sind drei Einschränkungen zu beachten: Zusätzlich zum Apple iPhone 5S sind (1) die App *Filmic Pro*, (2) ein Schwebe-Stativ-System für erschütterungsfreie Aufnahmen sowie (3) spezielle Adapter-Objektive von *MoonDog Labs* notwendig gewesen, um eine passende Kino-Qualität zu erreichen (vgl. Newton 2015).

thematisieren in unterschiedlicher Intensität verschiedene Elemente davon, die für diese von sozialisatorischer und identifikatorischer Bedeutung sein können (vgl. Peltzer 2011). Es werden somit, wenn auch nicht zwangsläufig, gesellschaftliche Zustände, Situationen und Sachverhalte beobachtet, interpretiert, kommentiert oder bewertet. Dies ist unabhängig davon, ob es sich um Abbilder realer Gegebenheiten oder fiktive Darstellungen und Vorstellungen handelt. Die Themen, Metaphern und Ebenen, die in einem filmischen Erzeugnis erkannt werden können, werden von Zuschauer*Innen bewusst und unbewusst verarbeitet. Das Erlebte wird von diesen zudem in unterschiedlichem Maße in deren soziale Welten überführt, umgesetzt und übernommen. Dies kann zum Beispiel durch Imitation und Adaption dargestellter Manieren, Gepflogenheiten und Stile erfolgen – etwa durch Orientierung an dem Willen des Boxers, gegen alle Chancen und Widerstände anzutreten und nicht aufzugeben, wie es in *Rocky* (US 1976) dargestellt ist. Die filmischen Erzeugnisse dienen somit der Enkulturation, also dem Prozess der Sozialisation, der den Menschen kulturell integriert. Jedes filmische Erzeugnis enthält und ist zugleich soziales Kapital (vgl. Bourdieu 2011 [1979]), das durch das Zuschauen angehäuft wird. Es schließt sich daher sogleich die Frage an, was man eigentlich von der Welt wüsste, wenn es keine filmischen Erzeugnisse gäbe (vgl. Ziemann 2012: S. 5).

Die Zuschauer*Innen beobachten, reflektieren, interpretieren und verstehen die Spiel-Filme, Serien etc. allerdings immer auch vor dem Hintergrund bereits erfolgter Prozesse der Enkulturation, Sozialisation und des gesamtheitlichen Lernens. Die individuellen, kulturellen, gesellschaftlichen und globalen Merkmale, die jemand in einer einmaligen Varietät in sich vereint, führen zu besonderen Assoziationen, Verknüpfungen und Identifikationen mit einzelnen Elementen oder auch der Gesamtheit eines filmischen Erzeugnisses. Diese sich stets in Veränderung und Entwicklung befindliche individuelle Perspektive, aus der etwas beobachtet und interpretiert wird, beeinflusst die Reaktionen von Zuschauer*Innen. Dies lässt sich an den deutschen Produktionen der 1990er- und 2000er-Jahre verdeutlichen, die Kultur, Gesellschaft und politisches System der DDR thematisieren. Das Stasi-Drama *Das Leben Der Anderen* (DE 2006) von Regisseur und Autor Florian Henckel von Donnersmarck beschäftigt sich mit einem „Menschen, der durch Musik in seinen Grundfesten erschüttert wird, eine[m] Ideologen, der durch ein Musikstück von zwei Minuten lernt umzudenken“ (Henckel von Donnersmarck 2015: S. 34). Das Drama kann vor dem Hintergrund unterschiedlicher gesellschaftlicher Strukturen, individueller Erfahrungen und vorhandener bzw. nicht vorhandener Begegnungen mit der Stasi von unterschiedlichen Generationen in Ost- und West-Deutschland sehr verschieden aufgenommen und verstanden werden. Ein gleichartiges Erleben und Verstehen über das gesamte Publikum hinweg lässt sich nicht erwarten. Derartige filmische Werke sollen einerseits Zuschauer*Innen in Deutschland ansprechen, können andererseits

aber aufgrund des historischen Hintergrunds beim ost-deutschen Publikum eine andere und intensivere erlebnis- und erfahrungs-bezogene spezifische Wirkung hervorrufen, als dies bei einem west-deutsch geprägten Publikum denkbar ist. Das Erleben und die Wirkung sind also nicht einseitig vorherbestimmt.

Der literatur-theoretischen Rezeptions-Ästhetik (vgl. Iser 1994 [PRE1984] / Jauß 1987 / Warning 1988) zufolge ist anzunehmen, dass es so viele Bücher gibt, wie es Leser*Innen gibt. Ein einzelnes Buch wird durch 100 Leser*Innen zu 100 Büchern. Diese Prämisse weitergedacht, ist zu sagen, dass mit jedem erneuten Lesen auch weitere Leser*Innen hinzukommen. Auch wenn die Lektüre identisch ist, kommt ein neues Buch zum Vorschein, denn die Identität und der Habitus der Leser*Innen bilden einen bereits veränderten Horizont im Vergleich zum ersten Lesen des Buches. Die Länge der Zeit, die zwischen der jeweiligen Lektüre vergangen ist, lässt dies umso deutlicher werden. Das individuell bezogene Wissen aus Büchern, Spiel-Filmen etc., aber auch das individuelle Verstehen von diesen, entwickeln sich fortlaufend weiter. Die Komödie *American Pie - Wie Ein Heisser Apfelkuchen* (US 1999) über erste sexuelle Erfahrungen lässt sich beispielsweise in der Jugend anders sehen, als zehn oder zwanzig Jahre später. Zuschauer*Innen können filmische Erzeugnisse im Laufe der Zeit daher potentiell als vielschichtiger, spannender und bedeutsamer wahrnehmen als bei der ersten Vorführung – oder sich umgekehrt über eine bisher nicht erkannte eindimensionale Darstellung wundern und sich fragen, weshalb man davon einmal beeindruckt gewesen ist. Allerdings lassen sich ein inhaltlicher Anspruch und eine kritische Diskussion, wie sie bei *Das Leben Der Anderen* (DE 2006) gegeben sind und wie es für die Soziologie besonders bedeutend erscheint, nicht für die Gesamtheit der filmischen Erzeugnisse annehmen. Deren Vielfalt, unabhängig davon, ob diese als anspruchsvoll zu bezeichnen sind oder nicht, ist zu berücksichtigen.[3] In diesem Sinne hat Ian Charles Jarvie zutreffend angemerkt:

> *„Soziologie aber muß sich auch mit Schund befassen. Der Film ist […] eine Massenkunst, und es wäre absurd zu behaupten, der Massengeschmack sei von hohem Niveau, oder das Durchschnittsprodukt erreiche einen Standard, der den des Publikumsgeschmacks weit übertreffe." (Jarvie 1974 [1970]: S. IX)*

Auch die Einstellungen der Zuschauer*Innen gegenüber diesen Varianten sind vielfältig. Die filmischen Werke ziehen weitere soziale Phänomene nach sich, denn sie durchdringen die

[3] Während individuelle Wertungen, z. B. nach einem Kino-Besuch, gängig sind, sollten diese in der wissenschaftlichen und besonders soziologischen Betrachtung von Anfang an ausgeschlossen sein. Die leidenschaftliche Beschäftigung mit Film und die wissenschaftliche Auseinandersetzung damit sind voneinander abzugrenzen. Im Sinne einer werturteilsfreien Soziologie sind ein ebensolches Verständnis von Film und ein entsprechender Umgang mit diesem erforderlich. Der individuelle Geschmack der Forscher*Innen ist ohne Relevanz. Ein anderer, einschränkender Ansatz würde die soziologische Betrachtung unangebracht reduzieren.

Lebenswelten der Menschen. Gespräche werden über das, was zuletzt gesehen wurde, geführt. Die individuellen Meinungen und Einstellungen werden anhand bestimmter filmischer Erzeugnisse oder ausgewählter Szenen anderen gegenüber verdeutlicht. Zudem werden filmische Elemente, insbesondere Rollen und Verhalten, bewusst bzw. unbewusst adaptiert und entfalten sich unmittelbar bzw. mittelbar im lebensweltlichen Stil von Zuschauer*Innen. Die wirtschaftliche und soziale Bedeutung von filmischen Erzeugnissen ist in Zeiten von 24-Stunden-TV, Video-On-Demand und lange im Voraus geplanten Kino-Spektakeln, die alle sieben Tage versuchen, sich vom ersten Platz der Kino-Charts zu verdrängen, endlos. Die Produktion filmischer Erzeugnisse, deren Distribution und Rezeption führen zudem zu einer fast schon unerschöpflichen Menge an Daten und Informationen für vielfältige wissenschaftliche Auseinandersetzungen. Im Jahr 2005 sind ungefähr 5.987 Spiel-Filme in bis zu 100 Ländern der Erde produziert worden. Ab dem Jahr 2008 sind es weltweit jährlich im Schnitt bereits 6.500 filmische Erzeugnisse gewesen, die hergestellt wurden (vgl. González 2013: S. 10). Dies hat sich ab dem Jahr 2015 auf 11.000 Produktionen erweitert (vgl. Follows 2018b Nr. 13).[4] Dies alles zeigt deutlich, dass eine Soziologie des Films über die Betrachtung einzelner filmischer Erzeugnisse hinausgeht und ein komplexes soziales Phänomen ist.

Das Phänomen des Films und die Wissenschaft der Soziologie sind relativ zeitgleich entstanden. Die Soziologie hat sich zeitnah (vgl. Altenloh 1977 [1914]) sowie fortlaufend (vgl. Powdermaker 1979 [1950] / Dadek 1960 / Kracauer 2012 [1964] / Jarvie 1974 [1970] / Prokop 1982 [1970] / Winter 1992) mit Film beschäftigt, jedoch weder kontinuierlich noch systematisierend, so dass „[k]eine ausführliche sozialtheoretische Aufarbeitung der Bedeutung […] [des Phänomens] für Kultur und Lebensformen“ (Ziemann 2012: S. 5) erfolgt ist. Zudem ist sie, trotz der gegebenen Relevanz, dem Phänomen gegenüber nach wie vor recht verschlossen, was auch deren genereller Distanz gegenüber Produkten der Populär-Kultur geschuldet ist. In Anbetracht des wechselseitigen Verhältnisses zwischen Film und Gesellschaft, also wie Gesellschaft und Kultur auf Film und umgekehrt reagieren (vgl. Borstnar et al. 2008: S. 11), ist dies nicht nachvollziehbar. Es ist allerdings kein einzelnes Problem, denn zwischen schnell voranschreitenden medien- und technologie-orientierten sozialen Entwicklungen und einer entsprechenden „wissenschaftlichen Reflexion […] liegen oftmals Zeitunterschiede beträchtlichen Ausmaßes“ (Ziemann 2012: S. 5). In der Episode *Star Trek - S02E26 - Ein Planet Genannt Erde* (US 1968) verdeutlicht der auf die Erde des Jahres 1968 geschickte Agent Gary Seven dies wie folgt:

[4] Es lässt sich bei der Anzahl keine genaue Differenzierung nach Produktionen für Kino, Video-On-Demand, TV oder andere Wege der Veröffentlichung vornehmen.

> *„Problem: Die Technologie der Erde hat sich schneller entwickelt als politisches und soziologisches Wissen. Zweck des Auftrags: Die Zivilisation der Erde muss davor bewahrt werden, sich selbst zu zerstören. Wir wollen versuchen, den Frieden zu erhalten." Agent Gary Seven zit. nach Star Trek – S02E26 – Ein Planet Genannt Erde (US 1968) Time-Code: 00:12:54-00:13:07*

Dies impliziert die Frage danach, wie die Welt wäre, wenn man sich mehr nach soziologischen und politik-wissenschaftlichen Erkenntnissen richten würde, statt nach Technologie und Wirtschaft. Betrachtet man die Entwicklung filmischer Techniken zur Aufzeichnung, Bearbeitung sowie Wiedergabe und wie die Soziologie darauf reagiert hat, ist diese Diskrepanz nachvollziehbar. In über 125 Jahren haben sich die Prozesse der Herstellung vom Stumm-Film über den Ton-Film weiter zu Stop-Motion-Animation, 3D, Blue-Screen, Green-Screen, Stage-Craft, Special Effects, Computer Generated Images etc. immer weiter entwickelt und damit das Phänomen des Films nachhaltig geprägt. Zudem lässt sich betrachten, wie verschiedene Generationen von Produzent*Innen und Zuschauer*Innen bestimmte Gewohnheiten des Herstellens und Rezipierens ausgeprägt, weitergegeben und fortentwickelt haben, denn die technologischen und sozialen Epochen bringen verschiedene Praktiken und Zuschauer*Innen hervor. Dementsprechend sind die Entwicklungen vom Kino weiter zum TV, dem Heim-Kino und den zugehörigen physischen Medien wie VHS, DVD, Blu-Ray, 4K Ultra HD Blu-Ray und inzwischen Video-On-Demand von Bedeutung.

Das Phänomen ist somit äußerst komplex und verändert bzw. erweitert sich ständig. Die Herausforderung besteht darin, diese dynamische Komplexität erkenntnis-orientiert zu erfassen. Innerhalb des Phänomens sind die Produktion, Distribution und Rezeption die soziologisch bedeutsamen Bereiche, da diese die interessierenden Strukturen, Akteur*Innen, Interaktionen etc. herausbilden. Die zugehörigen filmischen Erzeugnisse sind – für sich betrachtet – mediale Gegenstände, die sich soziologisch im Kontext von Produktion, Distribution und Rezeption besonders entfalten. Die filmischen Erzeugnisse lassen sich u. a. mit anderen sozialen Phänomenen in Beziehung setzen. Die futurologisch-fiktive Darstellung des Jahres 2015 in *Zurück In Die Zukunft II* (US 1989) lässt sich beispielsweise mit der inzwischen vergangenen sozialen Realität des Jahres 2015 vergleichen. Erkenntnisse über die sozialen Auswirkungen der Nutzung von Smart-Phones und Social Media lassen sich deren filmischer Aufbereitung und Diskussion in *#Zeitgeist* (US 2014) gegenüberstellen. In derartigen Betrachtungen kann der Frage nachgegangen werden, wie sehr ein filmisches Werk auch ein Spiegel gesellschaftlicher Zustände ist. Diese Art der Gegenüberstellung und Berücksichtigung filmischer Erzeugnisse ist jedoch kein zentrales Merkmal einer Soziologie des Films, sondern lässt sich unter einer allgemeinen bzw. filmischen Soziologie diskutieren (vgl. Kapitel 2.1).

Inzwischen beginnt Film für die Soziologie den „Stempel der Trivialität“ (Ziemann 2012: S. 5) zu verlieren und zu einem relevanteren Thema mit vielfältigem Potential für Erkenntnisse zu werden. In jüngerer Zeit haben sich Soziolog*Innen vermehrt und zusammenhängender mit Film beschäftigt (vgl. Mai / Winter 2006a / Schroer 2008b / Peltzer 2011 / Heinze et al. 2012 / Peltzer / Keppler 2015 / Hetze 2016 / Geimer et al. 2018). Das Interesse an filmsoziologischen Perspektiven und Forschungen scheint – zumindest im deutsch-sprachigen Bereich – gegeben zu sein. Dennoch wurde in der bisherigen Geschichte von Film und Soziologie keine zentrale soziologische Theorie präsentiert (vgl. Schroer 2008b / Langewitz 2008 / Heinze et al. 2012). Es wird zwar mit einer gewissen Selbstverständlichkeit von einer Soziologie des Films gesprochen, aber eine diese konkretisierende Aufbereitung, die die Prozesse von Film einschließlich gegenwärtiger Entwicklungen erfasst, erläutert und zudem anschlussfähig für zukünftige Entwicklungen ist, fehlt nach wie vor. Dies erscheint für die Soziologie von Nachteil zu sein, denn allein eine umfassende Rekonstruktion der global-ausgerichteten Komplexität des Phänomens ist im Nachhinein – und für eine Zeit von über 125 Jahren – nur schwer erreichbar. Zudem lässt die Komplexität von Film, die sich aufgrund fortlaufender Entwicklungen, insbesondere technologischer Art, immer weiter ausdehnt, den Prozess einer soziologischen Auseinandersetzung ebenfalls komplexer werden. Es enthält „so viele Aspekte [.], die bedacht werden sollten, so viele Verknüpfungen zwischen so vielen Elementen, überhaupt so viele Komponenten, daß es unvorstellbar erscheint, sie in eine vernünftige Reihenfolge zu bringen. Aber genau das ist [.] Aufgabe“ (Becker 1994: S. 176f.) einer Soziologie des Films. Die vorhandene Komplexität ist zu reduzieren, um das Phänomen erfassbar zu machen und bisher unbeantwortete Fragen thematisieren zu können. Die wissenschaftliche Antwort ist jedoch niemals endgültig, sie ist „prinzipiell für jede Art [von] Revision offen“ (Messing / Huber 2007: S. 38). Die Basis der nachfolgenden Überlegungen ist daher die Notwendigkeit der (1) Beschäftigung mit vorhandenen film-soziologischen Perspektiven sowie eine eindeutige (2) film-soziologische Positionierung gegenüber diesen.

Die Dissertation beschäftigt sich mit Film als Gegenstand der Soziologie. Es werden dabei zwei Ziele verfolgt: (1) Das Phänomen wird umfassend betrachtet, um dessen vielfältige Ausprägungen, Strukturen, Funktionen und Zusammenhänge zu verstehen, zu rekonstruieren und zu erklären. (2) Basierend auf den zuvor gewonnenen Einblicken wird eine soziologisch-theoretische Ableitung von Erkenntnissen vorgenommen. Die grundlegende Annahme der Auseinandersetzung ist, dass das Phänomen, wie Medien insgesamt, „die gegenwärtigen sozialen Verhältnisse und gesellschaftlichen Strukturen nachhaltig geprägt“ (Ziemann 2012: S. 6) hat und wechselseitige Beziehungen bzw. Wirkungen zwischen diesen bestehen.

Es wird eine Einteilung in drei Abschnitte vorgenommen. Der erste Abschnitt thematisiert das Verständnis des Phänomens als Gegenstand der Soziologie (vgl. Kapitel II). Zunächst wird ein Überblick über bisherige film-soziologische Perspektiven und deren Einordnung des Phänomens bzw. der filmischen Werke gegeben. In diesem Zusammenhang wird betrachtet, inwiefern diese Perspektiven an einzelne filmische Erzeugnisse gebunden sind oder ob auch theoretische Verallgemeinerungen vorgenommen werden (vgl. Kapitel 2.1). Im Anschluss daran wird aufgezeigt, was die Basis des vorliegenden soziologischen Denkens ist und wie diese anzuwenden ist, um das Phänomen einem adäquaten soziologischen Zugriff zugänglich zu machen. Es stellt sich dabei grundsätzlich die Frage, bei der Beantwortung welcher soziologischer Interessen ein beobachteter Gegenstand – hier das Phänomen des Films und dessen filmische Erzeugnisse – behilflich sein kann (vgl. Kapitel 2.2).

Der zweite Abschnitt beschäftigt sich mit den vielfältigen Facetten und Ausprägungen des Phänomens und zeigt auf, in welche Bereiche es sich einteilen lässt, was zu dessen genauerem Verständnis zu berücksichtigen ist, wie es an andere gesellschaftliche und globale Bereiche anknüpft und wie es sich im Laufe der Geschichte verändert und entwickelt hat (vgl. Kapitel III). Zentral dafür ist die Aufschlüsselung in die Bereiche (1) Produktion, (2) Distribution und (3) Rezeption, die alle durch das filmische Erzeugnis miteinander verknüpft sind. Am Phänomen lässt sich potenziell eine unendlich große Menge an Besonderheiten und Ausprägungen identifizieren. Die Abhandlung hat den Anspruch, es möglichst weitläufig zu betrachten. Dennoch sind weder eine Vollständigkeit noch eine Abgeschlossenheit der Darstellungen möglich, sondern nur ein Aufzeigen von dessen Vielschichtigkeit.

Zunächst erfolgt eine Einordnung des Phänomens als sogenannte 7. Kunst. An diese schließen sich die Betrachtungen von dessen geschichtlicher Entwicklung, von den Abgrenzungen zwischen realistischen Abbildungen und künstlerischen Inszenierungen sowie von Standardisierungen und Variationen innerhalb von Medium und Genre an (vgl. Kapitel 3.1).

Im nächsten Abschnitt werden die Entwicklung und Ausgestaltung funktionaler Prozesse der Herstellung betrachtet. Die damit verbundene Ausdifferenzierung filmischer Produktionen läuft auf ein kollaboratives Zusammenwirken der Beteiligten hinaus. Da das audiovisuelle Erlebnis, das filmische Erzeugnisse bieten, in Abhängigkeit von vielfältigen technologischen Fortschritten steht, werden entsprechende Entwicklungen und deren film-geschichtliche Einflüsse ebenfalls betrachtet. Zudem folgen Produktionen ökonomischen Vorstellungen und Erkenntnissen. Dies hat wiederum Einfluss darauf, in welche Richtung die Film-Projekte entwickelt oder abgewandelt werden sollen und wie sich hierdurch auch der Markt und die Branche phasenweise verändern (vgl. Kapitel 3.2).

Das filmische Erlebnis als globales Ereignis ist von komplexen Prozessen und wechselseitigen Abhängigkeiten in der Distribution, die sich im Laufe der Zeit ausdifferenziert hat, geprägt. In dem Kapitel werden zunächst die Entwicklungen der Distribution filmischer Erzeugnisse, um diese den Zuschauer*Innen zugänglich zu machen, betrachtet. Diese Entwicklungen sind zugleich bedeutsam für die hervorstechendste Art, um filmische Erlebnisse zu generieren: Das Kino. Dementsprechend werden in der Folge die Veränderungen im Kino auf globaler Ebene und die wechselseitigen Wirkungen aufgezeigt. Zudem ist die Veröffentlichung und Bereitstellung filmischer Werke von externen Faktoren und Strukturen abhängig, die den Zugang zu Märkten und gesellschaftlichen Systemen regulieren, so dass abschließend auch die Freigabe filmischer Werke thematisiert wird (vgl. Kapitel 3.3).

Das individuelle Erlebnis, das mit filmischen Werken verbunden ist, wird im darauffolgenden Kapitel ausführlicher betrachtet. Zunächst werden die technologischen und situativen Merkmale, z. B. im Unterschied zwischen Kino und Heim-Kino, die einen Einfluss auf das gesamte Erlebnis haben, betrachtet. Die Betrachtung der individuellen Art, wie man das filmische Erzeugnis sensorisch-kognitiv erfasst bzw. erlebt, sich mit Charakteren, Geschichten und anderen Elementen identifiziert und in das filmische Szenario involviert wird, erfolgt anschließend. Dieses Thema wird ergänzt, indem die zugrundeliegenden psychologischen Prozesse von Wahrnehmung und Gedächtnis ausführlicher an filmischen Beispielen betrachtet werden. Dies erscheint sinnvoll, um besser zu verstehen, welche Prozesse im Menschen während des Film-Erlebnisses – auch in Gegenüberstellung zu Literatur und Musik – ablaufen und wie eine individuelle Interpretation entsteht (vgl. Kapitel 3.4).

Die Verknüpfung, die sich zwischen filmischer Welt und realer Welt einstellen kann, wird anschließend diskutiert. Anhand verschiedener Beispiele wird aufgezeigt, inwiefern sich filmische Erzeugnisse sowie das Phänomen selbst als Spiegel von Gesellschaft verstehen lassen. Entsprechend des Prinzips, dass das Leben die Kunst imitiert, die wiederum das Leben imitiert, kann sich das filmische Werk in der sozialen Wirklichkeit zeigen – und umgekehrt. Zudem besteht die Möglichkeit, dass sich filmische Werke selbstreferentiell spiegeln und damit eine weitere Ebene eröffnen, die betrachtet werden soll (vgl. Kapitel 3.5).

Basierend auf den vorherigen aufschlüsselnden und verknüpfenden Betrachtungen wird in der Folge eine Ableitung und Sicherung soziologisch relevanter Erkenntnisse vorgenommen (vgl. Kapitel IV). Diese beziehen sich besonders auf verändernde, aber auch erhaltende Prozesse zwischen Vergangenheit und Gegenwart des Phänomens (vgl. Kapitel 4.1). Zudem wird abschließend in einem futurologisch-deduktiven Schritt diskutiert, wie sich das Phänomen zukünftig denkbar weiterentwickeln kann (vgl. Kapitel 4.2).

II. FILM – DIE SOZIOLOGISCHEN GRUNDLAGEN

> *„Die Wissenschaft lehrt uns, dass alles einem inneren Gesetz folgt. Das heißt, nichts passiert zufällig."* Victor Frankenstein zit. nach Penny Dreadful – S02E06 – Wohlige Schauer (US 2015) Time-Code: 00:19:12-00:19:19

Die Soziologie als eine wissenschaftliche Disziplin folgt ebenfalls einem solchen Bestreben, die inneren Mechanismen und unsichtbaren Gesetze aufzudecken, nach denen sich soziale bzw. gesellschaftliche Phänomene herausbilden, entwickeln und verändern und welche Faktoren einen Einfluss darauf haben. Das um das Jahr 1895 herum entstandene Phänomen des Films, das seither eine globale Popularität und eine permanente Präsenz erlangt hat, soll dementsprechend als interessierender Gegenstand der Soziologie thematisiert werden. Wiederkehrend wird ein Zusammenhang zwischen filmischen Werken und der Soziologie hergestellt, denn beide „erkunden und erforschen auf unterschiedliche Weise die Gesellschaft, machen uns soziale Bereiche und Kulturen zugänglich, die uns sonst vielleicht verschlossen blieben" (Winter 2012: S. 42). Die filmischen Erzeugnisse, wie auch die Soziologie selbst, scheinen gesellschaftliche Phänomene, Prozesse und Strukturen zu betrachten, zu thematisieren, zu analysieren und zu interpretieren, was „uns [dabei hilft], unsere Welt besser zu verstehen und uns in ihr zurecht zu finden" (ebd.). Dennoch ist dies kein ausschließliches Merkmal des Phänomens, denn filmische Werke konstruieren, beeinflussen und prägen darüber hinaus gesellschaftliche Zusammenhänge (vgl. ebd.).

Das grundsätzliche film-soziologische Problem und das weitere Vorgehen zur Entwicklung von Lösungen sind bereits angerissen worden (vgl. Kapitel I). In diesem Kapitel sind nun die Grundlagen soziologischen Denkens zu thematisieren und weitere Ausführungen vorzunehmen. Zunächst ist in einer retrospektiven Sicht zu betrachten, wie die Soziologie bisher auf das Phänomen des Films geschaut hat und welche theoretischen Erklärungen hierbei entwickelt wurden (vgl. Kapitel 2.1). Anschließend wird aufgezeigt, wie eine grundsätzliche, prospektive soziologische Betrachtung des Phänomens zu denken ist, um dieses als gesellschaftlich prägendes Element zielführender analysieren und dementsprechend neue Erkenntnisse gewinnen zu können (vgl. Kapitel 2.2).

2.1 FILM-SOZIOLOGIE AUS RETROSPEKTIVER SICHT

> *„Wir fangen nicht am Nullpunkt an, sondern stützen uns auf die, die vor uns da waren. Wir könnten unsere Arbeit nicht tun, wenn wir uns nicht ihre Methoden, ihre Befunde und ihre Ideen zunutze machten. Das Interesse an unseren Erkenntnissen bliebe gering, wenn wir es versäumten, einen Zusammenhang herzustellen zwischen unseren Forschungsergebnissen und dem, was andere vor uns gesagt und getan haben." (Becker 1994: S. 185)*

Die von Howard S. Becker aufgezeigte Perspektive in wissenschaftlichen Diskursen ist als essentiell anzusehen. Die vorhergehenden Auseinandersetzungen stellen für die nachfolgenden Betrachtungen den wissenschaftlichen Kontext dar, in den letztere einzuordnen sind. Dieser Kontext erleichtert es, thematisch anzuknüpfen, aber auch aufzuzeigen, was bisher noch nicht oder auch fehlerhaft betrachtet worden ist. Dementsprechend bleibt es auch unerlässlich zu erläutern, wie sich die Soziologie bisher mit dem Phänomen des Films bzw. den zugehörigen filmischen Werken beschäftigt hat. Dies erscheint vorliegend umso bedeutender zu sein, da „eine so diskontinuierlich arbeitende Soziologie wie die Filmsoziologie […] in der Gefahr [steht], dass zentrale Einsichten vergangener Forschung in Vergessenheit geraten" (Schroer 2008a: S. 8). Der Bereich film-soziologischer Auseinandersetzungen erscheint daher überschaubar. Dies ist umso erstaunlicher, da sich das Phänomen des Films und die Wissenschaft der Soziologie in etwa zeitgleich herausgebildet haben. Eine erste konkrete soziologische Thematisierung des damaligen Kino-Publikums sowie dessen sozialer Herkunft und Geschmack, entwickelt von Emilie Altenloh, ist zwei Jahrzehnte später erschienen (vgl. Altenloh 1977 [1914]). Dies erfolgte zugleich zu einer Zeit, in der von Max Weber zunächst grundlegende Begriffe als Basis der Soziologie dargelegt worden sind. Aus soziologischer Sicht ist v. a. mit den 1920er-Jahren eine deutliche Pause in der thematischen Auseinandersetzung zu verzeichnen (vgl. Heinze 2016: S. 684). Im Jahr 1946 hat Jacob Peter Mayer eine Sammlung essayistischer Beiträge herausgebracht, die sich vor allem mit Rezeption und Wirkung beschäftigen. Es lässt sich eine moralisch-wertende Perspektive erkennen, wenn große Teile filmischer Werke mit der Bedeutung des Zirkus für den Niedergang des Römischen Reiches verglichen werden (vgl. Mayer 1946: S. 25) und „überwiegend die vermeintlich negativen Auswirkungen des Films in den Blick genommen" (Heinze 2016: S. 684) werden. Die soziologisch bzw. film-wissenschaftlich häufig thematisierten Abhandlungen von Siegfried Kracauer sind der Mitte des 20. Jahrhunderts zuzuordnen (vgl. Kracauer 2012 [1964] / 1979 [1974]). Zu dieser Zeit stellte Walter Dadek noch fest, dass sich die Soziologie entweder mit den Zusammenhängen von Film und Produktion oder nur denen von Film und Rezeption beschäftigt (vgl. Dadek 1960). In den 1970er-Jahren zeichnet sich eine soziologisch-komplexere

Auseinandersetzung mit dem Phänomen des Films in gesellschaftlichen Zusammenhängen in einigen wenigen Monographien und Sammlungen ab (vgl. Jarvie 1974 [1970] / Prokop 1971 / 1982 [1970] / Tudor 1974 / 1977 [1974] / Stiehler / Wiedemann 1979).

Ian Charles Jarvie merkte an, dass seine Auseinandersetzung lediglich den Versuch zu einer Soziologie des Films darstellt, bei dem die unendlichen Informationen zum Thema miteinander verknüpft werden. Dies bildet lediglich einen augenblicklichen Ersatz für fundierte empirische Studien, denn „[b]islang ist für all diese Information noch kein befriedigender Rahmen vorhanden" (Jarvie 1974 [1970]: S. VII). Der Bedarf dafür basiert darauf, dass eines der Probleme bisheriger disziplinärer Auseinandersetzungen in der „Unfähigkeit der Autor[*Inn]en [bestand], zu begreifen, auf welche Weise ein Medium sich auf eine Gesellschaft auswirkt und weshalb das so ist" (ebd.: S. 4). Dementsprechend war sein Ziel, ein Provisorium zu erschaffen, in das sich erste film-orientierte Elemente bzw. Inhalte einordnen lassen, um diese soziologisch zu erklären (vgl. ebd.: S. VII). Die Grundlage dafür ist, Film – wie es auch für diese Abhandlung essentiell ist – als eines von vielen sozialen Phänomenen zu betrachten. Das Provisorium besteht aus vier Bestandteilen: (1) Herstellung zur Betrachtung branchen-bezogener Prozesse, (2) Sehen zur Auseinandersetzung mit dem Publikum, (3) Rezeption als verknüpfendes Verhältnis der ersten beiden Bereiche und (4) Wertung, um „den relativen Rang der Filme im Vergleich zu einander abzustecken" (ebd.: S. 11).

Ausgehend von der Perspektive, dass filmische Werke nicht nur Bedürfnisse von Individuen der Gesellschaft spiegeln, sondern auch Spiegel struktureller Mechanismen sind (vgl. Prokop 1982 [1970]: S. 20), wird von Dieter Prokop ebenfalls die Annahme vertreten, dass eine Soziologie des Films untersuchen muss, in welcher Art und Weise strukturelle Zwänge „die Entwicklungsmöglichkeiten des Films beeinflussen" (ebd.). Es dürfen dabei nicht nur das Publikum, die individuellen Bedürfnisse nach Vergnügungen und insgesamt die Rezeption berücksichtigt werden (vgl. ebd.), sondern es müssen auch die Strukturen und Prozesse der produzierenden Branchen selbst betrachtet werden (vgl. ebd.: S. 22). Dies erscheint bedeutsam, denn „die Interdependenz verschiedener Strukturen wird erst bei einem Vergleich struktureller Konstellationen innerhalb einer kontinuierlichen Entwicklung deutlich" (ebd.: S. 23). Die jeweiligen Akteur*Innen werden folglich als soziale Elemente in eine Beziehung mit dem interessierenden Phänomen gesetzt, um herauszufinden, ob diese „förderlich ([…] 'funktional') oder schädlich ('dysfunktional')" (ebd.: S. 21) sind. Im Anschluss wird eine historisch orientierte Betrachtung der Entwicklungen vorgenommen, mit der die sich verändernden Verhältnisse rekonstruiert werden.

Diese soziologisch-systematisierenden Entwicklungen in den 1970er-Jahren korrespondieren erstaunlicherweise mit der kurzen Phase des sogenannten New Hollywood, in der

das traditionelle Hollywood-Kino mittels gesellschaftskritischen und ästhetisch-experimentellen filmischen Werken modernisiert worden ist. Allerdings sind beide nicht konsequent weiterverfolgt worden. Erst zu Beginn der 1990er-Jahre ist mit dem Band von Rainer Winter eine weitere monographische Auseinandersetzung bzw. Einführung in das Verhältnis von Film, Kultur und Gesellschaft erschienen. Diese „verbindet die grundlegenden Ansätze der Cultural Studies mit der kulturellen und sozialen Bedeutung des Films, die nur über differenzierte Kontextualisierungen zu erschließen ist“ (Heinze 2021: S. 215). Dennoch zeigt sich, dass – anders als es Ian Charles Jarvie bereits in den 1970er-Jahren gefordert hat – nicht geklärt wird, wie die der Beschäftigung mit filmischen Elementen zugrundeliegende soziologische Perspektive ist. Es ist jedoch nach wie vor die bisher einzige einführende Monographie im deutsch-sprachigen Bereich (vgl. ebd.). Diese marginale soziologische Thematisierung des Phänomens über den Verlauf mehrerer Jahrzehnte verdeutlicht, weshalb „sich bisher keine thematische Kontinuität […] entwickeln“ (vgl. ebd.: S. 212) konnte. Nach einer längeren Pause haben sich erst nach Beginn des neuen Jahrhunderts weitere soziologische bzw. filmologische Auseinandersetzungen in gesammelten Beiträgen ergeben und somit die filmischen Elemente aus soziologischer Sicht wieder fokussiert (vgl. Mai / Winter 2006a / Schroer 2008b / Heinze et al. 2012 / Geimer et al. 2018 / Dimbath / Heinze 2021).

In dem Band von Manfred Mai und Rainer Winter wird die Frage aufgegriffen, was das gesellschaftlich und global weit verbreitete Medium des Films über soziale Wirklichkeiten auszusagen imstande ist und „welche Effektivität das Kino im Alltagsleben entfaltet“ (Mai / Winter 2006b: S. 7). Der Schwerpunkt ist, „[w]elche Einblicke in soziale, politische und kulturelle Strukturen und Prozesse […] Kinofilme vermitteln“ (ebd.: S. 8) können. Im Vergleich zu der Thematisierung in den 1970er-Jahren wird hier das filmische Werk selbst zum zentralen Instrument der Erkenntnis. Grundlage der Betrachtungen ist, „dass Kinofilme als Element der Repräsentationsordnung einer Gesellschaft aktuelle soziale Diskurse artikulieren, in gesellschaftliche Konflikte und Auseinandersetzungen eingebunden sind und deshalb mit sozialen Bedeutungen gesättigt sind“ (ebd.: S. 10f.). Dementsprechend wird von einer deutlichen Verwobenheit zwischen gesellschaftlicher Wirklichkeit und filmischen Werken ausgegangen. Eine soziologische Betrachtung, „wenn sie Filme in den sozialen Kontexten ihrer Produktion, Zirkulation, Rezeption und Aneignung analysiert“ (ebd.: S. 14), wird somit auch als Analyse von Gesellschaft verstanden (vgl. ebd.: S. 8), „die uns direkt zu den gesellschaftlichen Konflikten, Sinnstrukturen und Ideologien führt, die unser Handeln prägen“ (ebd.: S. 14). Dies ist von Bedeutung, denn „Filme gewinnen ihre Bedeutung [erst] durch ihren sozialen Gebrauch“ (ebd.: S. 17), d. h. in „gesellschaftlichen Praktiken, sozialen Beziehungen und sozialen Konstruktionen, in denen Objekte, Ereignisse und Erfahrungen […] erst ihre soziale Relevanz und

Bedeutung erlangen“ (Winter 2006: S. 80). Beschränkt man sich auf eine inhaltliche Analyse, ließen sich gesellschaftliche Mechanismen des Umgangs mit filmischen Werken wie Verbot oder Zensur nicht erfassen. Die daraus folgende Konsequenz für die film-soziologische Analyse ist, „dass nicht textuelle Merkmale alleine, sondern vor allem kontextuelle Faktoren die Erfahrung und das Erlebnis von Filmen bestimmen […]. Nicht das einzelne Subjekt, das einen Film rezipiert, sondern die unterschiedlichen sozialen Ereignisse der Interpretation rücken ins Zentrum“ (ebd.) des Interesses. Markus Schroer betont in dem Band zur filmischen Repräsentation von Gesellschaft (vgl. Schroer 2008b), dass filmische Werke die Produkte einer an Unterhaltung orientierten Kultur sind (vgl. Schroer 2008a: S. 9), bei denen es sich zugleich um „eine stetig sprudelnde Quelle […] [handelt], um sich über den Zustand einer Gesellschaft, ihre Krisen und Konflikte, ihre Werte und Moralvorstellungen Aufschluss zu verschaffen“ (ebd.: S. 7). Diese sind somit ein Spiegel von Gesellschaft, in den man blicken sollte (vgl. Kracauer 1979 [1974]: S. 249). Die Autor*Innen gehen somit von einer Repräsentation soziologischer Perspektiven in filmischen Werken aus und konzentrieren sich auf diese.

Diese zuletzt in der deutsch-sprachigen Soziologie regelmäßig vorangetriebene Beschäftigung mit disziplinären Entwicklungen, Perspektiven und Methoden ist in zwei Bänden zur Film-Soziologie kulminiert (vgl. Geimer et al. 2021a / 2021b).[5] Die neueren Entwicklungen beziehen sich vor allem auf Bände, in denen sich die Autor*Innen ohne systematisierende Perspektive mit filmischen Werken bzw. dem Phänomen des Films beschäftigen. Zugleich verdeutlicht der Blick auf die Entwicklungen der vergangenen Jahre, dass das Interesse, sich soziologisch mit Film zu beschäftigen, vorhanden ist und die Auseinandersetzung damit vielfältig in Erscheinung treten kann (vgl. Heinze 2021: S. 221). Die fehlenden systematisierenden Beiträge, insbesondere in Form von Monographien, führen u. a. dazu, dass die sich zwischenzeitlich ergebenden gesellschaftlichen und globalen Entwicklungen in Bezug auf filmische Werke bzw. das Phänomen des Films nicht zusammengetragen sowie film-soziologisch aufbereitet und berücksichtigt werden. Dies bedeutet wiederum, das eine Lücke in der Betrachtung von gesellschaftlicher Realität und Gegenwart entsteht (vgl. ebd.: S. 213).

In einer bisher selten auftretenden Deutlichkeit werden diese Perspektiven begrifflich wie folgt zueinander abgegrenzt: Die (1) Soziologie des Films wird einer (2) filmischen Soziologie gegenübergestellt. Es wird postuliert, dass sich erstere „mit den kontextuellen Bedingungen seiner Produktion, Distribution und Rezeption auseinandersetzt“ (ebd.: S. 223).[6] Das bedeutet, dass „nicht die Inhalte und Themen […] [von Interesse sind], sondern der Film wird

[5] Die derzeitigen Perspektiven (vgl. Heinze 2021) und Entwicklungen (vgl. Heinze et al. 2021) in der deutsch-sprachigen Film-Soziologie werden nachvollziehbar dargestellt und dokumentiert.

[6] Eine erste Unterscheidung der soziologischen Zugriffe hat sich zuvor angedeutet (vgl. Heinze 2016: S. 690f.).

als Teil des Mediensystems von Gesellschaften beschrieben" (ebd.). Die letztere Perspektive stellt die filmischen Werke in den Fokus und orientiert sich „an den soziologischen Erkenntnispotenzialen des Gesellschaftlichen, die über konkrete Filme und Genres […] transportiert werden" (ebd.). Das filmische Werk wird über den soziologischen Blick „in einen allgemeinen oder umfassenden gesellschaftlichen Kontext versetzt" (Faulstich 2008: S. 196), der die Zeit und soziale Wirklichkeit von dessen Entstehung berücksichtigt und „nach seiner sozialen Bedeutung und Funktion" (ebd.) fragt.

In den bisherigen soziologischen Betrachtungen werden verschiedene Ansätze verfolgt, die entweder die Produktion oder Rezeption filmischer Werke betrachten, was besonders in den 1970er-Jahren stattgefunden hat, oder die filmischen Erzeugnisse selbst zum Gegenstand machen, wie es im 21. Jahrhundert derzeit präsenter erscheint. Die neueren Ansätze (vgl. Schroer 2008b / Böhm 2011 / Peltzer 2011 / Schmidtke / Schröder 2012 / Peltzer / Keppler 2015 / Hetze 2016 / Geimer et al. 2018) orientieren sich daher an filmischen Werken und machen diese zum Gegenstand soziologischer Analysen. Es zeigt sich, dass in dem derzeit umfassendsten deutsch-sprachigen Band zu film-soziologischen Themen – auch im internationalen Vergleich (vgl. Heinze 2021: S. 220) – im theoretischen Abschnitt, aber insbesondere in dem zu den methodischen Ansätzen die soziologische Betrachtung von filmischen Werken, d. h. eine soziologische Film-Analyse, zentral ist. In diesem Zusammenhang ist daher das Verhältnis der Soziologie zu filmischen Erzeugnissen zu besprechen und die in dieser Abhandlung eingenommene Position darzulegen, denn nicht zuletzt wird wiederkehrend eine scheinbare Gemeinsamkeit zwischen Film und Soziologie angesprochen und betont. Es wird angenommen, dass ein Ziel, welches sowohl filmische Werke als auch die Soziologie verfolgen, darin besteht, „die gesellschaftliche Wirklichkeit zu erfassen" (Schroer 2012: S. 16). Dementsprechend haben beide ein „Interesse an der sozialen Welt" (Heinze 2021: S. 213).

Einer der Vorteile der filmischen Soziologie liegt scheinbar darin, dass „gezeigt werden [kann], welche gesellschaftlichen Ideologien und Diskurse in ihnen transkodiert sind […] [und] welche Position der Film in den Auseinandersetzungen der Gegenwart einnimmt […] [auch wenn] dies spekulativ [erfolgt], wie es in den Cultural Studies üblich ist" (Winter 2012: S. 57). Deutlich wird dies u. a. am interpretativ-spekulativ hergestellten Zusammenhang vom männlich-körperbetonten Hollywood-Kino der 1980er-Jahre unter Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone und Bruce Willis mit der konservativ-republikanischen politischen Ausrichtung unter Ronald Reagan (vgl. Tasker 1993 / Jeffords 2004 [1993]). Der Interpretation lassen sich jedoch keine Aussagen über die Signifikanz des Zusammenhangs entnehmen. Ein filmisches Werk erscheint somit dazu fähig, „das Gesamt der Realitäten einer Gesellschaft zum Ausdruck zu bringen" (Silbermann 1980: S. 18). Dennoch unterliegt es Einschränkungen,

denn es kann sowohl (1) umfassend und repräsentativ als auch (2) reduktionistisch und irreal erscheinen. Die Schwierigkeit filmischer Werke besteht darin, dass diese mit Kunst und Künstlichkeit einhergehen, es sich also um Konstruktionen handelt.

Die Regisseur*Innen, Autor*Innen und Produzent*Innen haben „ein vitales Interesse an dem Massenpublikum" (Kracauer 1979 [1974]: S. 249) und wollen dieses über das filmische Erzeugnis aktivieren. Die inner-filmisch enthaltenen Motive scheinen daher „einen Bezug zu den Haltungen, Wünschen und Reaktionen vieler, sehr vieler Menschen [zu] haben" (ebd.) und somit einen Bestandteil von deren sozialer, aber nicht immer sichtbarer Realität zu repräsentieren. Das bedeutet, dass sich diese auch in fiktiven, irrealen filmischen Werken und somit im übertragenen Sinn finden lassen (vgl. Kapitel 3.4.2). Zugleich darf keine Überbewertung filmischer Werke und deren Potential, gesellschaftliche Bezüge herzustellen, erfolgen, denn diese sind v. a. kommerzielle Produkte und bilden keinen anhaltenden Spiegel für reale Zusammenhänge. Zudem sind in der Produktion auch die individuellen Interessen und Fragen, die verfolgt werden sollen, von Bedeutung. Spiel-Filme unterliegen einer teilweise langen Phase der Entwicklung. Beispielsweise können Produzent*Innen in der Entwicklung der Stoffe die Umsetzung repräsentativer oder non-repräsentativer Vorstellungen von sozialen bzw. gesellschaftlichen Themen forcieren oder Autor*Innen in der Story und dem Script auch Eingriffe vornehmen, die der Dramaturgie und intendierten Wirkung geschuldet sind (vgl. Hughes 2008b / 2012b). Beachtet man derartige Prozesse, werden filmische Erzeugnisse weniger zu eigenständigen Instanzen der Diskussion und Reflexion real-sozialer Tatbestände, sondern vielmehr zu einer medialen Adaption dieser, die anderen Regeln unterliegt. Die filmischen Werke können somit nur als implizite Referenzen auf gesellschaftliche Vergangenheit oder Gegenwart angesehen werden, die sich aus dem zeit- und gesellschaftlichen Kontext der Produktion ergeben.[7] Als unmittelbar repräsentative Instanzen sind sie hingegen nicht anzusehen, da keine eindeutigen Hinweise über den Zustand von Gesellschaft gegeben werden. Allerdings werden filmische Werke zu potentiellen Katalysatoren der Reflexion von Zuschauer*Innen über deren individuelle und gesellschaftliche Zustände – und entfalten sich in der Rezeption. Die Verflechtung von Film und Gesellschaft findet somit auf den Ebenen der Produktion und Rezeption statt, nicht aber ausschließlich über das filmische Erzeugnis selbst. Dies ist auch für filmische Dokumentationen festzuhalten. Die Annahme ist zunächst, dass darin soziale Themen nicht-fiktional aufbereitet werden sollen und diese daher die Realität zeigen (vgl. Heinze 2012: S. 81f.). Dennoch werden diese redaktionell aufgearbeitet und

[7] Der Autor Clemens Langer bestätigt als Laie diese Annahme aufgrund eigener Ansätze. Nach dessen Veröffentlichung hat er die Story des Spiel-Films *Batman V Superman - Dawn Of Justice* (US 2016) in einem Treatment inhaltlich überarbeitet. Es wurden u. a. zwei Charaktere eingefügt, die sich als Verweis auf den damaligen Vorlauf zur US-Präsidentschaft zwischen Donald Trump und Hillary Clinton deuten lassen (vgl. Langer 2016b).

zeitlich verdichtet. Die produzierende Ebene hat somit maßgeblichen Einfluss auf die Perspektiven, Vorstellungen etc., die im Dokumentar-Film vermittelt werden. Eventuell wird sogar eine Agenda umgesetzt. Am Beispiel einer Dokumentation aus den 1960er-Jahren zeigt Paulo Menezes, wie es zu fehlerhaften bzw. falschen Darstellungen kommen kann. Es wird daher hinterfragt, ob filmische Werke überhaupt in der Lage sind, die Realität zu zeigen, oder etwas Selektives, Inszeniertes und somit Künstliches hervorbringen (vgl. Menezes 2012) und somit „niemals unverfälschte Wirklichkeit" (Keutzer et al. 2014: S. 4) darstellen.

Der Entstehung filmischer und wissenschaftlicher Werke, aber auch allen sozialen Situationen liegen immer Beobachtungen und Deutungen zugrunde (vgl. Kapitel 3.4.3). Die lebensweltlichen Situationen sind etwas, was deren Akteur*Innen selbst herstellen, was auf deren Beobachtungen, Interpretationen und Aktionen beruht und was diese mit einem Sinn versehen. Diese sind als Konstruktionen erster Ordnung zu verstehen. Zu der Zeit, zu der Soziolog*Innen entsprechende Analysen und Untersuchungen durchführen, ist die soziale Welt bereits durch die Akteur*Innen interpretiert und gestaltet. Die sich nun anschließenden Beobachtungen und Interpretationen der bereits interpretierten lebensweltlichen Umstände werden als Konstruktionen zweiter Ordnung bezeichnet. Diese machen das sichtbar bzw. ordnen das ein, was in der Beobachtung der ersten Ordnung aufgrund der Gegebenheiten und Einschränkungen nicht wahrgenommen werden kann. Die filmischen Werke werden als Beobachtungen zweiter Ordnung verstanden (vgl. Heinze et al. 2012: S. 8), denn sie beinhalten die aufgezeichneten Beobachtungen bzw. Interpretationen von Autor*Innen, Regisseur*Innen etc., die im jeweiligen Werk manifestiert sind. Es ist jedoch zu diskutieren, ob sie auch soziologisch als Beobachtung zweiter Ordnung betrachtet werden sollten, da damit gewissermaßen eine Gleichordnung zwischen Werk und Wissenschaft stattfindet. Die filmischen Werke als Gegenstände von soziologischen Beobachtungen sind vielmehr als Ergebnisse von Beobachtungen erster Ordnung zu verstehen. Zudem bleibt zu beachten, dass nicht jedes filmische Werk – insbesondere das global-populäre und äußerst formalistisch ausgerichtete Hollywood-Spektakel – ein geeigneter Gegenstand für derartige Analysen ist. Es ist weniger für Ableitungen von Aussagen über soziale Realität zugänglich, da es mit unterschiedlichen Intentionen in der Produktion und Erwartungen in der Rezeption einhergehen kann. Der fiktive und somit verzerrende Charakter von Spiel-Filmen führt dazu, dass diese nicht als eigenständiges soziales Gedächtnis gesellschaftlicher Zustände angesehen werden können. Dies spricht wiederum dafür, dass diese als Beobachtungen erster Ordnung zu verstehen sind. Dennoch fördern Spiel-Filme generell die Erinnerung daran, gestalten diese aber aufgrund der gewählten Form und der inhaltlichen Position zum Vergangenen in besonderer Art und Weise mit (vgl. Oliver Dimbath zit. nach Döbler / Sebald 2016: S. 479f.) – oder auch um,

wie sich u. a. an den historisch-fiktiven Szenarien in *Inglourious Basterds* (US 2009) und *Once Upon A Time In … Hollywood* (US 2019) von Regisseur Quentin Tarantino zeigt. Die filmischen Werke haben in Inhalt und Darstellung zwar grundsätzlich das Potential, ein Spiegel sozialer Wirklichkeit zu sein, allerdings kann nie von dessen Eindeutigkeit ausgegangen werden. Vielmehr ist zu berücksichtigen, aus welcher Perspektive, u. a. Meinungen, Überzeugungen etc., die Wirklichkeit betrachtet und in das filmische Werk übertragen wird. Auch ist zu betonen, dass den Werken selbst kein wissenschaftlich-methodisch geleitetes Vorgehen zur Analyse und zum Gewinn von Erkenntnissen zugrunde liegt. Setzt man diese jedoch für Beobachtungen zweiter Ordnung voraus, können diese Werke nur der ersten Ordnung entsprechen.

Einer wissenschaftlichen Thematisierung liegt ein theoretisch-methodisch geleitetes Vorgehen zugrunde, über das Erkenntnisse abgeleitet und gewonnen werden. Ein filmisches Werk basiert hingegen auf individuellen Perspektiven und künstlerisch-kreativen Prozessen, aber auch branchen-bedingten Abhängigkeiten (vgl. Kapitel 3.2.1). Es ist daher weiter zu hinterfragen, ob damit zwei Bereiche miteinander verglichen werden, die scheinbar unvergleichbar sind. Autor*Innen und Regisseur*Innen lassen sich mit Soziolog*Innen vergleichen, da sie ebenfalls beobachten, analysieren, reflektieren sowie Erkenntnisse und Erlebnisse letztlich in das filmische Werk integrieren. Dies wird jedoch nicht wissenschaftlich fundiert ausgeführt. Die Perspektiven dieser Akteur*Innen sind folglich nicht werturteilsfrei und die Inszenierungen nicht ohne Manipulation. Filme-Macher*Innen sind somit qua Profession andere Beobachter*Innen als Wissenschaftler*Innen, denn sie verarbeiten individuelle Perspektiven, journalistisch-mediale Beiträge und wissenschaftliche Erkenntnisse, ohne diese jedoch selbst zu produzieren. Zudem verfolgen sie nicht das Ziel, eine allgemeine Theorie einer Gesellschaft aufzustellen oder Systeme zu erzeugen (vgl. Schroer 2012: S. 17). Das alles macht einen wichtigen Unterschied zum wissenschaftlichen Vorgehen aus. Eine der größten Diskrepanzen besteht vermutlich darin, dass in der Film-Entwicklung meistens bereits zu Beginn der Ausgang der Geschichte bekannt ist, so dass das Script in diese Richtung fortgeschrieben werden kann.[8] Im Gegensatz hierzu sind wissenschaftliche Forschungen unbestimmt, was deren Abschluss und die zu gewinnende Erkenntnis anbelangt. Lediglich die aufgestellten Thesen etc., die sich bestätigen oder ablehnen lassen, geben einen Ausblick.

Ein filmisches Werk ist zudem in der Regel etwas Abgeschlossenes und Endgültiges. Die soziologischen Abhandlungen sind hingegen thematisch punktuell, machen die Erkenntnisse unmittelbar zugänglich und sind um wiederkehrende Aktualisierungen bemüht, um die

[8] Basierend auf den als Laie verfassten Scripten namens *Gotham City*, *Polizeiruf 110: Herzeleid* sowie *LizzyTown* bestätigt der Autor dieser Abhandlung, Clemens Langer, dieses Vorgehen. In der Entwicklung der Geschichten hat bereits zeitnah zu Beginn festgestanden, wie diese enden werden.

gesellschaftlichen Dynamiken und Entwicklungen fortlaufend und erkenntnis-gewinnend zu rekonstruieren. Ein Spiel-Film ist von dieser Notwendigkeit befreit. Zugleich sind filmische Werke aber äußeren Bestimmungen unterworfen, während die Wissenschaft frei und erkenntnis-orientiert sein soll. Die in der Folge entstehenden filmischen Erzeugnisse können somit keine Konkurrenz zu wissenschaftlichen Beiträgen darstellen, da sich die Ansätze deutlich voneinander unterscheiden. Dennoch gibt es „kein anderes, annähernd so gutes Mittel, um einer Gesellschaft unter die Haut zu blicken, als Filme anzusehen, […] [denn sie] sind eine Fundgrube der Information und gewähren Einblick in die Gesellschaften, die sie richtig oder falsch schildern" (Jarvie 1974 [1970]: S. 4f.). Es erscheint somit überlegenswert, sie als ergänzende Perspektive zu verstehen, denn:

> *„Wo das soziologische Vorstellungsvermögen und die Erhebungsmethode an seine bzw. ihre Grenzen stößt, eröffnet die künstlerische Freiheit des Films Einblicke in soziale Verhältnisse und ermöglicht interpretative Ausgestaltungen, die in einem wissenschaftlichen Sinne nicht zwingend 'wahr' oder 'überprüfbar' sein müssen, dennoch aber auf tiefere Sinn- und Bedeutungsstrukturen des Gesellschaftlichen verweisen können."* *(Heinze 2021: S. 214)*

Die vorhergehenden Betrachtungen sind in Hinblick darauf, dass die filmische Soziologie die Ergebnisse und Erkenntnisse vorrangig aus filmischen Werken zieht, relevant. Basierend auf der Vorstellung, dass diese nicht in der Lage sind, die soziale Realität ohne Verzerrungen darzustellen, und dass interpretative Ausgestaltungen vorgenommen werden, ist auch anzunehmen, dass die daraus gezogenen Schlüsse eine gewisse Unsicherheit aufweisen. Dementsprechend ist auch die ergänzende Perspektive mit Vorsicht zu betrachten.

Es stellt sich insgesamt die Frage, ob, indem der Weg über die filmischen Werke gewählt wird, der eigentliche soziologische Gegenstandsbereich – die Auseinandersetzung mit den Gegebenheiten der sozialen Wirklichkeit und die „Erklärung sozialer Sachverhalte und Abläufe" (Braun 2009: S. 398) – vernachlässigt wird. Einerseits werden dadurch die wechselseitigen Beziehungen zwischen filmischen Erzeugnissen und Wirklichkeit beleuchtet. Andererseits wird aber die gesamte Breite möglicher außer-filmischer, auf das Phänomen bezogener Zusammenhänge für die soziologische Betrachtung reduziert und eingeschränkt. Eine Soziologie impliziert jedoch, dass das zu betrachtende Phänomen ein Bestandteil der sozialen Wirklichkeit ist. Eine film-soziologische Analyse sollte sich daher mit dem Phänomen des Films priorisiert beschäftigen. In diesem Zusammenhang können einzelne filmische Werke wiederum von Bedeutung sein. Das gesamte Phänomen bildet somit einen Rahmen und Horizont zur Reflexion. Die Soziologie sollte daher grundsätzlich wenig am filmischen Werk bzw.

dessen Themen und Inhalten interessiert sein. Eine soziologische Auseinandersetzung im Sinne der filmischen Soziologie auszuschließen, wäre jedoch ebenso falsch, wie diese zum Schwerpunkt zu machen. Zugleich erweckt diese aber auch den Eindruck, dass dieses Vorgehen bereits in der Filmologie – d. h. den film-orientierten wissenschaftlichen Disziplinen – grundsätzlich betrieben wird. Dementsprechend fehlt ein soziologisches Merkmal der Alleinstellung und es lässt sich nur schwer eine Abgrenzung dieser zu anderen film-orientierten wissenschaftlichen Disziplinen vornehmen. Die Konzentration auf strukturelle Merkmale und Prozesse, die weitläufig ins Verhältnis zu Individuen und Gesellschaften gesetzt werden, wie es die Soziologie des Films erforderlich macht, erscheint aus soziologischer Sicht zielführender und eigenständiger zu sein, denn es berücksichtigt, dass „alle Dinge der Welt zueinander in dialektischer Beziehung stehen" (Tudor 1977 [1974]: S. 25). Dennoch bleibt auch hier zu bedenken, wie Hartmut Esser es betont, dass „die von Soziolog[*Inn]en untersuchten gesellschaftlichen Phänomene […] immer ganz verschiedene Aspekte [umfassen], die bereits von anderen, darauf spezialisierten Wissenschaften intensiv behandelt werden" (Esser 1993: S. 13). Eine Soziologie des Films erscheint allerdings dazu befähigt zu sein, die größeren Zusammenhänge aufzuzeigen und das gesamte Phänomen und dessen interdependente Bereiche in der zugehörigen Komplexität zu erfassen.

In den nachfolgenden Kapiteln werden verschiedene der hier bereits aufgeworfenen Themen erneut aufgegriffen und weiter ausgeführt. Zunächst ist im folgenden Abschnitt jedoch die theoretische Grundlage und Perspektive, die dieser Abhandlung und der damit verbundenen Soziologie des Films zugrunde liegt, genauer darzustellen.

2.2 FILM-SOZIOLOGIE AUS PROSPEKTIVER SICHT

> *„Der Fehler der meisten Werke, die sich angeblich mit der Soziologie des Films befaßten, besteht darin, daß sie nicht von der Soziologie des Films handeln. Ihre Autor[*Inn]en scheinen sich der auf der Hand liegenden soziologischen Fragen kaum bewußt gewesen zu sein.“ (Jarvie 1974 [1970]: S. VII)*

Diese deutlich herausgestellte Kritik hat sich bereits im vorhergehenden retrospektiven Abschnitt gezeigt. Dementsprechend werden im Folgenden die soziologischen Grundlagen betrachtet, die die Basis für eine prospektive Auseinandersetzung mit dem Phänomen des Films bilden. Die verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen beobachten die sie jeweils interessierenden Gegenstände und Bereiche, analysieren sowie interpretieren diese und werten die Ergebnisse aus, um neue Erkenntnisse darüber zu gewinnen. Die Soziologie ist zunächst als eine Wissenschaft zu verstehen, die sich damit beschäftigt, wie Menschen in einer Gemeinschaft oder Gesellschaft zusammenleben. Nach Max Weber ist diese „eine Wissenschaft, welche soziales Handeln deutend verstehen und dadurch in seinem Ablauf und seinen Wirkungen ursächlich erklären will“ (Weber 1980 [1922]: S. 1). Es geht somit um von Menschen bewirkte soziale Situationen, Phänomene, Strukturen und Systeme. Das soziale Handeln der Akteur*Innen und die sich daraus ergebenden Auswirkungen sind hierbei von Bedeutung (vgl. Esser 1993: S. 5). Als soziales Handeln bezeichnet man „ein menschliches Verhalten […] [das] die Handelnden mit […] [einem] subjektiven Sinn verbinden“ (Weber 1980 [1922]: S. 1) und das unmittelbar „auf das Verhalten anderer bezogen“ (ebd.) ist. Es erscheint also, dass „das Verstehen des subjektiven Sinns als unabdingbare Voraussetzung für das ursächliche Erklären der sozialen Prozesse“ (Esser 1993: S. 5) anzusehen ist (vgl. Abbildung 1). In diesem Zusammenhang ist zu beachten, dass sich die Soziologie „nur an der Wahrheit und […] nicht an moralischen Urteilen oder an leeren Wortspielen“ (ebd.: S. 3f.) orientiert.

MERKMAL	SOZIALE SITUATION →	AKTEUR *INNEN →	SOZIALES HANDELN →	EXTERNE EFFEKTE
ANALYSE	SUBJEKTIVER SINN	ABLAUF	WIRKUNGEN	
ZIEL	DEUTENDES VERSTEHEN		URSÄCHLICHES ERKLÄREN	

ABBILDUNG 1: MODELL EINER VERSTEHEND-ERKLÄRENDEN SOZIOLOGIE NACH MAX WEBER (VGL. EBD.: S. 6)

Es werden komplexe Zusammenhänge betrachtet und analysiert, d. h. es wird versucht, diese in deren Zusammensetzungen, Funktionen sowie wechselseitigen Beziehungen zu verstehen und dadurch Veränderungen und Entwicklungen zu erkennen, aufzuzeigen und zu erläutern.

Zudem werden abstrakt-generelle Theorien und Modelle zur Erklärung abgeleitet, die darüber Aufschluss geben sollen, was zur Entstehung, Aufrechterhaltung oder dem Verschwinden eines betrachteten Phänomens führt.

Zunächst ist noch einmal die bisherige Diskrepanz zwischen Soziologie und dem Phänomen des Films zu betrachten. Die Wissenschaft versteht das Phänomen bzw. dessen filmische Werke scheinbar als eine Konkurrenz, wonach beide „das gemeinsame Ziel verfolgen, die gesellschaftliche Wirklichkeit zu erfassen" (Schroer 2012: S. 16), „zu erkunden und umfassend auszuleuchten" (ebd.: S. 15) und für andere sichtbar zu machen. In diesem Zusammenhang erscheint es schwierig, dass die Konzeption filmischer Werke mit wissenschaftlichen Interessen gewissermaßen gleichgestellt wird. Es wird dabei nicht berücksichtigt, dass sich der Einsatz der Kamera nicht auf forschende Auseinandersetzung konzentriert, sondern auf künstlerisch-kreative Inszenierung und somit potentiell wertende Perspektiven (vgl. Kapitel 3.1.2). Aus kommunikativer Sicht ist unter Inszenierung zu verstehen, dass Inhalte encodiert, d. h. verschlüsselt, werden. Das bedeutet, dass der zu vermittelnde Inhalt unscharf bzw. unsichtbar gemacht wird und dementsprechend von Zuschauer*Innen ein erweiterter kognitiver Aufwand betrieben werden muss, um die Inhalte wieder zu decodieren, d. h. zu entschlüsseln (vgl. Kapitel 3.4.2). Die künstlerischen Werke, zu denen die filmischen Erzeugnisse zu zählen sind (vgl. Kapitel 3.1), setzen somit, wenn auch nicht zwangsläufig, auf eine intensivere Verschlüsselung, um nicht unmittelbar und eindeutig interpretierbar zu sein. In gewisser Hinsicht darf es etwas geheimnisvolles an sich haben. Die soziologischen Abhandlungen versuchen hingegen, die ergebnis- und erkenntnis-orientierten Inhalte möglichst einfach zu verschlüsseln und erkennbar zu transportieren, um die Entschlüsselung für die Rezipient*Innen idealerweise eindeutig zu gestalten – auch wenn dies nicht immer gelingt (vgl. Becker 1994). Es ist bereits daran zu erkennen, dass sich ein Vergleich bzw. eine Gleichsetzung von dem filmischen und wissenschaftlichen Vorgehen nicht aufrechterhalten lässt. Eine Konkurrenz zwischen beiden kann zudem nicht bestehen, da filmische Werke das Ergebnis subjektiver, individueller Interpretationen sowie ökonomischer, rechtlicher etc. Bedingungen sind, während soziologische Inhalte des Ergebnis theoretisch bzw. methodisch basierter bzw. kontrollierter Überlegungen sind (vgl. Kapitel 2.1). Zudem ist der Prozess der Gewinnung von soziologischen Erkenntnissen vielmehr mit einem rekonstruierenden Vorgehen zu vergleichen, während die Erschaffung eines filmischen Werkes vor allem einem konstruierenden Vorgehen entspricht, mit dem etwas neues gestaltet wird. Zwar erweisen sich filmische Erzeugnisse „als eine stetig sprudelnde Quelle des Wissens über Gesellschaft" (Schroer 2012: S. 35), jedoch sind diese nicht mit wissenschaftlichen Erkenntnissen gleichzusetzen, sondern einem allgemeinen, perspektivisch-eingeschränkten, nicht zwangsläufig

objektivierbaren bzw. generalisierbaren Wissen. Aus soziologischer Sicht ist daher das gesamte Phänomen des Films als ein Element von Gesellschaft zu verstehen, dessen Zusammenhänge zu erforschen und zu erläutern sind.

Es lässt sich allgemein davon ausgehen, dass Menschen bereits „eine Menge darüber wissen, wie Gesellschaft funktioniert" (Becker 1994: S. 171) – und dies nicht zuletzt auch medial vermittelt durch filmische Werke. Es bestehen eine Vorstellung und ein Verständnis davon, ohne die entsprechenden Mechanismen detailliert durchdrungen zu haben. Es handelt sich um durch Erfahrung gewonnenes Wissen. Zugleich ist anzunehmen, dass sie „nicht über die Implikationen und Konsequenzen dessen, was sie wissen, nachdenken" (ebd.) wollen, denn „[s]olange wir uns innerhalb der Gewohnheiten und der Routine des Alltagslebens bewegen, müssen wir uns kaum einer Selbstprüfung und Selbstanalyse unterziehen" (Bauman 2000 [1990]: 27). Derartige Gewohnheiten und Routinen entstehen durch Wiederholungen, die zugleich zu Vertrautheiten damit führen. Gegebenheiten, die vertraut und selbstverständlich erscheinen, werden jedoch nicht weiter hinterfragt, denn „sie werfen keine Probleme auf und erregen keine Neugier" (ebd.). Im Allgemeinen besteht für Menschen somit kein Bedarf an abstrakten Theorien und detaillierteren Kenntnissen bzw. Erkenntnissen darüber. Es bleibt Wissenschaftler*Innen und vorliegend den Soziolog*Innen „überlassen, Dinge auszusprechen und damit die anderen zu diesem Nachdenken" (Becker 1994: S. 171) anzuregen. Dementsprechend ist unter einem soziologischen Denken eine spezifische Art des Denkens und der Betrachtung soziale Phänomene zu verstehen. Der soziologische Blick richtet sich auf soziale Zustände und Entwicklungen, die das gemeinschaftliche und gesellschaftliche Zusammenleben von Menschen strukturell als auch systemisch bestimmen. In diesem Sinne wird auch die soziologische Auseinandersetzung mit dem Film als einem global-populären Phänomen, das in den Breiten der verschiedenen Gesellschaften vertreten ist, verstanden. Die Menschen sind weitläufig mit einer Vielzahl an filmischen Erzeugnissen sowie verschiedenen zugehörigen Arten der Distribution vertraut. Zudem lassen sich medial – kritisch zu hinterfragende – Informationen über Entwicklungen aus den Film-Branchen, Film-Kritiken, Blicke hinter die Kulissen und Informationen über Erfolg oder Scheitern von filmischen Werken erhalten. Diese können den Eindruck bzw. die Illusion erwecken, man hätte bereits einen konkreteren Einblick in das gesamte Phänomen bzw. ein Verständnis davon. Eine genaue und aufschlussreiche Auseinandersetzung, mittels derer ein grundsätzlich komplexes Phänomen in einzelne Teile zerlegt und dadurch in dessen Strukturen und Mechanismen sichtbar wird, ist damit jedoch nicht gegeben. Dies nimmt die Soziologie als Wissenschaft vor, denn eine solche Betrachtung ist „the reduction of a phenomenon to its social-structural base" (Tudor 1974: S. 152). Dies gilt dementsprechend auch für das Phänomen des Films.

Ein soziales Phänomen, das zu einem soziologisch-interessierenden Gegenstand wird, lässt sich in den Betrachtungen sowohl auf individuelle als auch kollektive Akteur*Innen beziehen, denn „Aussagen über soziale Sachverhalte sind letztlich rückführbar auf Aussagen über Individuen" (Treibel 2006: S. 130). In soziologischen Analysen soll dementsprechend, wie bereits erwähnt, herausgestellt werden, „wie Akteur[*Innen] aufgrund bestimmter Deutungen ihrer Situationen zu sinnhaften Handlungen veranlaßt werden" (Esser 1993: S. 6), wie diese Handlungen „externe Effekte und Fernwirkungen für das Handeln anderer Akteur[*Innen] erzeugen" (ebd.) und „die sozialen Prozesse erzeugen und vorantreiben" (ebd.: S. 4), u. a. durch sich verändernde Strukturen und Bedingungen.[9] Dennoch ist nicht allein das individuelle soziale Handeln zu betrachten. Über dieses hinaus sind „es die kollektiven Wirkungen – gesellschaftliche Institutionen, Strukturen, Kulturen und soziale Prozesse wie soziale Ordnung, soziale Ungleichheit, soziale Differenzierung oder sozialer Wandel u.a. – […], die im Zentrum des Interesses der Untersuchungen und Analysen der Soziologie stehen" (ebd.). Ein Vergleich zwischen Physik und Soziologie verdeutlicht einerseits die Gemeinsamkeit, andererseits aber auch den Unterschied zwischen diesen wissenschaftlichen Disziplinen und deren Interessen: Die Physik betrachtet Kräfte, die auf physische Strukturen einwirken, und versucht, die damit zusammenhängenden Prozesse ursächlich zu erklären, indem dauerhaft reproduzierbare Regeln abgeleitet werden. Die Soziologie versucht, diejenigen Kräfte zu betrachten, die auf soziale Strukturen bzw. die menschlichen Akteur*Innen einwirken, und diese ursächlich zu erklären. Dies basiert ebenfalls auf erfassbaren Regeln, die zwar länger, aber nicht dauerhaft und unumstößlich anwendbar sind, wie es sich bei den physikalischen Gesetzen verhält, sondern aufgrund der sozialen Prozesse, aus denen heraus sie entstanden sind, dynamischer, approximativer, veränderbarer und somit nicht exakt sind. Die sich ergebenden Strukturen und Systeme geben dem Sozialen einen Rahmen, innerhalb dessen sich alles abspielt. Dennoch ist es nicht ausgeschlossen, dass sich diese Strukturen und Systeme ändern, auflösen und transformieren können.

Die soziologischen Theorien, Erklärungen und Modelle ergeben sich gesamtheitlich „auf der kollektiven Ebene der soziologischen Phänomene" (ebd.). Eine Erklärung ist demnach eine soziologische, wenn „sie sich ausschließlich aus den sozialen Institutionen und Bedingungen herleitet" (Jarvie 1974 [1970]: S. 16), die die wechselseitige Beziehung zwischen sozialer Mikro-Ebene und Makro-Ebene bestimmen. Diese gesteigerte Verflochtenheit (vgl. Coleman 1991 [1990]: S. 15) von Individuen und Systemen und die damit verbundene strukturelle Komplexität werden im Mehr-Ebenen-Modell von James Coleman als Modell zur Erklärung

[9] Besonders hervorstechend in Bezug auf das Phänomen des Films sind die Veränderungen in der Distribution von filmischen Werken aufgrund sich verändernder Angebote und deren Nutzung (vgl. Kapitel 3.3.1).

sozialer Prozesse und Veränderungen aufgeschlüsselt. Das Modell basiert auf der Annahme, dass Phänomene und Veränderungen auf der Makro-Ebene durch Handlungen auf der Mikro-Ebene hervorgerufen werden. Zwischen den Ebenen bestehen sich wechselseitig beeinflussende Beziehungen (vgl. Abbildung 2). Das (1) Kollektiv-Merkmal auf der Makro-Ebene bildet den sozialen Rahmen, unter dessen Merkmalen, Eigenschaften und Bedingungen auf der Mikro-Ebene von den Akteur*Innen, siehe (2) und (3), gehandelt wird. Aus den Handlungen bzw. deren Folgen ergeben sich als (4) Aggregat-Merkmal für die Makro-Ebene entweder Stabilisierungen von deren Ausprägungen und Ausgestaltungen, oder aber Abweichungen bzw. Veränderungen, die zu einem neuen Zustand und somit neuen Bedingungen für weitere Handlungen führen (vgl. ebd.: 10ff.). Das Modell bildet somit einen kreislaufartigen und wechselseitigen Vorgang zwischen den beiden Ebenen ab und erläutert die „Auswirkungen der systemimmanenten Eigenschaften auf Beschränkungen oder Orientierungen […] [und] Handlungen von Akteur[*Inn]en“ (ebd.: S. 33).

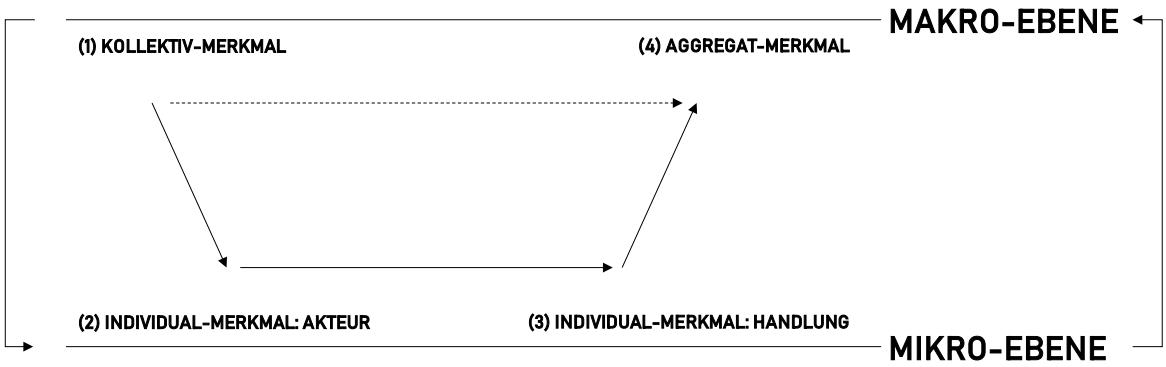


ABBILDUNG 2: MEHR-EBENEN-MODELL / MIKRO-MAKRO-MODELL
ALLGEMEINE DARSTELLUNG ENTSPRECHEND DER BESCHREIBUNG (VGL. EBD.: 10FF.)

Anhand dieses Modells lässt sich abstrakt-generell verdeutlichen, wie die Ausprägungen eines Phänomens auf makro-struktureller Ebene einerseits die sozialen Prozesse auf mikro-struktureller Ebene für die Akteur*Innen beeinflussen, sich aber gleichzeitig auf Basis dessen, wie die Akteur*Innen agieren, kurz-, mittel- oder langfristig entwickeln. Dies ermöglicht wiederum, dass man aus soziologischer Sicht „soziales Handeln verstehen und die kollektiven sozialen Prozesse dadurch dann ursächlich erklären“ (Esser 1993: S. 7) kann. Dementsprechend sind nicht „die Ideen, Konzepte und Prinzipien von Institutionen oder Typen von Gesellschaften […] [von Interesse, sondern wiederum] konkrete institutionelle Entwicklungen und […] konkrete[s] Verhalten von Menschen“ (ebd.: S. 11).

Eine soziologische Theorie dient dazu, Phänomene der sozialen Wirklichkeit in den diesen zugrundeliegenden Regeln anhand wissenschaftlicher Betrachtung und Argumentation zu beschreiben und Ableitungen bzw. Prognosen für deren zukünftige Entwicklung zu treffen. Es sind spezielle Soziologien, die sich mit den Prozessen, Strukturen und Entwicklungen eines solchen gesellschaftlichen Phänomens beschäftigen und Theorien entwickeln.[10] Im Zusammenhang von Film und Soziologie ist nun zu fragen, auf was sich die soziologische Beobachtung konzentrieren sollte, um der wissenschaftlichen Disziplin entsprechend zielführend zu sein.[11] Die lebensweltliche Durchdringung (vgl. Mai / Winter 2006b: S. 7), die von dem Film-Medium ausgeht, macht dieses erst recht auch zu einem Phänomen von unmittelbarem gesellschafts-wissenschaftlichen und besonders soziologischen Interesse. Es ist zu fragen, was sich über das Verhältnis von Gesellschaft und Phänomen herausfinden lassen kann, d. h. welche Zusammenhänge zwischen diesen bestehen, wie sich diese entwickeln und verändern etc. Es wurde bereits aufgezeigt, dass sich die Disziplin bisher nicht eingehend mit dem Phänomen und dessen Ausprägungen beschäftigt hat (vgl. Schroer 2008a: S. 7f.), obwohl sich beide relativ zeitgleich ausgebildet haben. Zudem wurde thematisiert, dass eine unmittelbare Fokussierung auf die filmischen Werke bzw. deren Inhalte nicht sinnvoll erscheint, da damit die Komplexität des gesamten Phänomens, die mit Produktion, Distribution und Rezeption zusammenhängt, deutlich reduziert wird und dies die aufgezeigten sozialen Prozesse, die es soziologisch interessant und relevant machen, verkennt. Es zeigt sich daran, was der britische Regisseur Edgar Wright in einem Online-Posting schlicht, aber eingehend zum Ausdruck gebracht hat, nämlich „context is king!“ (Wright 2011). Eine analytische Auseinandersetzung mit den filmischen Erzeugnissen selbst bleibt zwar nicht ausgeschlossen, ist aber in den Film-, Kultur- und Medien-Wissenschaften zielführender zu verorten.

Die Soziologie interessiert sich für das Unsichtbare, die Strukturen, Zusammenhänge und Interdependenzen, die sich hinter dem, was und wie es sichtbar wird, verbergen. Wählt man das filmische Werk als Orientierung aus, bedeutet es, dass die Soziologie die Mechanismen (1) der Produktion, die zu dessen gesamtheitlicher Entstehung beigetragen haben, betrachtet. Dies lässt sich daran verdeutlichen, dass es nicht nur den aufzuzeichnenden Inhalt vor der Kamera gibt, sondern jemanden, der dahinter agiert und inszeniert.[12] Die entstehende audio-visuelle Szene basiert daher auf mehr als nur dem, was in dem abgebildeten Augenblick die Situation bestimmt. Zusätzlich gibt es sich daran anschließende bzw. darauf aufbauende Mechanismen (2) der Rezeption, die zu dessen gesellschaftlich-kultureller Integration

[10] Diese speziellen Disziplinen bezeichnet man aufgrund der Wort-Zusammensetzung bestehend aus Phänomen und Soziologie, z. B. Film-Soziologie, als Bindestrich-Soziologien.
[11] Siehe hierzu auch die Betrachtungen zur bisherigen soziologischen Auseinandersetzung (vgl. Kapitel 2.1).
[12] Diese Perspektive ist unabhängig von Selbst-Auslöse-Mechanismus und Selfie-Prinzip zu verstehen.

beitragen. Das einerseits produzierte filmische Werk wird andererseits vielfältig rezipiert und in soziale Wirklichkeiten von Individuen hineingetragen. Dieses Verhältnis ist in der folgenden Abbildung visualisiert (vgl. Abbildung 3).

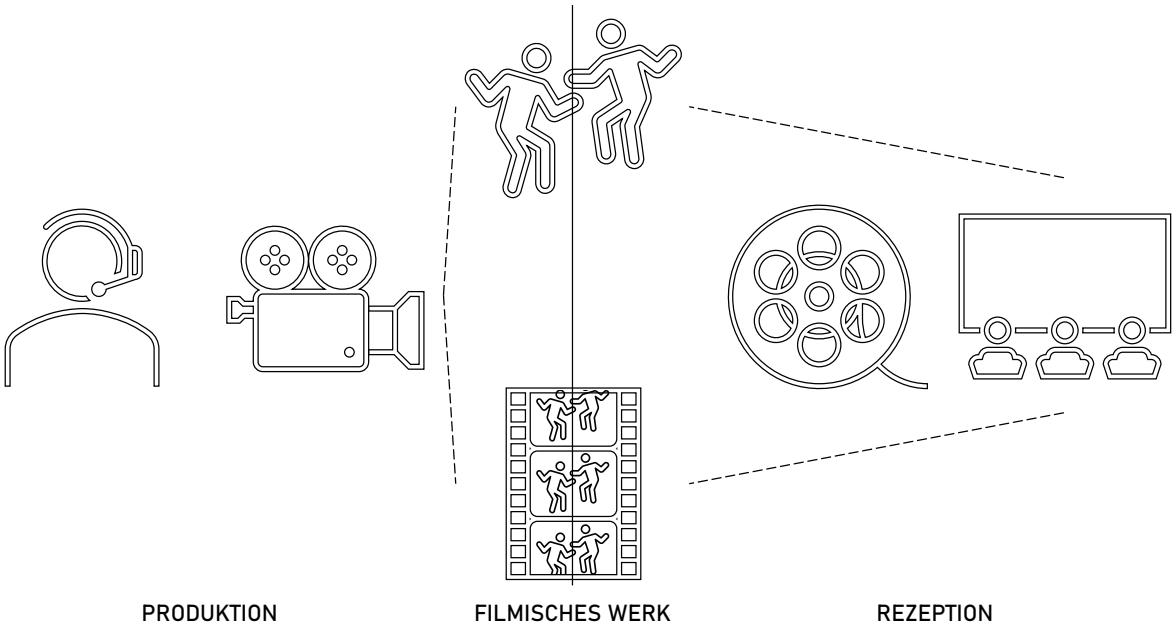


ABBILDUNG 3: VISUALISIERUNG DES VERHÄLTNISSES ZWISCHEN PRODUKTION UND REZEPTION

Die filmischen Werke bzw. die medialen Werke werden einerseits hergestellt (vgl. Kapitel 3.2) und andererseits wahrgenommen (vgl. Kapitel 3.4). Die damit verbundenen kulturellen Praktiken werden als Produktion und Rezeption bezeichnet (vgl. Hickethier 2010 [2003]: S. 164). Diese beiden Bereiche, die durch das jeweilige mediale Werk miteinander verbunden werden, stellen den soziologisch zu thematisierenden und analysierenden sozialen Kontext des Produktes dar. Die sozialen, kulturellen, institutionellen etc. Entwicklungen lassen sich über diese Ebenen untersuchen, denn es ist nicht das filmische Erzeugnis selbst, dem die soziologisch interessante Erkenntnis immanent ist, sondern es sind die Umstände von Entwicklung und Entstehung des Produkts sowie dessen weitläufige Rezeption, die diese erst entfalten. Die Ebene der Produktion thematisiert u. a. die vielfältigen Strukturen und Prozesse, die mit Film-Industrien verbunden sind, aber auch im Kontext gesellschaftlicher bzw. globaler Zustände stehen. Diese Ebene ist bereits „aufgrund der Tatsache [bedeutsam], dass ein Film auch ein Wirtschaftsgut ist, […] [und] man die Bedingungen der Produktion nicht außer Acht lassen [darf]. Das öffnet den Blick auf die arbeitsteiligen und vernetzten Strukturen der Filmproduktion und die darin handelnden Akteur[*Inn]en sowie ihre Interessen“ (Mai 2006: S. 29). Die Ebene der Rezeption beschäftigt sich mit der Vielfalt der gesellschaftlich-kulturellen Diskurse, die sich auf die filmischen Werke beziehen, u. a. Kritiken, Freigabe, Konsum, Nutzung,

Erfolg etc., und somit der Wahrnehmung und Auseinandersetzung damit sowie den individuellen als auch gesellschaftlichen Auswirkungen dieser. Das filmische Erzeugnis wird u. a. dahingehend diskutiert, inwiefern in Inhalt bzw. Inszenierung gesellschaftliche bzw. kulturelle Themen gespiegelt werden. Der Prozess der Produktion zieht die Entstehung eines medialen Erzeugnisses nach sich. Dessen Existenz führt, bei zugehöriger Distribution, wiederum zu der Möglichkeit von dessen individueller bzw. kollektiver Rezeption (vgl. Abbildung 4). Das Phänomen Film stellt also ein Kumulativ aus (1) filmischen Werken, (2) deren Produktionen und (3) Rezeptionen dar. Die beiden Ebenen sind wechselseitig voneinander abhängig bzw. beeinflussen sich gegenseitig.

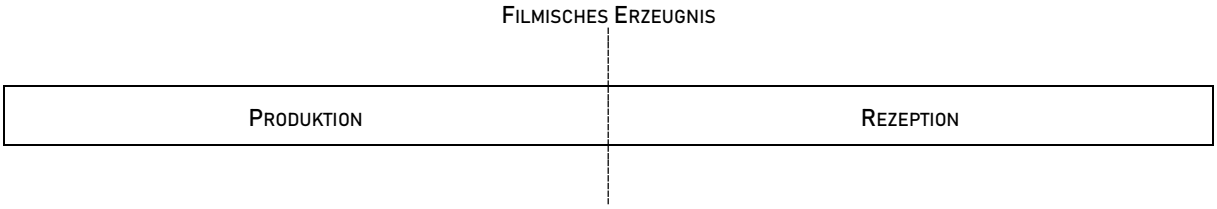


ABBILDUNG 4: VERBINDUNG VON PRODUKTION UND REZEPTION

Bereits die Produktion ist von gesellschaftlichen Zuständen als rahmengebenden Bedingungen abhängig, die einen immanenten bzw. je nach gesellschaftlichem System auch unmittelbaren Einfluss darauf haben können, wie das filmische Erzeugnis am Ende sein bzw. nicht sein darf. Letzteres zeigt sich u. a. anhand des moralischen *Production Code* in den USA zur Mitte des 20. Jahrhunderts (vgl. Kapitel 3.3.3). Die Rezeption setzt zudem nicht erst mit der generellen Verfügbarkeit des fertiggestellten filmischen Erzeugnisses für Zuschauer*Innen ein. Zwischen der eigentlichen Produktion und der generellen Rezeption stehen vorgeschaltete gesellschaftliche Instanzen, die Einfluss auf das filmische Werk bzw. dessen Verfügbarkeit haben können, indem u. a. Entscheidungen zu deren Freigaben etc. getroffen werden. Die Existenz eines filmischen Werkes ist somit nicht das ausschließliche Element, das filmische Produktion und filmische Rezeption miteinander verknüpft. Eine Rezeption, die sich nicht auf das finale filmische Erzeugnis bezieht, aber dieses vorab prägen kann, ist daher eine, die sich bereits auf die Phasen der Produktion bezieht. Film-Projekte werden inzwischen langfristig angekündigt und die Schritte der Produktion medial, insbesondere online, begleitet. Es bestehen somit vielfältige Möglichkeiten, um an Informationen über gegenwärtige oder zukünftige, aber auch vergangene Produktionen zu gelangen, aus denen sich größere Zusammenhänge ergeben und erkennen lassen, als es eine ausschließliche Rezeption des filmischen Werkes ermöglicht. Dementsprechend ist eine Rezeption geplanter, aber nicht gedrehter, nicht finalisierter oder nicht veröffentlichter filmischer Projekte möglich. Die im Jahr 2022

abgebrochenen Projekte wie der in der *Post-Production* eingestellte *Batgirl* (US 2022) und der finalisierte, aber nicht veröffentlichte und unter Verschluss gehaltene *Scoob! Holiday Haunt* (US 2022) sind entsprechende Beispiele. Über diese Produktionen wurde bereits langfristig berichtet, so dass potentielle Zuschauer*Innen darauf aufmerksam und deren Interessen und Erwartungen geweckt werden konnten, ohne dass diese bisher eine Fassung der filmischen Werke betrachten konnten.[13] Einerseits zeigt sich, dass ein existierendes filmisches Erzeugnis die Verbindung zwischen Produktion und Rezeption darstellt. Andererseits ist auch erkennbar, dass dieses nicht zwangsläufig erforderlich ist, sondern bereits aus der Produktion heraus ein Übergang zur Rezeption entsteht. Zusätzlich ist zu berücksichtigen, dass die Distribution von filmischen Werken, die zunächst als ein Bestandteil der Produktion angesehen wurde, einen komplexen und zudem andauernden, nicht endgültig abzuschließenden Prozess darstellt (vgl. Kapitel 3.3.1). Dieser startet bereits während der Produktion und setzt sich innerhalb der Rezeption fort, so dass sich Produktion, Distribution und Rezeption gegenseitig stets erneuern. Die bisher zweigliedrige Variante wird daher ergänzt und als dreigliedriges Modell verstanden (vgl. Abbildung 5), dessen zentrales, alle Prozesse initiierendes bzw. vorantreibendes Element das filmische Erzeugnis ist – unabhängig davon, ob es bereits existent oder nicht-existent ist.

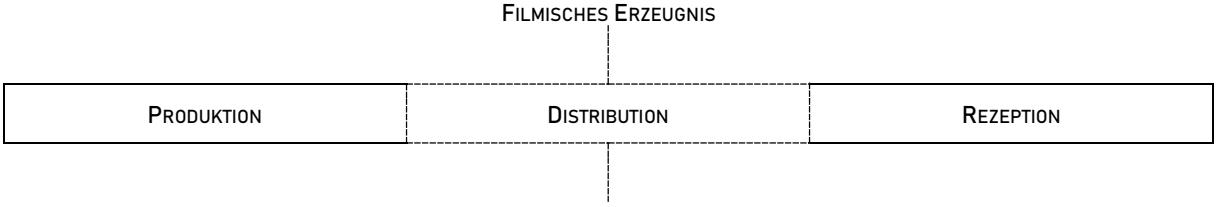


ABBILDUNG 5: ERWEITERUNG VON PRODUKTION UND REZEPTION MITTELS DISTRIBUTION

An dieses Verhältnis der drei Bereiche zueinander und dem damit verbundenen Verständnis, dass diese, je nach Perspektive, jeweils für die Mikro-Ebene bzw. Makro-Ebene stehen, schließt sich nun das soziologische Interesse an, Erkenntnisse über das Phänomen des Films zu gewinnen. Die wechselseitigen Beziehungen bzw. Zusammenhänge, die zwischen den filmischen Erzeugnissen und den produzierenden, distribuierenden sowie rezipierenden Ebenen bestehen und wie deren Ausgestaltung, Entwicklung und Veränderung eigenständige Strukturen sozialer Wirklichkeit bilden, innerhalb derer sich Menschen verschiedentlich bewegen, sind aus soziologischer Sicht zu betrachten. Das Entstehen neuer Distributions-Kanäle hat beispielsweise einen Einfluss auf die bereits bestehenden Wege und Formen sowie

[13] Weitere Beispiele geplanter, aber nicht oder anders umgesetzter filmischer Werke (vgl. Kapitel 3.2.1), die sich rezipieren lassen, finden sich in *The Greatest Sci-Fi Movies Never Made* (vgl. Hughes 2008b) und *Tales From Development Hell* (vgl. Hughes 2012b) von David Hughes.

deren zukünftige Nutzung. Dies zieht einerseits Verschiebungen durch Zunahme der Formen-Pluralität nach sich, kann aber andererseits auch zu einem Verschwinden vormals erfolgreicher Distributions-Kanäle wie den Videotheken führen (vgl. Kapitel 3.3.1).

Das Ziel ist nun, das global-populäre Phänomen des Films aus soziologischer Perspektive zu erfassen, d. h. dessen individuelle als auch gesellschaftliche Bedeutung zu verstehen sowie die damit verbundenen Entwicklungen zu erklären. Zur Gewinnung neuer Erkenntnisse über soziale Phänomene ist es u. a. sinnvoll zu erfassen, wie der gegenwärtige Zustand ist. Dieser basiert zugleich auf bereits stattgefundenen Entwicklungen. Ein Vergleich lässt sich jedoch nur vornehmen, wenn zudem erfasst wird, wie vorhergehende Zustände gewesen sind. Dies führt erst dazu, dass sich Veränderungen in den Strukturen und somit auch in der Komplexität des Phänomens erkennen lassen. Das nachfolgende Kapitel besteht aus fünf Abschnitten, in denen vergangene und gegenwärtige Zustände erfasst und diskutiert werden. Die Abschnitte lassen sich zudem der Produktion, Distribution und Rezeption sowie dem filmischen Werk in einem gesamtheitlichen Verhältnis zuordnen (vgl. Tabelle 1).

EBENE DER BETRACHTUNG	KAPITEL
GESAMTES VERHÄLTNIS	3.1 FILM – ALS 7. KUNST
PRODUKTION	3.2 FILM – ALS KOLLABORATIVE FABRIKATION
DISTRIBUTION	3.3 FILM – ALS GLOBALES EREIGNIS
REZEPTION	3.4 FILM – ALS INDIVIDUELLES ERLEBNIS
GESAMTES VERHÄLTNIS	3.5 FILM – ALS VARIABLER SPIEGEL

TABELLE 1: ZUORDNUNG DER KAPITEL ZU EBENEN DER BETRACHTUNG

Ist ein Phänomen letztlich einer Erklärung zugeführt worden, ist es „keine Überraschung mehr. Erklärungen ordnen zuvor unbekannte [und dennoch vertraute] Sachverhalte in ein im Prinzip bereits bekanntes Wissen ein“ (Esser 1993: S. 42). Zudem lassen sich aus den Betrachtungen von vergangenen und gegenwärtigen Zuständen auch Ableitungen bzw. Prognosen für die weiteren Entwicklungen, d. h. die zukünftig annehmbaren Zustände eines Phänomens, vornehmen.

III. FILM – DAS SOZIALE PHÄNOMEN

> *„Kunst ist Magie, befreit von der Lüge, Wahrheit zu sein."*
> *(Adorno 2001 [1951]: S. 298)*

Der Mensch lebt in visuell-orientierten Kulturen und Gesellschaften. Die menschliche Wahrnehmung präferiert das Visuelle. Die Entwicklung und dauerhafte Präsenz von filmischen Erzeugnissen ist daher nur die notwendige Konsequenz, denn sie bedienen das Verlangen nach visuellen Reizen in einer vielfältigen und dynamischen Variante. Eine Grundlage dafür ist, dass „das Bild das einfachste und allgemeinverständlichste Mittel zur Erfahrungs- und Erlebnisvermittlung" (Gronemeyer 1998: S. 8) ist. Das Bild ist die kleinste visuelle Einheit eines filmischen Produkts. Normalerweise ergeben vierundzwanzig dieser Frames eine filmische Sekunde. Erst durch das schnelle Abspielen der Abfolge dieser Bilder entsteht für den Menschen der filmische Eindruck von Bewegung (vgl. Keutzer et al. 2014: S. 9). Dies erfolgte in den Anfängen über den Kinematographen, der die Bewegung zeichnet und den Bildern dadurch die Illusion von Lebendigkeit verleiht. Aus dem Kinematographen ist Kino als Verkürzung des Wortes hervorgegangen bzw. aus dem französischen *Cinématographe* die Variante als *Cinéma* entstanden. Diese beziehen sich auf die Wiedergabe der aufgezeichneten filmischen Erzeugnisse, nicht jedoch auf eine orts- und zeit-orientierte Art der Vorführung, die mit dem Kino als Lichtspiel-Theater verbunden ist. Die filmischen Werke sind trotz des technischen Schwerpunktes mehr als nur über die Sinne beobachtbare visuelle bzw. audiovisuelle Reize. Diese werden vorab in der Produktion konstruiert und arrangiert, sie werden in eine Abfolge bzw. einen Zusammenhang gebracht. Das Ergebnis wird hierdurch nicht nur zu einem schlichten Abbild des aufgezeichneten Elements, sondern zu einem Medium zum Transport von Inhalten unterschiedlichster und vielfältigster Art. Die Inhalte werden von den Zuschauer*Innen entschlüsselt und vor den gesellschaftlichen und besonders den individuellen Hintergründen, die diese ausmachen, gedeutet bzw. interpretiert. Die filmischen Erzeugnisse sind enorm vielfältig, denn sie „vermitteln Weltbilder, ermöglichen Einblicke in vertraute und fremde Welten, sind selber weltfremd oder weltnah, phantastisch oder realistisch" (Trenz 2005: S. 407). In Spiel-Filmen etc. und deren Erzählungen lassen sich geformte bzw. überformte Vorstellungen, Perspektiven und Abbildungen von dem Leben, dem Sozialen und der Welt finden, denn „cinema is not a replication of our ordinary impressions of reality. Rather cinema is said to deliver an impression of reality that is more-than-real" (Carroll 1999: S. 778). Demnach sind sie manchmal mehr und manchmal weniger ein Abbild der Wirklichkeit. Als Kunst sind die filmischen Werke aber davon befreit, Wahrheit sein zu müssen.

Neben diesen Grundlagen sind das Werk und das Phänomen zu konkretisieren bzw. voneinander zu unterscheiden. Folgt man der Bedeutung, die ein Begriff durch gesellschaftliche Zuschreibung bzw. Anwendung erlangt hat, ist mit der Bezeichnung als Film meistens ein Spiel-Film gemeint, d. h. ein filmisches Werk mit einer Länge von ca. 90 Minuten. Dieses verfügt über narrativ-fiktionale Elemente, die audio-visuell inszeniert werden und so die inhaltlichen und ästhetischen Intentionen der in die Produktion involvierten Künstler*Innen repräsentieren. Die Bezeichnung ist jedoch als mehrdeutig zu verstehen, denn es lässt sich u. a. aus künstlerischen, medialen und wirtschaftlichen Perspektiven betrachten: (1) Zunächst ist darunter ein einzelnes, spezifisch benennbares Produkt, wie es dem allgemeinen Verständnis entspricht, z. B. ein Spiel-Film, verstehen. (2) Der Begriff deutet aber auch auf die damit verbundenen Professionen, Branchen und Industrien hin und nimmt damit einen umfassenderen, systemischen Charakter an. (3) Dies zieht wiederum auch die Berücksichtigung einer vielfältig ausfallenden Rezeption von filmischen Erzeugnissen nach sich. (4) Zudem lassen sich alle Ausprägungen, in denen sich das filmische Werk als ein Produkt manifestiert, subsumieren, d. h. Kurz- oder Lang-Filme, Spiel-Filme, Dokumentationen, Produktionen für TV, Video-On-Demand oder Kino, aber auch Werbung, Clips, Social Media-Posts und sonstige audio-visuelle Angebote, deren Ausdifferenzierung aufgrund technologischer Entwicklungen und Fortschritte sowie veränderter Märkte zugenommen hat. Dies erschwert in der Folge auch eine eindeutige Definition des Begriffes. Vorliegend wird die Komplexität dessen, was sich im Zusammenhang damit ergibt und somit ein gesamtheitliches Phänomen darstellt, als Film verstanden und bezeichnet. Die einzelnen audio-visuellen Produkte, in denen eine Hervorhebung und Verdichtung von Themen und Inhalten durch Inszenierung stattfindet und die ein Teil des Phänomens sind, werden als filmische Erzeugnisse bzw. filmische Werke bezeichnet. Eine Bewertung findet nicht statt, denn „[m]anche sind engagiert, andere nicht, manche sind künstlerisch, andere nicht. Und dies auf vielerlei Art“ (Jarvie 1974 [1970]: S. 7).

Die Magie des filmischen Erlebnisses bezieht sich nicht nur auf das Produkt selbst, sondern auch auf die Situationen, in denen es erlebt wird und wie es sich entfaltet. Das Kino unterscheidet sich von anderen Formen wie TV und Video-On-Demand u. a. dadurch, dass sich Zuschauer*Innen, um einen ausgewählten Kino-Film sehen zu können, zunächst auf den Weg dorthin machen müssen. Am Einlass, an dem man das Ticket vorzeigt und Zutritt erhält, geht die Reise in eine besondere filmische Welt los. Die farbliche Wärme des Foyers, der Duft des frisch zubereiteten Popcorns, der Weg in den Saal, die Suche nach den gebuchten Plätzen, die ruhige, licht-gedimmte Atmosphäre, die flüsternden Unterhaltungen im Publikum – das alles lässt sich als etwas verstehen, das einem den Weg in die Welt des Kino-Erlebnisses bereitet. Das Licht geht aus, die Stimmen werden leiser, die Gespräche werden

beendet. Ein großer und schwerer Vorhang wird geöffnet. Es folgen das Einblenden der ersten Bilder, das Einsetzen der ersten Töne und das Ausrichten der Aufmerksamkeit darauf. Dies alles verbindet Zuschauer*Innen und Kino-Film schrittweise miteinander, so dass eine magische Reise beginnt, auf der sich viel erleben lassen wird.

Das Setting bzw. die Umstände, in denen ein Spiel-Film erlebt wird, sind es, die einen Einfluss darauf haben, wie sehr man in die Welt des Spiel-Films hineingezogen werden kann. Das Erleben dessen erhält hierüber einen eigenen Rahmen, der dazu beiträgt, dass es zu einer Auszeit von der Normalität wird. Es bestehen jedoch unterschiedliche Varianten eines solchen Rahmens: Das Kino kann eine warme Atmosphäre haben, in der man sich wohl fühlt, aber auch maschinell-industriell, so dass es kalt und distanziert wirkt. Das Kino ist jedoch nicht mehr die einzige Variante, um filmische Erzeugnisse vorgeführt zu erleben. Zudem haben sich über die Verfügbarkeit vom TV und weiteren Wiedergabe-Geräten in Wohnungen zusätzliche Märkte herausgebildet, über die beispielsweise Spiel-Filme, die einmal im Kino gelaufen sind, den Weg zu einzelnen Menschen – und nicht mehr dem Kollektiv des Publikums – finden, so dass die Akteur*Innen selbst und unabhängig vom Kino bestimmen können, wann diese angeschaut werden. Allein an diesem Beispiel lassen sich die Überlegungen von Walter Benjamin zum Kunstwerk im Zeitalter von dessen technischer Reproduzierbarkeit (vgl. Benjamin 2007 [1936]) verdeutlichen. Das filmische Produkt lässt sich als das Kunstwerk verstehen, das von einzelnen, mehreren oder vielen erschaffen wurde. Ein Exemplar ist, wie der menschliche Körper selbst, gebunden: Es ist nur an dem Ort und zu der Zeit verfügbar, an dem es sich befindet. Die Reproduzierbarkeit des Kunstwerks, z. B. durch das Erstellen von Kopien eines filmischen Werkes, ermöglicht es, dieses an verschiedenen Orten zur gleichen Zeit vorzuführen. Das allein ist schon ein besonderes Merkmal vom Kino. Über Medien wie VHS, DVD, Blu-Ray und 4K Ultra HD Blu-Ray haben Spiel-Filme etc. seit den 1980er-Jahren eine immer größer werdende Vervielfältigung und Verbreitung erhalten. Technologische Entwicklungen haben dazu beigetragen, dass das Equipment zur Wiedergabe in der Wohnung und somit auch das damit verbundene Film-Erlebnis immer besser wurden. Das Heim-Kino hat sich herausgebildet. Die Digitalisierung des neuen Jahrtausends hat zudem zu Veränderungen in der Film-Produktion sowie in der Reproduzierbarkeit geführt, von denen das Heim-Kino profitiert hat. Das Video-On-Demand hat für nachhaltige Veränderungen in den Strukturen von Film-Branchen und Gesellschaften gesorgt. Die filmischen Werke müssen nicht mehr auf physischen Medien aus Videotheken ausgeliehen oder in Geschäften käuflich erworben werden, sondern lassen sich bequem vom Smart-TV aus online abrufen – ohne dabei Zeit zu verlieren oder sonstige Aufwendungen zu haben. Zwar gibt es weiterhin physische Medien, auf denen Spiel-Filme etc. veröffentlicht werden, aber die Videotheken als System

der Bereitstellung und Verteilung davon sind inzwischen nicht mehr existent. Der Film-Konsum hat sich aber auch in anderer Hinsicht verändert. Während im Kino stets ein überdimensioniertes Bild vorhanden ist, auf der ein filmisches Erzeugnis vor den Augen der Zuschauer*Innen abläuft, sind die entsprechenden Geräte im Konsument*Innen-Markt, beispielsweise der Smart-TV, immer flacher und ebenfalls größer geworden, so dass ein qualitativ besserer Vergleich zwischen Kino und Heim-Kino gegeben ist. Andere Varianten sind zudem hinzugekommen und ermöglichen eine große Mobilität: Der Desktop-Computer wurde zum Laptop, der auf Reisen gehen kann. Das Telefon wurde zum Smart-Phone. Der Laptop ist mit dem Smart-Phone eine Symbiose eingegangen und wurde zum Tablet. Diese lassen sich alle unterwegs, also außerhalb eines feststehenden Platzes innerhalb einer Wohnung, einsetzen. Während das Heim-Kino lediglich das Film-Erlebnis unabhängig vom Kino gemacht und in die Wohnung verlegt hat, machen die mobilen Geräte dieses nun vollständig orts- und zeit-unabhängig. Spiel-Filme etc. lassen sich im Bett, in der Bahn, an der Kasse, in einer Pause, am Strand etc. sehen – und unterbrechen sowie zu einer anderen Zeit und an einem anderen Ort fortsetzen. Das, was ein gedrucktes Buch aus sich selbst heraus ermöglicht, hat nun auch das filmische Produkt erreicht. Jedoch sind hierfür umfassendere Entwicklungen und Veränderungen technologischer Strukturen notwendig gewesen.

Das Film-Erlebnis ist dadurch größeren Veränderungen unterworfen. Die Besonderheit des Einzugs in das Kino und der Reise in die Welt eines filmischen Erzeugnisses ist weiterhin vorhanden und erlebbar. Dennoch ist es nur eine Variante unter verschiedenen, um sich einen Spiel-Film anzusehen. In der sozialen Welt ist Film als gesamtheitliches Phänomen, das audio-visuell geprägt ist, permanent präsent. Eine ständige Verfügbarkeit entzieht dem filmischen Produkt jedoch den Charme des Besonderen, des Ausbruchs aus der Normalität, der Reise und der Auszeit – und letztlich der Magie. Im Kino liegt die individuelle Aufmerksamkeit bei dem filmischen Werk. Als Zuschauer*In ist man an den Sessel gebunden. Der Saal ist abgedunkelt, so dass man sinnes-bezogen von anderen Dingen weniger abgelenkt wird. Im Heim-Kino und unterwegs sind die ablenkenden Faktoren jedoch vorhanden. Es werden nebenbei Gespräche geführt, neue Nachrichten gelesen und geschrieben, das Smart-Phone piept wiederkehrend und das parallel ablaufende Geschehen wird zum eigentlichen Schauplatz. Spiel-Filme, Serien etc. lassen sich pausieren und dementsprechend etappenweise sehen. Und – anders als es im Kino ist - wird kurz nach dem Ende der einen Vorführung bereits die nächste begonnen. Beispielsweise spielt *Netflix* als Online-Dienst im Video-On-Demand den meist mehrere Minuten langen Abspann nicht mehr vollständig ab und macht bereits wenige Sekunden nach dessen Beginn drei Vorschläge, was man sich als nächstes anschauen kann. Ein Klick darauf und es geht sofort weiter. Diese Unmittelbarkeit

des medialen Konsums ist etwas, was Kino und das spezifische Heim-Kino der physischen Medien in dieser Intensität nicht erreichen können. Der Schritt von einem filmischen Erzeugnis zum Nächsten, indem die Datenträger gewechselt werden, ist aufwändiger und dauert länger. Die digitale Bereitstellung über Video-On-Demand hat diesen nun die Möglichkeit des Omnipräsenten eingeräumt. Nur die jeweils vorhandene oder fehlende technologische Infra-Struktur bzw. der gesellschaftlich-normative Rahmen können dies einschränken.

Das Phänomen besteht aus weit mehr als nur dem filmische Produkt. Es steht in wechselseitigen Verhältnissen zu den eigenen Ausprägungen und denen der – globalen – sozialen Wirklichkeit. In diesem Kapitel wird dieser Vielfalt des Phänomens nachgegangen und dessen Entwicklung seit dem Jahr 1895 in verschiedenen Facetten nachgezeichnet. Zunächst werden die Entwicklungen und Ausprägungen der filmischen Kunst betrachtet (vgl. Kapitel 3.1). Anschließend wird auf die Komplexität filmischer Produktion eingegangen, die im Vergleich zu anderen Kunstwerken nicht von einzelnen, sondern vielen Beteiligten in funktionaler Differenzierung und Kollaboration geprägt ist. Zudem werden die technologischen Entwicklungen, mit denen das Phänomen einhergeht und die eine komplexitäts-steigernde Wirkung darauf haben, betrachtet (vgl. Kapitel 3.2). Die produzierten Werke werden anschließend in den Umlauf gebracht, d. h. sie müssen den Weg zu den Zuschauer*Innen finden – und das in einem globalen Maße. Die entsprechenden distributionellen Merkmale und Entwicklungen werden daher ausführlicher berücksichtigt (vgl. Kapitel 3.3). Läuft das filmische Werk vor den Sinnen von Zuschauer*Innen ab, ergeben sich Fragen nach dem individuellen Erleben davon. Dessen Inhalt und Inszenierung treffen auf eine habituelle Verfassung von Zuschauer*Innen und ein technologisch bestimmtes Setting, in dem das filmische Erzeugnis vorgeführt und erlebt wird. Es wird daher aufgezeigt, wie sich das individuelle Erleben, insbesondere die Involvierung in das dargestellte Szenario und die Identifikation mit den Charakteren und Inhalten, gestaltet. Eine Aufschlüsselung, in welchem Verhältnis die individuelle Wahrnehmung und filmische Erzeugnisse zueinander stehen und welche Prozesse dabei ablaufen, schließt an dieses Thema an bzw. setzt es fort. (vgl. Kapitel 3.4). An die Ausführungen zum Verhältnis zwischen filmischer Produktion, Distribution und Rezeption knüpft sich als letzter zentraler Punkt das wechselseitige Verhältnis von filmischen Werken und gesellschaftlicher Gegenwart an. Es wird thematisiert, wie gesellschaftliche Zustände in diesen aufgegriffen bzw. diskutiert werden, wie sich filmische Elemente in gesellschaftlichen Bereichen spiegeln und wie die filmischen Werke gegenseitig aufeinander Bezug nehmen und sich kommentieren (vgl. Kapitel 3.5). Am Ende der Ausführungen soll ein grundlegendes Verständnis für die Vielfalt des Phänomens und dessen wechselseitige Beziehungen gegeben sein.

3.1 FILM – ALS 7. KUNST

> *„Film is one of the three universal languages, the other two: mathematics and music."* (Frank Capra zit. nach Guy 2004: S. 33)

Der Regisseur Frank Capra, der das amerikanischen Kino der 1930er- und 1940er-Jahre besonders geprägt hat, bezeichnet das filmische Werk neben der Mathematik und der Musik als eine weitere universelle Sprache, d. h. als etwas, das überall und von allen verstanden werden kann. Eine Sprache ermöglicht es, unabhängig davon, ob sie sich natürlich entwickelt hat oder konstruiert wurde, etwas zum Ausdruck zu bringen. Es ist ein Medium für Inhalte und dient der Kommunikation. Ein filmisches Erzeugnis ist als Sprache und somit als Medium, aber auch als Kunst zu verstehen. Es spricht in einer inszenierten und arrangierten audiovisuellen Vielfalt, vermittelt dabei Inhalte und macht Angebote, die Zuschauer*Innen für sich diskutieren und mit denen sie sich identifizieren können. Die Vielfalt der Ausprägungen, die filmische Werke annehmen und damit unterschiedliche Zuschauer*Innen und Themen adressieren, kommt – unter Fokussierung auf den fiktiven Spiel-Film - in dem folgenden Monolog eines Spiel-Films, der im Milieu der Hollywood-Studios spielt, zum Ausdruck:

> *„Viele Menschen im gesamten Land und überall auf der Welt haben das Kino viel zu lange als eine rein populäre Unterhaltung gesehen und nicht als eine ernsthafte Kunst. Und ich befürchte, dass ein überwiegender Teil der Presse diese Meinung unterstützt. Wir wollen große Filme, die man in Jahrzehnten noch sehen möchte. Wir wollen Filme der neuen John Hustons, Orson Welles, Frank Capras. Wir und die anderen großen Film-Studios haben eine Verantwortung der Öffentlichkeit gegenüber: Die Erhaltung der Kunstform Film. Dies ist unser primäres Mandat. Filme sind Kunst! Heute mehr denn je."* Griffin Mill zit. nach The Player (US 1992) Time-Code: 01:22:23-01:23:03

Das filmische Werk zählt, wie es im Monolog deutlich wird, zur Film-Kunst. Diese wird im Französischen im Anschluss an die sechs ästhetischen Künste – Architektur, Skulptur, Malerei, Musik, Tanz und Lyrische Dichtung – auch als siebente Kunst bezeichnet (vgl. Kaczmarek 2021). Bereits in den 1930er-Jahren wurde aufgezeigt, dass „[d]er Film […] eine Kunst [ist], die allein bleiben und sich an der Seite der sechs anderen Künste stolz entfalten muß. Er braucht bei ihnen keine Anleihe zu machen" (Germaine Dulac zit. nach Magnan 1952). Zudem ist zu berücksichtigen, dass es „eine Funktion der Kunst ist, unser Erleben durch Unterhaltung zu bereichern" (Jarvie 1974 [1970]: S. 7). Dennoch wird die Beschreibung von filmischen Werken als Kunst auch zwiespältig gesehen, da sowohl Produktion als auch Distribution eines filmischen Erzeugnisses deutlich dazu beitragen, dass es sich von den klassischen Künsten absetzt (vgl. Ahrens 2020: S. 71). Es ist jedoch auch zu erwähnen, dass alle Künste von

einer Komplexität und Heterogenität im Erschaffen geprägt zu sein scheinen. Auch, wenn in der Produktion von filmischen Werken vieles mit der Ausübung routinemäßiger Schritte und erforderlicher Disziplin einhergeht, lassen sich im kreativen Prozess dennoch Dynamiken, insbesondere durch Variation vorhandener und Entwicklung neuer Stile, Mittel und Techniken, erkennen. Ergänzend ist auch zu bedenken, dass sich Kunst in Abhängigkeit individueller und gesellschaftlicher Bedingungen ergibt und entfaltet. Während ein künstlerisches Werk in einem sozialen Kontext lediglich einen unterhaltenden Charakter entfaltet, erscheint es in einem anderen Kontext eventuell kritisch, konstruktiv und anspruchsvoll. Dies betont Richard Kruspe von der Band *Rammstein* in Bezug auf Kunst und der Auffassung davon bzw. dem Anspruch dahinter in den jahrzehntelang voneinander getrennten gesellschaftlichen Systemen des Ostens und Westens von Deutschland:

> *„Im Osten war Kunst ganz anders positioniert als im Westen. Kunst war ein Instrumentarium, um sich mit den Missständen in der Gesellschaft kritisch auseinander zu setzen. Der kommerzielle Erfolg war sekundär, er war unbedeutend. Geld spielte keine so große Rolle. Im Vordergrund stand die Provokation. Kunst war Waffe.“ (Richard Kruspe zit. nach Wicke 2019 [2019]: S. 15)*

Dies wird ergänzt von der Betrachtung des spanisch-mexikanischen Regisseurs Luis Buñuel, nach dem „[d]er Film […] eine wunderbare und gefährliche Waffe [ist], wenn ein freier Geist ihn handhabt“ (Luis Buñuel zit. nach Jatho 2008: 15). In Anlehnung an die Rede von Griffin Mill in *The Player* (US 1992) werden filmische Erzeugnisse als ernsthafte Kunst, aber auch als populäre Unterhaltung verstanden. Dies scheint auch die Grundlage für das gesamte Phänomen des Films zu sein, das über das einzelne Werk hinausgeht (vgl. Kapitel III). In diesem sind Kunst und Unterhaltung sowie die damit zusammenhängenden Professionen, Prozesse und Strukturen eng miteinander verbunden, so dass sie sich in verschiedenen Ausprägungen zeigen, gegenseitig fördern, hindern und sich nicht gegenseitig ausschließen können.

Dieses Kapitel beschäftigt sich im Folgenden überblicksartig mit der historischen Entwicklung zu einem globalen und wirtschaftlich relevanten Phänomen (vgl. Kapitel 3.1.1), der Bedeutung filmischer Werke als künstlerisch-kommunikative Medien (vgl. Kapitel 3.1.2) sowie der medien- und genre-bezogenen Vielfalt audio-visueller Werke zwischen realistischem Abbild und fiktionaler Inszenierung (vgl. Kapitel 3.1.3).

3.1.1 DIE ENTWICKLUNG VON DEN ANFÄNGEN BIS IN DIE GEGENWART

> *„On the movies: It is probable that the fad [kurzlebiger Trend, Mode] will die out in the next few years." (Independent – 1910 zit. nach Guy 2004: S. 103)*

Ein Phänomen nimmt, bevor es zu einem solchen wird, bei einzelnen bzw. sich zusammenschließenden und agierenden Individuen einen Anfang, die vielleicht ein ganz anderes Ziel hatten. Das noch junge, aber die Welt vernetzende Internet ist beispielsweise eine militärische Entwicklung – und somit für einen äußerst eingeschränkten Kreis an Nutzer*Innen gedacht gewesen. Das Phänomen des Films und alle einhergehenden Erscheinungen zählen gegenwärtig und in globalem Ausmaß zu den fast nicht mehr wegzudenkenden audio-visuellen Medien, die als essentielle Bestandteile von freizeit- und erlebnis-orientierten Gesellschaften (vgl. Mai / Winter 2006b: S. 8) zu verstehen sind. Es zeigt sich also, dass die Vermutung des *Independent* im Jahr 1910, es würde sich nur um einen kurzlebigen Trend handeln, alles andere als zutreffend gewesen ist. Die Entstehung des Films am Ende des 19. Jahrhunderts steht vor allem im Licht einzelner, voneinander unabhängiger technischer Entwicklungen, die schrittweise kombiniert und weiterentwickelt wurden. Die fortlaufende Anwendung und Instrumentalisierung – beispielsweise durch Charles Pathé und Léon Gaumont in Frankreich, die das Kino zwar nicht erfanden, aber es populär machten – hat die Entstehung und Entwicklung des Phänomens gefördert. Das damit verbundene audio-visuelle Erlebnis ist seit den Anfängen bewegter und arrangierter Bilder bis in die Gegenwart teilweise von gravierenden Veränderungen und Entwicklungen geprägt. Diese sind vor allem technologischer Art und haben die Wahrnehmung und das Erlebnis der Zuschauer*Innen beeinflusst sowie die Bedeutung einer medialen Unterhaltung manifestiert.[14] Essentielle Grundlagen stammen u. a. von den Brüdern Louis (1864-1948) und Auguste (1862-1954) Lumière in Frankreich, den Brüdern Max (1863-1939) und Emil (1866-1945) Skladanowsky in Deutschland, Thomas Alva Edison (1847-1931) in den USA, Georges Méliès (1861-1938) in Frankreich, Edwin S. Porter (1870-1941) sowie Lee De Forest (1873-1961) in den USA.

Von Thomas Alva Edison ist beispielsweise das Prinzip der Löcher in gleichbleibendem Abstand auf Film-Streifen, die dazu dienen, den Lauf des Streifens durch die Kamera zu regulieren. Dies hat den Prozess der Aufzeichnung und des Abspielens vereinfacht (vgl. Guy 2004: S. 10). Die maßgebliche Entwicklung des Ton-Films liegt bei Lee De Forest, der mit dem

[14] Eine ausführliche Darstellung der geschichtlichen Entwicklungen des Phänomens ist vorliegend nicht möglich, weshalb auf deren generelle Aufbereitung in *The Story Of Film* von Mark Cousins (vgl. Cousins 2011), *Die Welt Des Kinos* von Siegfried König (vgl. König 2015) sowie die spezielle Betrachtung von Hollywood in *Hollywood Cinema* von Richard Maltby (vgl. Maltby 2003) zur weiteren Lektüre zu verweisen ist.

Phono-Film im Jahr 1923 einen Weg entwickelt hat, um Klänge mit laufenden Bildern zu synchronisieren. Dies wurde zur Grundlage der Etablierung des Ton-Films im Jahr 1927, der mit *The Jazz Singer* (US 1927) die Premiere hatte – und damit das produzierende Studio der Warner Brothers vor dem Bankrott bewahrte (vgl. Guy 2004: S. 10). Im Jahr 1929 haben in der Folge etwa 110 Millionen US-Amerikaner*Innen das Kino besucht. Innerhalb von nur zwei Jahren seit der Premiere des Ton-Films hat dies im Kino zu einem Anstieg von 50 Millionen Besucher*Innen geführt (vgl. ebd.: S. 110). Es ist zu beachten, dass strukturelle Veränderungen und die Zunahme entsprechender Angebote eine Rolle gespielt haben dürften, zum Beispiel durch die Erschließung neuer Gebiete infolge des Aufbaus und der Eröffnung neuer Kino-Säle bzw. deren technische Aufrüstung, um Ton-Filme wiederzugeben. Bereits damals hat sich gezeigt, dass sich Film als Phänomen immer mehr Bereiche erschließen und die Lebenswelten der Menschen weiter durchdringen wird. Die Entwicklung des TV[15], also dass man sich nicht mehr auf den Weg zu Lokalitäten machen musste, um filmische Werke und Beiträge zu sehen, sondern dass diese auf ein Empfangs-Gerät gesendet werden, hat zudem zu bedeutenden neuen Strukturen geführt (vgl. Kapitel 3.3.1). Die Vorstellung der entsprechenden Technik im Jahr 1928 hat zugleich die Phantasie angeregt, denn „[e]ine 'Besichtigung der Welt vom Bett aus' sei durch das Fernsehen möglich, indem man eine Aufnahmeapparatur unter einem ferngelenkten Flugzeug anbringe. Der Nutzer könne das Flugzeug vom Bett aus steuern 'und drahtlose Ansichten der Gegend […], über der das Flugzeug schwebt' [erhalten und betrachten]“ (Elsner et al. 1988: S. 24). Die Welt würde hierdurch bzw. durch elektronische Vernetzung greifbarer, überschaubarer sowie unmittelbarer und gegenwärtiger für die Menschen werden. Zwar haben die Entwicklung von TV und zugehöriger Sendungen eine andere Ausrichtung angenommen, aber die damalige Vorstellung ist mit der Etablierung von Drohnen in gesellschaftlich-globaler Breite inzwischen Realität geworden. Der militärische Einsatz von Drohnen findet auch über große Distanzen hinweg statt. Der Spiel-Film *Good Kill - Tod Aus Der Luft* (US 2014) greift dies auf und zeigt die Basis der Drohnen-Pilot*Innen

[15] Grundlegend dafür ist das im Jahr 1884 von Paul Nipkow angemeldete *Patent 30105* für ein Elektrisches Teleskop, dessen Zweck darin bestand, „ein am Orte A befindliches Object [sic!] an einem beliebigen anderen Orte B sichtbar zu machen“ (Nipkow 1884: S. 1). Das Ziel ist gewesen, über räumliche Distanz hinweg den visuellen Eindruck von Objekten und Gegebenheiten mittels „einer apparativen Verlängerung der menschlichen Sinne“ (Ruchatz / Bartz 2005: S. 211) wiederzugeben, so dass die körperliche Abwesenheit technisch ausgeglichen wird. Dies erfolgt durch Zerlegung des aufgenommenen Bildes in einzelne Punkte und deren erneute Zusammensetzung auf Seite der Empfänger*Innen. Mittels dieses Prinzips ergibt sich gewissermaßen die Ungebundenheit von einem Ort, da eine mittelbare Präsenz an verschiedenen Orten unabhängig der physischen Gebundenheit und entsprechender Gefahren für Leib und Leben ermöglicht wird (vgl. Leder 1998: 32ff.). Die Abbildung von Bildern aus der Ferne soll folglich den Eindruck erlebter Wirklichkeit ermöglichen, die Zeiten und Räume überwinden (vgl. Schanze 2002: S. 90). Dies stellt „den Anschluß an die ferne und fremde Welt her und bannt zugleich die Angst vor ihr“ (Leder 1998: S. 34), weil die Grenzen der unmittelbar vertrauten Welt durch noch unbekannte und ungreifbare Welten ergänzt werden, die außerhalb des individuellen Einflusses liegen. Das Sehen von Zuständen und Ereignissen in der Ferne schürt demnach auch das Empfinden, ohnmächtig zu sein, da man nur beobachten und nicht selbst agieren kann.

in den USA. An der Tür zu deren Zentrale befindet sich der metaphorische Hinweis darauf, dass man mit dem Eintritt und der Übernahme der Drohnen-Steuerung die USA verlässt:

> *„YOU ARE NOW LEAVING THE U.S OF A." Aufschrift zit. nach Good Kill – Tod Aus Der Luft (US 2014) Time-Code: 00:04:24-00:04:26*

Nach Marshall McLuhan wächst durch derartige Technologien die Welt zusammen bzw. verdichtet sich (vgl. McLuhan 1968 [1962]). Im 21. Jahrhundert ist dies durch den Einsatz von Drohnen in der Freizeit zu einer Selbstverständlichkeit geworden. Allerdings profitieren auch wirtschaftliche Bereiche, z. B. die Produktionen von Spiel-Filmen, Image-Filmen, Werbe-Filmen und Social Media, von den flexiblen Möglichkeiten, um einfacher und schneller Aufnahmen aus der Luft erstellen zu können, ohne dafür auf großes und schwereres Equipment zurückgreifen zu müssen, das sich nur aufwändig transportieren und einsetzen lässt.

Ohne das Phänomen des Films sowie damit verknüpfter Bereiche würden den Menschen viele Elemente der Welt verborgen bleiben. Beispiele filmischer Werke wie *Home* (FR 2009), *Unsere Erde - Der Film* (UK 2007) und dessen Fortsetzung *Unsere Erde 2 - So Haben Sie Die Welt Noch Nie Erlebt!* (UK 2017) zeigen den Zuschauer*Innen viele Facetten von Natur und Leben, die sonst unscheinbar, nicht zugänglich oder nicht wahrnehmbar sind. Es werden technisch-stilistische Mittel wie Zeit-Raffer oder Zeit-Lupe als Instrumente eingesetzt, um das langsame Wachsen von Pflanzen oder die schnellen Bewegungen von Vögeln wahrnehm- und erlebbar zu machen. Die weitreichenden Entwicklungen zeichnen sich bei einem Blick darauf ab (vgl. Tabelle 2), wann etwas erstmals in Erscheinung getreten ist (vgl. Guy 2004: S. 69) – und in der Überlegung, wie es seither das Phänomen geprägt hat.

PREMIEREN – ZUM ERSTEN MAL IM FILM-PHÄNOMEN	
1. Zahlendes Publikum:	Vorführung: *Young Griffo V. Battling Charles Barnett* (US 1895). In New York am 20. Mai 1895, ein filmisches Werk über zwei Boxer.
1. Remake:	*The Great Train Robbery* (US 1904). Das Original ist aus dem Jahr 1903.
1. Spiel-Film:	*Die Geschichte Der Kelly Bande* (US 1906)
1. Britischer Spiel-Film:	*Oliver Twist* (UK 1912)
1. Hollywood-Film-Studio:	Im Jahr 1907 in New Jersey als *Centaur Film Company* gegründet und ab dem Jahr 1911 als Studio in Hollywood.
1. Freeze-Frame-Ende:	Das eingefrorene Bild am Ende eines filmischen Werks wurde erstmals in *The Wheel* (FR 1923) von Regisseur Abel Gance verwendet.
1. Bord-Vorführung:	*Die Verlorene Welt* (US 1925) wurde auf einem Imperial-Airways-Flug von London nach Paris im April des Jahres 1925 gezeigt.

PREMIEREN – ZUM ERSTEN MAL IM FILM-PHÄNOMEN	
1. Ton-Film:	*The Jazz Singer* (US 1927)
1. Film-Song:	*Mother I Still Have You*, gesungen von Al Jolson. Der Song wurde für *The Jazz Singer* (US 1927) komponiert.
1. Film-Festival:	Venice Film Festival / Eröffnung: 06. August 1932
1. Auto-Kino:	Patent-Anmeldung: 16. Mai 1932 / Eröffnung: 06. Juni 1933 In New Jersey von Richard M. Hollingshead.
1. Videothek:	Gegründet im Jahr 1975 in Kassel, Deutschland (vgl. Schmid 2014).
1. CGI-Sequenz:	Vermutlich: *Star Wars - Episode IV - Eine Neue Hoffnung* (US 1977). Es ist die Todes-Stern-Animation in der Einsatz-Besprechung.
1. Multiplex-Kino:	Im Jahr 1979 in Toronto, Kanada, mit 18 Kino-Sälen erbaut.
1. Milliarde Box Office	*Titanic* (US 1997). Der von James Cameron inszenierte Spiel-Film hat erstmals weltweit im Kino mehr als 1 Milliarde US-Dollar eingespielt.
1. Global-Zeitgleiche Veröffentlichung:	*The Matrix Revolutions* (US 2003)

TABELLE 2: PREMIEREN – ZUM ERSTEN MAL IM FILM-PHÄNOMEN

Ungeachtet dessen, dass es sich bei filmischen Erzeugnissen um künstlerische Werke handelt, sind diese unmittelbare Bestandteile kapitalistischer bzw. wirtschaftlicher Interessen. Bereits zu Beginn des 20. Jahrhunderts hat sich mit Hollywood ein nach wie vor global dominierendes System der Produktion und der Distribution von filmischen Werken herausgebildet (vgl. Gronemeyer 1998: S. 41). Hollywood, das ist zunächst ein Viertel in Los Angeles, Kalifornien. In den Hollywood Hills über der Stadt ist seit dem Jahr 1923 der Name in großen Buchstaben zu sehen. Zugleich ist Hollywood aber auch ein Synonym für die amerikanische Film-Industrie, die das weltweite Verständnis von filmischen Werken maßgeblich geprägt hat. Insbesondere die Kino-Betreiber*Innen verlegten damals die Film-Produktion hierher, um unabhängig zu bleiben. Dies ist im Sinne kapitalistischer Interessen sowie als Trennung von äußerer bzw. staatlicher Regulation zu verstehen. „Risikofreudige Unternehmer[*Innen] sprangen in die Bresche und bauten mit Hilfe von potenten Geldgeber[*Inne]n eine zunehmend arbeitsteilige, kapitalisierte Filmindustrie auf“ (ebd.: S. 35). Die Produzent*Innen und Filmemacher*Innen „kannten den Geschmack ihres Publikums besser und vertraten mit ihrer Umstellung auf den langen Featurefilm und der Einführung des Starsystems das wirksamere Konzept“ (ebd.: S. 41) und entwickelten hierüber eine eigenständige Industrie. Die europäischen Film-Pioniere hingegen scheiterten aufgrund der Ausführung aller Aufgaben in Eigen-Regie und durch Einsatz eines nicht-ökonomischen Systems der Herstellung und Distribution, das somit nicht mehr konkurrenzfähig war. Die industrialisierte Variante aus Hollywood war folglich das kumulative Ergebnis einer sich ausdifferenzierenden Branche.

Spricht man von finanziellen Unternehmungen, Investitionen aus eigenem Kapital sowie der Abkehr von staatlicher Reglementierung bei gleichzeitiger Hinwendung zu eigenverantwortlicher und souveräner Steuerung, machen sich die essenziellen Bestandteile des Kapitalismus als einer Ordnung von Wirtschaft und Gesellschaft bemerkbar (vgl. Reinhold 2000 [1991]: S. 321). Das zugehörige Ziel, oder auch das „Herzstück des Kapitalismus" (Willke 2006: S. 16), ist, das investierte Kapital des Eigners für diesen zu vermehren, denn die primäre „Triebfeder wirtschaftlichen Handelns ist die Gewinnorientierung" (Reinhold 2000 [1991]: S. 321). Kapital wird soziologisch als „Eigentum an Produktionsmitteln, woraus Verfügungsgewalt über Personen und Sachen resultiert" (ebd.) verstanden. In der Regel – und vor allem in Bezug auf Hollywood – ist unter Kapital tatsächlich Geld zu verstehen (vgl. Hillmann 2007: S. 412). Das „Streben nach Gewinn, im kontinuierlichen, rationalen kapitalistischen Betrieb" (Weber 1963 [1920]: S. 4) lässt sich im Kontext von Hollywood besonders deutlich an Einspiel-Ergebnissen an den Kino-Kassen erkennen (vgl. Kapitel 3.3.2). Spiel-Filme werden unter den Merkmalen von Budget, Veröffentlichungs-Termin, konkurrierenden Produktionen etc. betrachtet und analysiert, um die Aussichten auf Erfolg und Gewinn bzw. Scheitern und Verlust einzuschätzen. Der Kapitalismus ist das „Modell einer interventionsfreien Wirtschaft, in der nur die Gesetze des freien Marktes gelten" (Mommsen 1987 [1977]: S. 25). Dies zeichnet sich besonders an der Entwicklung von Hollywood ab, nachdem sich die ersten Studios in Los Angeles Anfang des 20. Jahrhunderts niedergelassen haben, um unabhängiger als zuvor produzieren zu können (vgl. Gronemeyer 1998: S. 35).

In Hollywood sind es vor allem die etablierten und großen Studios wie *Warner Bros.*, *20th Century Fox* – inzwischen von *Disney* aufgekauft – *Universal Pictures* und *Paramount*, die die Positionen der Eigner*Innen einnehmen und in Spiel-Filme investieren. Dies findet in Ausblick auf möglichst ertragreiche Ergebnisse bei der Auswertung der Produkte, insbesondere im Kino, statt (vgl. Bächlin 1971: S. 146). Inzwischen ist es eine Seltenheit geworden, dass nur ein Individuum, also eine natürliche Person, die tatsächliche Investition tätigt. Vielmehr sind es Personen juristischer Art, „die sich durch Repräsentativorgane (Aufsichtsrat) vertreten" (Boudon / Bourricaud 1992 [1984]: S. 243) lassen. Dies trifft vor allem auf die Struktur der Studios in Hollywood zu. Das Verhältnis von Film als Phänomen und Kapitalismus bewegt sich jedoch in einem widersprüchlichen Feld, denn „[m]it Film verbindet man Kreativität, Kunst und Kommerz. Film bedeutet aber auch Kasse, Konkurs und Konflikte. Die Kalkulation begleitet hierbei alle Ks" (Dress 2002: S. 72). Dies verdeutlicht sich an einer Situation, die sich ergeben hat, als der Regisseur James Cameron dem Studio die Idee für eine Fortsetzung von *Alien - Das Unheimliche Wesen Aus Einer Fremden Welt* (US 1979) vorgestellt hat.

> *„And yes, it's true. I was in a meeting with the studio head and the executive producers, and I turned my script over and on the blank side of the last page I wrote ALIEN. Then I drew an S on the end. Then I drew two vertical lines through the S and held it up to show them. Maybe it was just Pavlovian conditioning when they saw the $ sign connected closely to the word 'Alien'. Or maybe it was the confidence I projected. But they said yes."* (James Cameron zit. nach Empire Magazine 2022)

Die offensichtliche Anspielung darauf, dass die vorgeschlagene Fortsetzung aller Voraussicht nach einen kommerziellen Erfolg bedeutet, hat sich in mehrfacher Hinsicht ausgezahlt: Das Projekt hat grünes Licht erhalten und *Aliens - Die Rückkehr* (US 1986) ist sowohl in kritischer als auch kommerzieller Sicht ein voller Erfolg gewesen und stellt auch Jahrzehnte später noch eine Orientierung bzw. Vorlage dafür dar, wie Fortsetzungen künstlerisch-kommerziell erfolgreich konzipiert werden können.

Von Anfang an hat das Phänomen des Films eine schnelle Phase des Wachstums und der Veränderung vollzogen. Bereits im Jahr 1908 gehörte es in Europa und Amerika für Millionen von Menschen zu den zentralen Vergnügungen, denen in der Freizeit nachgegangen wurde. Dies geht aufgrund der enormen Gewinne, die erzielt wurden, und mit der Bildung eines neuen Ausprägung der Wirtschaft einher (vgl. Gronemeyer 1998: S. 32). Zu Beginn des Ersten Welt-Kriegs im Jahr 1914 sind bereits 50 % aller weltweit vertriebenen filmischen Werke in Hollywood entstanden. In den USA wurden bis zum Jahr 1950 ca. 21.000 Feature-Films[16] produziert (vgl. Guy 2004: S. 21). Ausgehend von gleichbleibenden Bedingungen für Produktionen wäre ab dem Jahr 1900 von durchschnittlich 420 Produktionen pro Jahr auszugehen.[17] Da sich das Phänomen und die zugehörigen Techniken jedoch erst entwickeln und verbreiten mussten, ist stattdessen von einem später einsetzenden, dafür aber exponentiell ansteigenden Produkt-Aufkommen auszugehen. Die globale Verbreitung und die Dominanz Hollywoods finden den Ursprung in der film-historisch zeitigen Ausdifferenzierung und dem Agieren unter kapitalistischen Prämissen.[18] Nur bleibt weiterhin die Frage zu diskutieren:

> *„Was ist es eigentlich, was uns Deutsche an Amerika so fasziniert?"* (Henckel von Donnersmarck 2015: S. 95)

Die zunehmende internationale Distribution amerikanischer Spiel-Filme etc. hat vor allem in der Zeit nach dem Zweiten Welt-Krieg dazu beigetragen, dass „[m]an begann, in amerikanischen Bildern zu träumen und sich das Leben mit amerikanischen Narrationen zu erklären"

[16] Im Jahr 1910 ist die durchschnittliche Länge eines *Feature-Films* ca. 30 Minuten gewesen (vgl. Guy 2004: S. 30).
[17] Im Vergleich hierzu sind im United Kingdom im Jahr 1936 maximal 192 Feature-Films gedreht worden, eine Summe, die zumindest bis zum Jahr 2004 nicht mehr erreicht wurde (vgl. Guy 2004: S. 36).
[18] Zum ausführlichen entwicklungs-bezogenen und film-geschichtlichen Einblick in die ökonomischen Verhältnisse der Film-Branche von Hollywood (vgl. Monaco 2009: 249ff.).

(ebd.: S. 96). Die internationale Verbreitung amerikanischer Spiel-Filme spielte wiederum mehr Einnahmen in die Kassen amerikanischer Studios, das erneut investiert werden konnte und was in der Folge umfassendere Budgets und aufwändigere Produktionen ermöglichte. Und je mehr finanzielle Ressourcen zur Verfügung stehen, desto besser lassen sich diese einsetzen, um „wirkliche Traumwelten zu schaffen" (ebd.). Ein besonderes Merkmal dieser Träume aus Hollywood scheint zu sein, dass „jeder Gegenstand, jeder Raum, jeder Mensch so aus[sieht], als gehörte [dies]er gerade noch zu der Welt, die wir kennen – nur eben ein bisschen schillernder. Es muss jedes kleine Element unmerklich, aber doch spürbar stilisiert sein" (ebd.). Die Inszenierung von Elementen in Bildern und Einstellungen allein über die Kamera trägt bereits hierzu bei. Die globale Dominanz amerikanischer filmischer Erzeugnisse und deren Inszenierungs-Stile hat dazu geführt, dass für Zuschauer*Innen „die ganz normale amerikanische Welt durchdrungen von der Poesie des Films" (ebd.) war und diese sich wie ein Nebel darüber gelegt hat. Die filmisch-inszenierten Bilder bewirken beim Publikum also eine Vorstellung von der amerikanischen Welt, bei der es sich vielmehr um eine Konstruktion bzw. Rekonstruktion handelt, nicht jedoch um ein Abbild. Die Faszination und Begeisterung, die bei Zuschauer*Innen hierüber entstehen können, gelten nicht dem Amerikanischen an sich. Es handelt sich „also nicht in erster Linie [um] eine Begeisterung für Amerika als Land oder seine Kultur, sondern [um] eine Begeisterung für Kino an sich" (ebd.: S. 97), die von den amerikanisch produzierten audio-visuellen Traum-Welten ausgeht.

Diese Stilisierung hat jedoch nicht ausnahmslos für alle amerikanischen Produktionen gegolten, denn dies hängt von deren Bedingungen und den eingesetzten Techniken ab, also den verfügbaren *Production Values*. Allein der Kino-Film und der TV-Film unterscheiden sich audio-visuell deutlich voneinander. Diese und andere Varianten haben sich jedoch inzwischen aneinander angeglichen. Insbesondere Serien, die vormals dem linearen TV vorbehalten gewesen sind, nun aber auch für das Video-On-Demand als Event produziert werden, verfügen jetzt über größere Budgets sowie bessere Produktions-Bedingungen. Ein Vergleich zwischen *Star Trek - Das Nächste Jahrhundert* (US 1987-1994) und *Star Trek - Discovery* (US 2017-2023) verdeutlicht dies besonders. Während die in den 1980er-Jahren produzierte Serie erkennbar in Studio-Kulissen gedreht wurde und wie ein gefilmtes Abbild wirkt – im weitesten Sinne also wie ein abgefilmtes Schauspiel bzw. Theater – haben sich drei Jahrzehnte später bereits neue Technologien und Stile der Inszenierung einsetzen lassen, die zuvor nur aus dem Kino bekannt gewesen sind. In den 1980er-Jahren haben sich zwischen den TV-Episoden und den Kino-Filmen in diesem Science-Fiction-Universum deutliche Unterschiede auf den audio-visuellen Ebenen erkennen lassen. Inzwischen lassen sich diese im Vergleich von dem modernen Kino-Film *Star Trek Into Darkness* (US 2013) und der Serie *Star*

Trek - Discovery (US 2017-2023) nicht mehr feststellen. Die *Production Values* haben sich einander angepasst. Inzwischen lässt sich nicht mehr ohne Weiteres sagen, ob ein Spiel-Film für Kino, TV oder Heim-Kino produziert wurde, wie es in den 1990er-Jahren recht schnell zu deuten gewesen ist. Es zeigt sich daher, dass „man mit Geld einen Look erzeugen kann, den wir inzwischen mit großem Kino assoziieren" (Henckel von Donnersmarck 2015: S. 98).

Auch in deutschen Produktionen lassen sich derartige Veränderungen beobachten. Betrachtet man zum Beispiel die Krimi-Reihe *Wilsberg* (DE 1995-2022) im ZDF, ist spätestens ab der Folge *Wilsberg - Nackt Im Netz* (DE 2014) eine deutliche Veränderung in der Inszenierung infolge veränderter Bedingungen der Produktion festzustellen. Es wird vermehrt der Fokus eingesetzt, um scharf bzw. unscharf eingestellte Elemente im Bild zu erhalten. Die Szenerie erhält somit etwas Künstliches bzw. Hervorhebendes. Die amerikanischen Vorbilder „arbeiten normalerweise mit einer sehr geringen Schärfentiefe" (Henckel von Donnersmarck 2015: S. 100). Das relevante Element der Einstellung, zum Beispiel ein Charakter, ist scharfgestellt, aber das Umfeld davor oder dahinter ist unscharf und wird zu einem abstrakten Bereich. „Diese enge Schärfentiefe kann man allerdings nur mit einer längeren Brennweite erreichen. Um dann noch einen vernünftigen Ausschnitt zu haben, muss man mit der Kamera sehr weit zurückgehen" (ebd.). In einem Studio lassen sich die Wände verrücken und diese Distanz herstellen. In echten Szenarien ist dies nicht möglich. Angesichts mangelnder Finanzen für Studio-Bauten wird in Deutschland häufig an realen Schauplätzen gedreht, so dass dieser Effekt größtenteils entfällt (vgl. ebd.). Eine weitere Methode zur Bild-Gestaltung, die besonders in amerikanischen Produktionen eingesetzt wird, ist eine festgelegte und zudem reduzierte Farb-Palette. Regisseur*Innen und Szenen-Bildner*Innen überlegen sich „welches die Farbwelt […] eines Films sein könnte. Welche Farbkombinationen können uns von Bild zu Bild durch den gesamten Film begleiten, ganz gleich, was gerade erzählt wird? Diese Methode hilft […] Zuschauer[*Innen] dabei, vollständig in die Welt eines Films einzutauchen, weil […] [man] nicht mehr in jeder Szene mit völlig neuen Farben konfrontiert wird" (ebd.). Die Farb-Gebung wird zudem durch das *Colour-Grading* gesteuert. Die ersten Folgen der Krimi-Reihe enthalten noch ein normales Abbild des realen Szenarios, während die Folgen ab *Wilsberg - Nackt Im Netz* (DE 2014) dieses zwar weiter aufweisen, aber infolge stilistischer Anpassungen auch etwas Künstliches bzw. Traumhaftes an sich haben.

Die sich verändernden Strukturen, die globale Verbreitung und ein verbesserter Zugang zu entsprechenden Produktions-Bedingungen für eine Vielzahl von Menschen haben im Laufe der Jahrzehnte und der zunehmenden Popularität des Phänomens dazu beigetragen, das seit dem Jahr 2008 von mindestens 6.500 Spiel-Filmen, die weltweit und jährlich allein für das Kino produziert werden, auszugehen ist (vgl. González 2013: S. 10). Der Schwerpunkt

der Film-Produktion liegt im asiatischen Bereich, da die Hälfte aller weltweit produzierten Spiel-Filme dort entstehen (vgl. Guy 2004: S. 50). Diese erhalten jedoch nicht unbedingt – wie diejenigen aus Hollywood – eine globale Verbreitung und Bekanntheit (vgl. Kapitel 3.3).

In Mumbai, ehemals Bombay, befindet sich beispielsweise das Zentrum der indischen Film-Industrie, die als produktivste weltweit gilt. Diese ist auch – in Anlehnung an Hollywood – als Bollywood bekannt. Im Jahr 1913 ist mit *Raja Harishchandra* (IN 1913) der erste indische Spiel-Film entstanden. In den folgenden Jahrzehnten sind mehr als 67.000 Spiel-Filme in mehr als 30 Sprachen bzw. Dialekten produziert worden. Allein im Jahr 2001 sind in Bollywood 1.013 Spiel-Filme entstanden (vgl. Guy 2004: S. 113). Im Gegenzug zur ausgeprägten Produktions-Dichte zeigt sich Indien mit ca. 12.000 Kino-Sälen im Jahr 2004, was lediglich 13 Säle pro Million der Bevölkerung bedeutet, und deutlich geringeren 9.300 Kino-Sälen in den Jahren 2017-2021 (vgl. Kanzler / Simone 2022: S. 12), sehr eingeschränkt. Das ist die geringste Dichte an Kino-Sälen weltweit. Auch entspricht der Kino-Besuch in Indien nicht unbedingt dem westlichen Kino-Erlebnis: Es wird während des laufenden Spiel-Filmes kommentiert, applaudiert, gebuht, in entscheidenden Szenen gepfiffen und es ist nicht außergewöhnlich, dass der Saal bereits verlassen wird, sobald deutlich wird, dass das Happy End unausweichlich ist. In Bollywood werden insbesondere Madras-Filme gedreht, die ein breites Publikum ansprechen, bestimmten Mustern folgen und alles in sich vereinen sollen. Die Madras-Filme verfügen in der Regel über sechs Songs, zwei große Tanz-Szenen, sind komödiantischer Art, enthalten Liebes-Geschichten, Action, Generationen-Konflikte, binden historische Hintergründe ein, verwenden glänzende Kostüme und setzen elegante und attraktive Schauspieler*Innen ein. Diese Vielfalt hat zur Folge, dass Madras-Filme dazu neigen, im Vergleich zu westlichen Spiel-Filmen überdurchschnittlich lang zu sein. Eine Laufzeit von drei Stunden, die das Hollywood-Kino inzwischen auch erreicht, jedoch nicht in der Regel einsetzt, ist für Madras-Filme nicht ungewöhnlich. Die Film-Budgets liegen weit unter denen von Hollywood-Produktionen. Zudem werden in Bollywood epische Werke fortlaufend produziert. Die Zahl der produzierten Spiel-Filme ist allerdings auch in ein Verhältnis mit den damit verbundenen Kosten zu setzen. Als Vorbemerkung ist zu beachten:

> *„Filmemachen ist die weitaus teuerste Möglichkeit, Unterhaltung herzustellen." (Lau 2003: 100ff.)*

In den 1980er-Jahren hat das Budget von Hollywood-Filmen durchschnittlich bei $ 20.000.000 US-Dollar gelegen (ebd.) und ist in den 1990er-Jahren auf $ 40.000.000 US-Dollar (vgl. Guy 2004: S. 40) bis $ 60.000.000 US-Dollar angestiegen. Die Entwicklung ab den 2000er-Jahren steht dem deutlich gegenüber (vgl. Block / Wilson 2010: 811ff.). Im Kino hatte sich zunächst die

Summe von $ 100.000.000 US-Dollar für die Prestige-Produktionen etabliert. In den 2020er-Jahren liegen die Kosten für derartige Spiel-Filme bereits zwischen $ 200.000.000 US-Dollar und $ 300.000.000 US-Dollar bzw. verfügen über weitaus größere Budgets. Im Vergleich hierzu liegen die durchschnittlichen Kosten für Spiel-Filme in Deutschland zwischen lediglich € 2.000.000 Euro und € 5.000.000 Euro (vgl. Lau 2003: 100ff.). Diese finanziellen Mittel werden auch nicht allein von einem Studio bzw. einer Firma aufgebracht, sondern auch über eine Film-Förderung. Die Kosten werden in zwei Bereiche unterschieden. Während diejenigen, die Below-The-Line liegen, d. h. die für Technik, Lohn, Miete, Ausstattung etc., überschaubar sind, lassen die Kosten, die Above-The-Line liegen, d. h. für Schauspieler*Innen, Regisseur*Innen, Autor*Innen, Effekte etc., bei großen Produktionen die gesamten Kosten überproportional steigen (vgl. ebd.). Das über die Jahrzehnte kontinuierlich gestiegene Budget für ein groß angelegtes Marketing ist zusätzlich zu betrachten. Während es zeitweise 20-40 % des eigentlichen Budgets einer Produktion betragen hat, sind seit Beginn der 2000er-Jahre in Hollywood auch Marketing-Budgets gegeben, die 100 % des Budgets der eigentlichen Produktion entsprechen (vgl. ebd.). Eine Steigerung der Marketing-Budgets hat sich zu Beginn der 2020er-Jahre aufgrund der pandemie-bedingten Verschiebungen von Kino-Filmen ergeben. Spiel-Filme wie *James Bond 007 - Keine Zeit Zu Sterben* (US 2022) oder *Fast & Furious 9* (US 2021), die bereits mit dem Marketing begonnen hatten, wurden um über ein Jahr verschoben. Die entsprechende Werbung dafür musste ausgesetzt bzw. umgeplant werden, was wiederum mit neuen Kosten verbunden ist. Eine Verschiebung der – insbesondere global geplanten – Veröffentlichung eines filmischen Werks ist keine einfache Sache, da es viele davon abhängige Faktoren zu berücksichtigen gibt, die neue Kosten nach sich ziehen.

> *„But […] once it was dated, pushing back the release was not an option: 'It's not just that you've told the public the movie is coming, you've made huge deals around the world with huge branding partners, with merchandise partners. It's a really big deal to move a tentpole date.'" (Masters 2016)*

In der Folge der zwangsläufigen Verschiebungen während der Pandemie war die Schwelle, um das sogenannte *Break-Even* an den Kino-Kassen zu erreichen, wiederum erhöht. Dies bezeichnet den Punkt, ab dem das Einspiel-Ergebnis die Ausgaben deckt und die zusätzlich folgenden Einnahmen die gesamte Investition auch zu einem finanziellen Erfolg machen. Im Vergleich hierzu stehen Dienste im Video-On-Demand nicht vor derartigen Problemen. Das Kino ist auf Zuschauer*Innen angewiesen, die den Weg dorthin auf sich nehmen, um sich einen Spiel-Film etc. anzusehen. Ein geschlossenes Kino kann jedoch niemanden empfangen. Im Video-On-Demand werden hingegen filmische Erzeugnisse in das Heim-Kino geliefert,

das stets besetzt und empfangsbereit ist. Eine Verschiebung der Veröffentlichung und der Werbung dafür ist trotz der Pandemie somit nicht zwangsläufig notwendig.

Die Film-Produktion ist in erster Linie als ein bedeutender wirtschaftlicher Bereich zu verstehen. In Anbetracht von Hollywood-Budgets, die sich derzeit zwischen $ 200.000.000 US-Dollar und $ 300.000.000 US-Dollar pro Produktion bewegen, ist das in Aussicht stellen ungewöhnlicher, abenteuerlicher und verlockender Erlebnisse ausschlaggebend, um das Publikum in das Kino zu ziehen. Das Ziel ist, mindestens das Budget wieder einzuspielen und das *Break-Even* zu erreichen. Es ist jedoch zu beachten, dass der finanzielle Erfolg von Spiel-Filmen nicht mehr ausschließlich an Kino und Publikum gebunden sind. Der von Regisseur Luc Besson inszenierte *Valerian - Die Stadt Der Tausend Planeten* (FR 2017) ist aufgrund des Budgets von $ 210.000.000 US-Dollar zunächst als eine risiko-behaftete Produktion zu verstehen. Die Produktions-Firma *EuropaCorp* hat das Budget selbst aufgebracht. Das finanzielle Risiko aufgrund eines potenziellen Scheiterns an den Kino-Kassen ist jedoch dadurch gemindert worden, dass global bereits weitläufig Distributions-Verträge geschlossen wurden, so dass vor der Veröffentlichung nur ca. 4 %, d. h. $ 8.000.000 US-Dollar, des gesamten Budgets noch nicht wieder eingeholt bzw. abgesichert gewesen sind. Regisseur Luc Besson bezeichnet das nun bestehende Risiko nicht mehr als finanziell, sondern sieht es in der schlechten Ausstrahlung, die man mit einer gescheiterten Produktion erlangt, so dass man zukünftig eventuell nicht mehr derartig aufwändige Spiel-Filme produzieren kann:

> *„The risk for the company is more one of notoriety. If the film is a big flop, we'll lose credibility for making these sorts of films. The risk is not financial, but rather human."* *(Luc Besson zit. nach Goodfellow 2017).*

In erster Linie sind Film-Branchen als von kapitalistischen Interessen geprägt zu verstehen und beziehen sich auf konsum-orientierte Erlebnis-Gesellschaften (vgl. Schulze 2005 [1992]). Im Phänomen des Films geht es also, wie bei Büchern und Musik, nicht unmittelbar um die Kunst an sich, sondern um die Profession sowie die damit verbundenen Funktionen, Methoden und Tätigkeiten. Das, was in der Breite in Erscheinung tritt, sind Branchen, die die Kunst zu einer generalisierbaren bzw. vereinheitlichen Betätigung nach bestimmten Mustern und Regeln machen. Die Kunst entsteht nicht allein um der Kunst willen, sondern auch aus anderen Interessen. Oder anders zum Ausdruck gebracht:

> *„Es geht niemals, never ever, um die Sache, immer nur um Interessen" Dr. Stegner zit. nach Wilsberg - Bittere Pillen (DE 2015) Time-Code: 00:30:33-00:30:38.*

Insbesondere die Film-Branche, die in Verbindung mit Hollywood steht, ist ein vielschichtiger und nach kapitalistischen Prämissen ausdifferenzierter Bereich zur Produktion filmischer Erzeugnisse, der einen bedeutenden Teil des globalen Film-Marktes formt und dominiert. „Phänomene wie der Massenkonsum, [aber auch] die 'Standardisierung' der Produkte und Bedürfnisse, die durch diese Produkte befriedigt werden sollen“ (Boudon / Bourricaud 1992 [1984]: S. 239) gehen damit einher. Das Kino ist somit zu einem Erlebnis für die breite Masse der Menschen geworden. Es haben sich für die Produktionen bestimmte Standards, Regeln und Konventionen herausgebildet, einerseits im Sinne von Genres (vgl. Kapitel 3.1.3), andererseits aber auch über Bestimmungen wie dem *Production Code* (vgl. Kapitel 3.3.3).

Die entsprechende Kalkulierbarkeit filmischer Projekte ist von großer Bedeutung im kosten-intensiven Kino. Insbesondere erfolgversprechende und bereits erprobte Konzepte werden daher wiederkehrend umgesetzt (vgl. Kapitel 3.2.3). Dies erklärt beispielsweise die inzwischen zwei Jahrzehnte anhaltende Popularität von Comic-Filmen mit Superheld*Innen, die mit den ersten Spiel-Filmen der Reihen von *X-Men* (US 2000) und *Spider-Man* (US 2002) eingesetzt hat. Die Erfolge dieser Produktionen haben Fortsetzungen nach sich gezogen, die den Erfolg sowohl reproduziert als auch ausgebaut haben. Hervorstechend hierfür ist das sogenannte *Marvel Cinematic Universe*, welches das Kino seit Ende der 2000er-Jahre dominiert und prägt. Zutreffend beschreibt Regisseur Florian Henckel von Donnersmarck, dass in Hollywood „[d]ie Zeit der großen Intellectual Properties, der Marken und Franchises begann“ (Henckel von Donnersmarck 2015: S. 58), die eine bessere Kalkulierbarkeit und Vorhersagbarkeit ermöglichen und deren Grundlage die Bekanntheit ist. Populäre Bücher und Reihen wie *Der Herr Der Ringe - Trilogie* (NZ 2001-2003) sowie Jugend-Werke wie *Die Tribute Von Panem* (US 2012-2015) wurden mittels modernster Technologien adaptiert, verfilmt und in das Kino gebracht. Auch TV-Serien wie *Kobra - Übernehmen Sie* (US 1966-1973), abenteuerliche Attraktionen aus Freizeit-Parks wie *Fluch Der Karibik Pentalogie* (US 2003-2017) und *Jungle Cruise* (US 2021), Spiel-Gegenstände wie *Transformers* (US 2007) und *G.I. Joe - Geheimauftrag Cobra* (US 2009) sowie Computer-Spiele wie *Resident Evil 1-6* (US 2002-2016) oder *Tomb Raider* (US 2018) wurden zunehmend für das Kino adaptiert und inszeniert. Deren Bekanntheit und Popularität lassen ein Interesse an einer filmischen Umsetzung beinahe automatisch als erfolgversprechend erscheinen. „Alles, was sich bereits in den Köpfen der potenziellen Zuschauer[*Innen] festgesetzt hatte und sich daher nach einem zuverlässigen Schema vermarkten und in eine Vorschau verpacken ließ, wurde (und wird) gemacht, am besten mehrmals“ (Henckel von Donnersmarck 2015: S. 58). Allerdings stellen sich diese Erfolge nicht zwangsläufig ein. Während manche Projekte zu massiven Erfolgen werden und aus einem Spiel-Film eine Film-Reihe wird, scheitern andere und werden nicht fortgesetzt.

Auch der wiederholte Einsatz bestimmter inszenatorischer Elemente in einer Vielzahl von Spiel-Filmen evoziert in der Folge eine Bekanntheit bei Zuschauer*Innen und somit ein schnelleres Einfinden in und Verstehen von der filmischen Erzählung. Hollywood lässt sich einerseits zwar als Industrie verstehen, andererseits aber auch als Synonym eines bestimmten, global vermarkteten Stils (vgl. Peltzer 2012: S. 201). Das Ziel der Massen-Kompatibilität hat sich für Hollywood als vielleicht bedeutendste Branche der globalen Produktion von filmischen Erzeugnissen stets als relevant herausgestellt (vgl. Kapitel 3.3.2). In Anbetracht teurer und komplexer werdender Produktionen, die in Franchises mit zugehörigem Merchandising fortgeführt werden sollen, erhält dieses Phänomen aus film-wirtschaftlicher Sicht eine entsprechende Plausibilität. In Bezug auf die industriellen und somit wirtschaftlichen Aspekte bewegen sich Produzent*Innen von Big-Budget-Produktionen vor allem risiko-freier bzw. erfolgs-orientierter im Bereich des kulturell und gesellschaftlich Akzeptierten (vgl. Dörner 2000: S. 165). Hollywood unterstreicht damit global gängige und als normal angesehene gesellschaftliche Verständnisse und Konventionen (vgl. Peltzer 2012: S. 201). „Wie kein zweiter Wirtschaftszweig hat es die amerikanische Filmindustrie außerdem verstanden, aus ihren periodisch wiederkehrenden Krisen Reibungsenergie zu ziehen und interne Erneuerungsprozesse in Gang zu setzen, ohne dabei ihr weltweites Publikum aus dem Blick oder an der Kinokasse zu verlieren“ (Elsaesser 2009: S. 7). Dies wird besonders deutlich, wenn die Entwicklungen infolge der Pandemie der Jahre 2020 und 2021 betrachtet werden (vgl. Kapitel 3.3.1). Der Wandel und Fortschritt einer global verteilten Film-Industrie lassen sich vor allem auf Impulse aus Hollywood zurückführen. Das System bzw. die Industrie in Hollywood ist komplex und wirtschaftlich orientiert, so dass die filmischen Erzeugnisse zwar als künstlerisches Werke, aber stets auch als kommerzielle Werke verstanden werden.

3.1.2 DER WEG VON REALISTISCHEN ABBILDERN ZU KÜNSTLERISCHEN INSZENIERUNGEN

> *„In latter times I think that artists and writers have allowed themselves to be sold down the river. They have accepted the prevailing belief that art, that writing are merely forms of entertainment. They're not seen as transformative forces that can change a human being, that can change a society. They are seen as simple entertainment, things with which we can fill twenty minutes, half an hour while we're waiting to die.*" *Alan Moore zit. nach The Mindscape Of Alan Moore (UK 2003) Time-Code: 00:31:45–00:32:17*

Die filmischen Werke sind global ein fest etablierter und unmittelbarer Bestandteil individueller Gestaltung von frei verfügbarer Zeit (vgl. Mai / Winter 2006b: S. 8 / Wiedemann 2008: S. 392). Der Kino-Besuch und andere Formen der Vorführung sind als soziale Ereignisse anzusehen (vgl. Winter 1992: S. 58). Die in der Film-Geschichte bereits in den Anfängen gewonnene Erkenntnis, dass in diesem transnationalen Kommunikations-Medium (vgl. Trenz 2005: S. 402) nicht nur die Realität abgebildet, sondern auch inszeniert und unterhalten werden kann (vgl. Winter 1992: S. 10), ist folglich von großer Bedeutung. Der Kritik von dem Künstler Alan Moore zufolge hat sich bereits zu Beginn des 21. Jahrhunderts ein Ungleichgewicht eingestellt, nach dem Unterhaltung die primäre Aufgabe des Mediums ist. Die Kunst, die ebenfalls damit verbunden ist, und deren transformative Wirkung werden hingegen nicht mehr gesehen bzw. berücksichtigt. Diesem Verhältnis zwischen Kunst und Unterhaltung, aber auch Realismus und Fiktion, wird im folgenden Abschnitt nachgegangen.

Über mediale Produktionen lässt sich sagen, dass diese „generell inszeniert und arrangiert werden und dass diese Inszenierungen spezifische Folgen für die Erfahrung von Welt durch die Medien hat" (Hickethier 2001 [1993]: S. 18). Die Brüder Lumière, die mit deren im Jahr 1895 präsentierten Cinématograph von zentraler Bedeutung für die Entwicklung des Phänomens sind, folgten in deren gedrehten bzw. aufgenommenen Szenen von Anfang an dem abbildenden, repräsentativen und dokumentarischen Charakter. Erst George Méliès widmete sich der Aufgabe, die aufgenommene bzw. „dargestellte Realität zu verfremden und zu manipulieren" (Gronemeyer 1998: S. 30). In diesem Zusammenhang erhielt die Bemühung Einzug, „die Leinwandzeit (Dauer der Projektion des Films auf die Leinwand) und die Realzeit (tatsächliche Dauer der dargestellten Ereignisse) zu trennen" (Winter 1992: S. 11). Die Beiträge von George Méliès stellen wichtige Entwicklungen und Verbindungen zur formalistischen Film-Theorie her, denn dieser zufolge sind filmische Werke als Konstruktionen und Inszenierungen zu verstehen, die Eigenschaften der Künstlichkeit aufweisen (vgl. Elsaesser / Hagener 2008: S. 10). Die realistische Film-Theorie steht dem gegenüber. Ein filmisches Erzeugnis ermöglicht nach dieser einen „Durchblick auf eine (nicht-mediale) Wirklichkeit" (ebd.), sodass

ein unmittelbarer Zugriff auf die Gesellschaft und Wirklichkeit, innerhalb derer das Produkt entsteht, gegeben ist. Die soziale Wirklichkeit wird hiernach unmittelbar abgebildet. In den Anfängen des Film-Phänomens ist u. a. durch die Brüder Lumière die realistische Perspektive vertreten worden. Diese haben die Möglichkeit, in filmischen Aufzeichnungen die Realität einfangen und abbilden zu können, als grundlegend und ausschließlich angesehen. Die erste Aufzeichnung der Brüder Lumière, die im Jahr 1895 in Paris gezeigt wurde, zeigt Menschen, die eine Fabrik zur Pause verlassen. Es handelt sich um reales, nicht inszeniertes Geschehen. Innerhalb von zwei Jahren haben die Brüder Lumière über tausend derartiger eine Minute lange Sequenzen aufgezeichnet (vgl. Guy 2004: S. 10). Der damals mit dem Dreh verbundene Aufwand und das dabei entstandene visuelle Ergebnis lassen sich bereits seit Jahrzehnten, als entsprechende Kamera-Techniken etc. mobiler und für die breite Masse verfügbar wurden, nicht mehr vergleichen. Inzwischen ist es mit einem Smart-Phone möglich, die tausend Sequenzen, die die Brüder Lumière in zwei Jahren aufgenommen haben, an einem Tag, also innerhalb von dessen 1.440 Minuten, aufzuzeichnen – und diese zudem weltweit über Online-Angebote wie *YouTube*, *Vimeo* etc. verfügbar und jederzeit abrufbar zu machen.

Georges Méliès verfolgte im Vergleich hierzu das „concept of a story film, rather than just showing action" (ebd.). Der französische Film-Pionier wird als Vater der Spezial-Effekte angesehen, eröffnete das erste Film-Studio in Europa und setzte zudem als erstes Story-Boards, d. h. skizzierte Visualisierungen des Scripts, bei der Planung und Inszenierung ein (vgl. ebd.). Edwin S. Porter, Regisseur des 11 Minuten langen *Der Grosse Eisenbahnraub* (US 1903), ist neben Georges Méliès einer derjenigen, die vielen wichtigen und fortwährend eingesetzten Methoden und Techniken den Weg bereiteten. Die Methode, dass man unabhängig von der Abfolge der Sequenzen bzw. Szenen und somit der erzählerischen Chronologie dreht, ist ein besonderes Beispiel hierfür. Die Notwendigkeit, häufig zwischen den Szenerien wechseln zu müssen, wurde hierdurch vermieden. Die Zusammenführung der nicht-chronologisch gedrehten Szenen erfolgt stattdessen erst im Schnitt (vgl. Guy 2004: S. 10). Es wurden zunehmend Möglichkeiten filmischer Sprache erforscht und entwickelt, um die filmisch erzählten Geschichten „verständlicher, spannender und unterhaltsamer zu gestalten" (Gronemeyer 1998: S. 36f.). George Albert Smith hat beispielsweise dazu beigetragen, dass „Bedeutung über die Beziehung der Bilder zueinander" (ebd.) hergestellt wird und nicht nur über gesprochene Sprache transportiert wird. Die Komplexität filmischer Inszenierungen wurde u. a. von Regisseur David W. Griffith mit *Die Geburt Einer Nation* (US 1915) gesteigert.[19]

[19] David W. Griffith produzierte zwischen den Jahren 1908 und 1913 durchschnittlich 75 filmische Erzeugnisse pro Jahr (vgl. Guy 2004: S. 75). Das später entstandene filmische Werk *Die Geburt Einer Nation* (US 1915) steht auf dem ersten Platz der weltweit erfolgreichsten Stumm-Filme (vgl. Guy 2004: S. 12).

> *„Er erkannte, daß die einzelne Einstellung und nicht die Szene das Kernelement filmischer Sprache bildet, und erweiterte das Repertoire um neue differenzierte Einstellungsgrößen. Zu Panorama-Aufnahmen, Totalen und Großaufnahmen kamen Halbtotale und Detailaufnahme, die er immer freier und in raschen, bewegungsintensiven Sequenzen montierte. Die vielen Schnitte steigerten die Komplexität der Filme. Um Anschlußfehler zu vermeiden, mußte Griffith darauf achten, daß die zeitliche und räumliche Logik bewahrt wurde." (Gronemeyer 1998: S. 44)*

Ohne derartige Entwicklungen wären Inszenierungen wie die spannungs-geladene Verfolgung bei der Entführung von Julie Mott in *Bad Boys - Harte Jungs* (US 1995), die von markanten Einstellungen, schnellen Schnitten und einer vorantreibenden Film-Musik des Komponisten Mark Mancina geprägt ist, nicht denkbar. Innerhalb einer wenige Minuten oder auch nur Sekunden andauernden filmischen Szene können daher Situationen zusammengefasst und verdichtet erzählt bzw. dargestellt werden, die real-zeitlich, d. h. in der außer-filmischen Realität, länger andauern. In dem Thriller *Auf Der Flucht* (US 1993) bestehen die ersten dreizehn Minuten aus einer Kombination verschiedener Sequenzen und Szenen, die nicht-linear ablaufen, sondern ineinandergeschoben sind. Der gesamte Verlauf besteht aus dem Mord an Helen Kimble, den vorhergehenden Ereignissen des Abends, der nachfolgenden kriminalistischen Untersuchung sowie der Verhandlung vor Gericht und der Verurteilung von Dr. Richard Kimble als Täter. Diese Ereignisse würden sich in realen Situationen jedoch über eine sehr viel längere Zeit ziehen. Erst nach diesem Intro beginnt die eigentliche und linear erzählte Geschichte des Spiel-Films. In dem britischen Gangster-Film *Snatch - Schweine Und Diamanten* (UK 2000) wird die Verdichtung von Zeit und geographischen Positionen weiter intensiviert, indem die Planung, Vorbereitung und Ausführung einer Reise von New York nach London in nur dreizehn Sekunden ablaufen. Der Action-Film *Nobody* (US 2022) nutzt dieses Mittel hingegen, um die tristen, sich wiederholenden und lähmenden täglichen Routinen von Hutch Mansell darzustellen und den Zuschauer*Innen zu verdeutlichen, in welcher gelangweilten Stimmung sich der Protagonist zu Beginn des Spiel-Films befindet. Insbesondere filmische Science-Fiction wie *12 Monkeys* (US 1995) oder die gleichnamige Serie *12 Monkeys* (US 2015), in denen zeitlich als auch geographisch umfassende Sprünge vorgenommen werden, sind ohne die Entkopplung von filmischer Zeit und Position nicht denkbar.

Ein Zugriff auf die dahinterstehende Realität ist durch die Manipulation und Kombination des audio-visuellen Materials noch nicht verhindert. Allerdings steht hinter jeder Inszenierung einer Einstellung bzw. Szene nicht nur die audio-visuelle Komponente, sondern stets auch ein narratives Element (vgl. Kapitel 3.4.3). Das bedeutet, dass nicht nur das aufzuzeichnende situative Geschehen als reales Geschehen abgefilmt, geschnitten, zusammengesetzt, manipuliert und letztendlich konstruiert, sondern bereits im Prozess der Entwicklung des

filmischen Stoffes eine entsprechende Bearbeitung stattfindet. Aus dieser Perspektive ergibt sich, dass der Film-Theorie „von Anfang an ein Antagonismus zwischen Realismus-Naturalismus-äußerster Zurückhaltung des Regisseurs einerseits, Phantastik-Expressionismus-(über die Montage) gestaltenden Eingriff des Regisseurs andererseits zugrunde[liegt]“ (Albersmeier 1979: S. 12). Auch Film-Material, das primär der realistischen Theorie zuzuordnen wäre, geht mit Elementen der formalistischen Theorie einher. Die Abgrenzung zwischen beiden erscheint somit idealtypisch. In filmischen Darstellungen und Abbildungen lässt sich daher immer auch ein Element der Inszenierung finden. Das *Making-Of* eines Spiel-Films entspricht dem Charakter einer Dokumentation und verweist somit auf die realistische Perspektive. Allerdings lässt sich daran auch eine Lenkung durch Inszenierung verdeutlichen. Beispielsweise lassen sich am *Making-Of* zu *John Rambo* (US 2008) oder *Rogue One - A Star Wars Story* (US 2016) positive Darstellungen sowohl von dem jeweiligen Spiel-Film als auch von weiteren produktions-relevanten Merkmalen durch die interviewten Schauspieler*Innen, Produzent*Innen etc. erkennen. Die Dokumentation, die in einem *Making-Of* steckt, wird von einer Abbildung zu einer Inszenierung und somit zu einem bedeutenden marketing-orientierten Mittel der Produktion. Die positive Bewertung einerseits und die realitäts-bezogene Perspektive des Dokumentarischen andererseits vermischen sich, um die Erwartungen der Zuschauer*Innen an das in Aussicht gestellte Film-Erlebnis zu steigern.

Inszenierte filmische Werke lassen sich daher nur mittelbar als repräsentative Instanzen für gesellschaftliche Zustände verstehen, sie bewegen sich „immer auf der Schwelle zwischen einem Abbild der Welt und Fiktion“ (Hamenstädt 2016: S. 13). Der Zugriff auf die Realität erfolgt stattdessen über die kreativen und inszenierenden Instanzen hinter dem Produkt. Es geht daher vielmehr um die Perspektiven von Produzent*Innen, Autor*Innen und Regisseur*Innen auf gesellschaftlich-soziale Themen, die diese inhaltlich und inszenatorisch ansprechen bzw. integrieren wollen (vgl. Jarvie 1974 [1970]: S. 7). Die Betrachtung des Produktes selbst erfolgt durch kulturell geprägte Brillen und kann nur zu individuellen Ableitungen und Interpretationen führen, die nicht den Intentionen der Künstler*Innen entsprechen müssen (vgl. Kapitel 3.4.3). Dementsprechend zählt zu den Merkmalen des in Italien entstandenen neo-realistischen Ansatzes, dass die filmischen Themen zwar zeitlos sein können, das inszenierte Geschehen jedoch untrennbar mit der Gegenwart der Entstehung verbunden ist und somit in gewisser Hinsicht von besonderer dokumentarischer Art ist (vgl. Bazin 2009 [1975]: 295–326). Die Künstler*Innen „strebten nach Ehrlichkeit, Wahrheit und nach der echten Wirklichkeit. Sie wollten die Realität auf die Leinwand bringen, so wie sie ist“ (König 2015: S. 122). Das filmische Werk wird somit als ein Spiegel gesellschaftlicher Zustände verstanden (vgl. Kapitel 3.5.1). Die folgende Beschreibung für das neo-realistische Sozial-Drama *Rocco*

Und Seine Brüder (IT 1960) von Regisseur Luchino Visconti, die damals zur Werbung verwendet wurde, bringt zum Ausdruck, wie sich daher die Ebenen der realistischen und der formalistischen Theorie in einem inszenierten Werk treffen und finden lassen. Die inhaltliche Treue zur gesellschaftlichen Wirklichkeit wird als gewagt und treffend beschrieben, was dazu führt, dass der Spiel-Film in dessen Intention bzw. Bedeutung als überwältigend und in der Tragweite, was thematisch alles davon betroffen ist, als atemberaubend angesehen wird:

> *„DARING in its realism. STUNNING in its impact. BREATHTAKING in its scope." (IMDb 2022c)*

Der Spagat zwischen realistischer und formalistischer Theorie zeigt sich sowohl im schriftlichen Ausdruck als auch in auditiven und visuellen Aufzeichnungen. Der Wechsel von Realismus zu Formalismus erfolgt, wenn aus einer sachlich-objektiven Aufzeichnung realer Zusammenhänge und Situationen eine Inszenierung und somit etwas konstruiertes wird. Im schriftlichen Bereich sind eine Niederschrift gesprochener Inhalte per Stenographie, die sachlich-protokollarische Beschreibung von Situationen oder eine Anleitung als Teil der realistischen Theorie anzusehen. Sobald das Schriftliche jedoch mit der Intention, etwas bestimmtes bei den Leser*Innen zu erreichen – beispielsweise in Bezug auf Stimmungen oder Emotionen – eingesetzt und gesteuert wird, findet eine Inszenierung statt. Der betreffende Inhalt wird sprachlich in eine bestimmte Form gebracht. Auch im Auditiven sowie dem Visuellen ist zwischen dem Aufzeichnen real auftretender Erscheinungen und Situationen sowie der zunehmenden Inszenierung solcher Umstände zu unterscheiden. Die Aufzeichnung eines Gespräches unterscheidet sich bereits von der einer Voice-Mail. Das Gespräch besteht aus einem unmittelbaren und wechselseitigen kommunikativen Prozess. Die daran Beteiligten sind kontext-sensitive Akteur*Innen, die das Geschehen bzw. den Verlauf analysieren, interpretieren und darauf reagieren (vgl. Auer 1986: S. 22ff.). Die Voice-Mail ist hingegen einseitig und gestaltet, so dass erst im Nachhinein darauf reagiert werden kann. Eine Kamera, die der Überwachung dient, zeichnet ebenso ein reales, ungeplantes Geschehen auf, beispielsweise Auto-Crashs etc. Etwas, das planvoll für die Kamera stattfindet, auch wenn es in sozial realen Umgebungen abläuft, beispielsweise auf offener Straße, ist inszeniert und lässt somit kein vollständig reales Abbild mehr zu. Beispielsweise vermischt *Borat - Kulturelle Lernung Von Amerika Um Benefiz Für Glorreiche Nation Von Kasachstan Zu Machen* (US 2006) als sogenannte Mockumentary reale Szenarien mit fiktiven, inszenierten Abläufen. Dies lässt sich in gewisser Hinsicht mit dem sozial-wissenschaftlichen Krisen-Experiment vergleichen, da von Akteur*Innen in einer Situation absichtlich entgegen der allgemeinen Erwartung agiert wird und die Reaktion von den Anwesenden darauf von besonderem Interesse ist.

Diese Formen, über die Informationen transportiert werden, zeigen wiederum auf, wie leicht ein Wechsel zwischen realistischer und formalistischer Theorie erfolgen kann. Eine realistische Basis filmischer Werke ermöglicht es Zuschauer*Innen, deren Inhalte als aus der sozialen Realität vertraut wahrzunehmen. Demgegenüber ermöglichen die formalistisch geprägten filmischen Werke, nicht unmittelbar mit der sozialen Realität konfrontiert zu werden, sondern über die filmische Unterhaltung auch eine Entlastung von den Anstrengungen bzw. Belastungen dieser zu erfahren – und eine Übertragung der Inhalte auf die eigenen sozialen Umstände selbst vorzunehmen. Dies zeigt sich auch an dem folgenden Beispiel, das sich auf die Zeit der Diktatur in Spanien unter Francisco Franco von Mitte der 1930er-Jahre bis Mitte der 1970er-Jahre bezieht, in dem das soziale Geschehen im Land als alptraumhaft beschrieben wird und das Kino als Medizin verstanden wurde, die den Schmerz betäubt:

> *„Cinema was not just an entertainment for our generation. It was a medicine, an antidote to the monstrous reality outdoors. Films reflected another world, where comfort, joy and love were possible. Movies were life and reality, and what happened in the murderous streets an absurd nightmare." (Aranda 1990: S. 22)*

Einerseits ergibt sich somit über filmische Welten eine entlastende Unterhaltung, die einen von der außer-filmischen Realität für kurze Zeit löst. Andererseits gibt es auch die filmischen Werke, die Themen aus der sozialen Realität entlehnen, diese diskutieren sowie das Publikum damit konfrontieren und es somit nicht loslassen. In der Film-Distribution, insbesondere im Kino, lassen sich beide zugleich als Angebote finden. Die Veröffentlichung von filmischen Erzeugnissen hat immer ein bestimmtes Ziel-Publikum im Blick. Ein Gegen-Angebot, das sogenannte Counter-Programming (vgl. Ulin 2019: S. 171), zielt jedoch auf ein Publikum ab, das von dem primären Angebot nicht angesprochen wird. Beispielsweise sollen populär-kulturelle filmische Werke im Kino ein jugendliches und an Unterhaltung interessiertes Publikum ansprechen. Diejenigen, deren Interesse an ruhiger inszenierten, weniger auf Effekte und mehr auf Inhalte abzielenden filmischen Erzeugnissen besteht, werden im primären Angebot daher nicht fündig. Einerseits kann ein solches Angebot ebenfalls aus unterhaltsamen und entlastenden Werken bestehen, beispielsweise romantischen Komödien, aber ebenso auch aus realitäts-bezogenen und somit konfrontativen Werken. Die Kino-Auswertung von *Black Panther - Wakanda Forever* (US 2022), einem weiteren Teil aus dem populären *Marvel Cinematic Universe*, hat beispielsweise mit *She Said* (US 2022) ein Gegen-Angebot erhalten. Der Spiel-Film thematisiert die Geschichte von zwei Journalist*Innen der *New York Times*, deren Recherchen dazu beigetragen haben, dass die sexuellen Belästigungen und Übergriffe durch den Hollywood-Produzenten Harvey Weinstein an die Öffentlichkeit gelangt sind. Der Spiel-

Film ist jedoch, trotz positiver Kritiken und als ein Favorit für Auszeichnungen, nicht so erfolgreich im Kino gelaufen, wie prognostiziert. Die damit zusammenhängende Vermutung lautet, dass „the movie's searing look at an abuse of power may not have been what audiences were hoping to see at a time when the headlines are – let's be honest – pretty bleak" (Lang 2022). Ein ernsthaftes, auf wahren Begebenheiten beruhendes und diese rekonstruierendes Thema ist jedoch „a tough sell. People are looking for escapism right now. Even adult audiences are looking for something that takes them away from reality" (Shawn Robbins / Chief Analyst Box Office Pro zit. nach ebd.). Das bedeutet nicht, dass konfrontative, realistische Themen nicht vom Kino-Publikum präferiert werden, aber dass das Kino-Bedürfnis scheinbar mit gesellschaftlichen Tendenzen und Entwicklungen korrespondiert. Die pandemischen Einschränkungen der 2020er-Jahre, von denen die Kino-Branche betroffen gewesen ist, sind beispielsweise zu berücksichtigen. Das fiktional geprägte Spektakel und Erlebnis ist, wie es die globalen Erfolge von *Spider-Man - No Way Home* (US 2021) und *Top Gun - Maverick* (US 2022) verdeutlichen, unter diesen Umständen gefragter, als eine weitere Konfrontation mit den Gegebenheiten der sozialen Wirklichkeit. In einer globalisierten Welt, in der man unmittelbar und regelmäßig mit den unterschiedlichsten Problemen und Konflikten, z. B. Demonstrationen, Klima-Wandel, Kriege, Pandemie etc., medial in Berührung kommt, erscheint die Suche nach Unterhaltung und Entlastung plausibel.

Es zeigt sich, dass der authentisch-realistische Ansatz, d. h. dass im filmischen Arrangement realitäts-bezogene Verhältnisse wiedergegeben werden, zugunsten einer emotionaleren bzw. narrativ-orientierten Inszenierung aufgegeben wird. Das bedeutet, dass filmisch eine Veränderung bzw. Anpassung vorgenommen wird, die dem Vorantreiben der Geschichte sowie dem Erleben und der Reise der Zuschauer*Innen dient. In der Folge entstehen verzerrte Darstellungen realer Sachverhalte, wie beispielsweise in der filmischen Aufbereitung polizeilicher Situationen in der Ausbildung und im Dienst. In *Westwall* (DE 2021) wird ein unsachgemäßer, regelverstoßender und nicht zu akzeptierender Umgang mit einer Schuss-Waffe sowie die zweckentfremdete Nutzung polizeilicher Informations-Systeme gezeigt. Diese bleiben jedoch, um der Erzählung willen, ohne die angebrachten und notwendigen dienst-rechtlichen Konsequenzen. Auch in der Krimi-Reihe *Wilsberg* (DE 1995-2022) zeigen sich derartige Auffälligkeiten, da der Charakter namens Overbeck als Comic-Relief angelegt ist. Ein Comic-Relief sorgt mit humorvollen Eigenschaften in ernsthaften und spannenden Situationen für Ablenkung und kurzfristige Entlastung (vgl. Cohen 1978). In der Krimi-Reihe dient Overbeck also der Unterhaltung und wird folglich in der polizeilichen Rolle als inkompetent und grenzüberschreitend dargestellt. Dessen ständiges fehlerhafte Verhalten wäre in der Realität jedoch nicht zu dulden und würde ebenfalls dienst-rechtliche Konsequenzen

nach sich ziehen. Ein weiteres Beispiel ist, dass der grundsätzlich schwierige und für alle Beteiligten belastende Prozess des Überbringens von Todes-Nachrichten filmisch, da es für die Erzählung nicht weiter relevant ist, sehr schnell ablaufend und verkürzt gezeigt wird. Zudem wird sofort zu einer sachlich ablaufenden Befragung der Betroffenen übergegangen, was psychologisch gesehen nicht nachvollziehbar erscheint.

Der Autor William Goldman beschreibt anhand verschiedener szenischer Ausarbeitungen, wie Elemente der sozialen Wirklichkeit für filmische Werke auf deren Relevanz für die Erzählung überprüft werden. Dies erfolgt, um zu erkennen, in welcher Ausführlichkeit diese dargestellt werden müssen, oder ob sie sich auf ein Minimum verkürzen lassen, sollten sie nicht weiter notwendig sein. Das Ziel ist, filmische Erlebnis-Zeit zu sparen, um sich auf das Wesentliche zu konzentrieren, und sie nicht mit Unwesentlichem zu verlieren (vgl. Goldman 2001 [2000]: S. 209). Als ein Beispiel dient die Bezahlung in einem Taxi. Normalerweise finden in der Situation ein kurzes Gespräch und der Austausch von Geld statt. Erzählerisch bringt dies eine Geschichte jedoch nicht voran, so dass die Darstellung verkürzt wird: Das überreichte Geld ist immer passend. Der Charakter steigt aus dem Auto und es geht weiter. Schwierig wäre es hingegen, wenn das Geld nicht stimmt und darüber ein Streit zwischen den Beteiligten entsteht (vgl. ebd.: S. 206ff.), der mit der eigentlichen Geschichte nichts mehr zu tun hat. Der Fokus auf die Geschichte und deren Vorankommen führen somit zu einer verkürzten und realitäts-verzerrenden Darstellung. Der Titel des Buches von William Goldman lautet, im Bewusstsein der gestalterischen und verfremdenden Teile der Tätigkeit, daher: *Which Lie Did I Tell?* Zusätzlich ist neben der Relevanz des Dargestellten zu beachten, was dessen Inklusion oder Exklusion für das filmische Erzählen und Erlebnis besonderes bringt. Ein wichtiges Prinzip, u. a. von Autor und Regisseur David Mamet, ist danach „kein überflüssiges Wort, kein überflüssiges Bild [zu verwenden, denn] […] man muß de[n] Zuschauer[*Innen] möglichst viele Informationen vorenthalten“ (Jenny 1998) (vgl. Kapitel 3.4.3).

Die Abwandlungen und Variationen von realen Gegebenheiten beziehen sich nicht nur auf die bereits dargestellte Verkürzung oder Verfälschung sozialer Situationen, sondern auch auf physikalische Zusammenhänge. In dem Action-Film *Fast & Furious - Neues Modell - Originalteile* (US 2009) wird aufgrund der gesetzten Schnitte die Illusion einer Wirklichkeit hergestellt, die real aber nicht plausibel ist. Ein Auto-Konvoi holt zunächst mit höherer Geschwindigkeit einen Truck ein. Unmittelbar hinter diesem erfolgen eine 180-Grad-Wende und eine sofortige rückwärts-gewandte Beschleunigung. Anschließend werden Auto und Truck in synchroner Geschwindigkeit so zueinander ausgerichtet, dass eine starre Brücke aufgebaut werden kann, die beide miteinander verbindet. Im Spiel-Film ist dies schnell und unkompliziert möglich, jedoch ist das Vorgehen in der Realität nur sehr eingeschränkt denkbar. In

diesem Zusammenhang erscheinen die Überlegungen von der Architektur-Kritikerin Ada Louise Huxtable passend und auf filmische Werke übertragbar, denn in den Fiktionen äußert sich auch eine Diskrepanz zwischen Wunsch und Wirklichkeit:

> *„Ich weiß nicht, wann wir den Bezug zur Realität und das Interesse daran verloren haben, aber irgendwann wurde beschlossen, dass die Wirklichkeit nicht die einzige Option sein könne, dass es möglich, ja sogar wünschenswert sei, sie zu verbessern, dass man sie durch ein angenehmeres Produkt ersetzen könne."*
> *(Ada Louise Huxtable zit. nach Kampa 2011: S. 183)*

In einer realistisch-orientierten Inszenierung stellt sich nunmehr die Frage, wie sich etwas darstellen lässt, ohne es zu verfälschen, aber auch nicht zu ausführlich aufzubereiten. Die Inszenierung bietet die Möglichkeit, etwas nur über Andeutungen und Verkürzungen aufzuzeigen und verständlich zu machen. Das Überbringen von Todes-Nachrichten ließe sich demnach stilistisch in langsamer Bewegung, also in Slow-Motion, non-verbal sowie schnell überblendend von der Tür in die Wohnung und bis zum Schock-Moment in wenigen Sekunden zusammenfassend darstellen, um danach in normaler Geschwindigkeit fortzusetzen.

Die filmischen Erzeugnisse sind kein eindeutiges Abbild von Wirklichkeit, sondern stellen eine Interpretation von Realität dar, die an das Ziel bzw. an die Ausrichtung einer Erzählung angepasst ist. Diese Anpassung erfolgt fortlaufend, d. h. bereits in der Entwicklung des Stoffes, der Produktion und schließlich der Post-Produktion, also dem finalen Arrangement aller filmischen Elemente zu einem gesamtheitlichen Ergebnis. Die filmischen Werke rekonstruieren daher nicht die Wirklichkeit mit deren eigenen Dynamiken, sondern sie sind konstruierte Produkte, in denen inszenatorische und narrative Schwerpunkte gesetzt werden. Diesen fehlt somit die Natürlichkeit und Dynamik des Lebendigen und Unbestimmten. Allerdings lösen sie sich damit auch von dem Normalen sowie Unspektakulären und können so die Aufmerksamkeit der Zuschauer*Innen erlangen und diese unterhalten. Das, was allgemein unter *Film* verstanden wird, geht mit einer weit auslegbaren Form der Unterhaltung statt mit eindeutiger Repräsentation von sozialer Realität einher. Dementsprechend besteht das Geschick in der filmischen Kunst vor allem in der Fähigkeit, ein komplexes und über die gesamte Länge unterhaltendes Erlebnis zu konstruieren, statt ein zutreffendes Abbild der sozialen Realität. Der zweistündige Action-Film *Bullet Train* (US 2022) verdeutlicht dies durch eine Vielzahl an Situationen, die sich anfänglich scheinbar zufällig ergeben und bei denen sich erst zum Ende hin zeigt, wie sie in einem größeren Zusammenhang zusammenpassen bzw. sich auch zwangsläufig ergeben mussten. Die erzählte Geschichte muss nicht nur schrittweise zur Kulmination hinführen, sondern auch über die gesamte Inszenierung fortlaufend dafür sorgen, dass die Zuschauer*Innen nicht überlastet werden, sich aber auch nicht

langweilen. Dies erfolgt vorliegend durch den wechselnden Einsatz von Charme, Komik, Action, Absurditäten etc. sowie einem angemessenen Tempo.

Zudem lassen sich in filmischen Werken weniger Bilder, die einem realen Sehen des Auges entsprechen, entdecken, sondern wiederum konstruierte und somit verzerrte Abbildungen. Es werden beispielsweise Filter eingesetzt, um u. a. die Temperatur des dargestellten Szenarios farblich zu vermitteln, z. B. blaue Töne für Kälte, rote Töne für Wärme. Spiel-Filme wie *Dark City - Director's Cut* (US 1998) und *The Matrix* (US 1999) nutzen auch weitere Farben, mit denen ein Szenario eingefärbt und hierüber mit einer besonderen Bedeutung versehen wird. Der Einsatz grüner Einstellungen in diesen Science-Fiction-Filmen soll den Zuschauer*Innen verdeutlichen, dass man sich inner-filmisch in einem künstlichen, nicht-realen Szenario befindet. In dem Fantasy-Musical *Der Zauberer Von Oz* (US 1939) wird zwischen monochromen Einstellungen, die die triste Realität in Kansas repräsentieren, und der farbenprächtig inszenierten fantastischen Welt von Oz, in die die junge Dorothy Gale gelangt, gewechselt. Der Einsatz von Farben ist in der filmischen Inszenierung von großer Bedeutung, da sich dadurch Szenarien, Charaktere und Geschehen beschreiben und voneinander abgrenzen lassen, aber auch eine Stimmung transportiert werden kann. Die Verwendung von Filtern, die die Farben trister und blasser erscheinen lassen, bewirken beispielsweise, dass das Szenario kälter wirkt und hierdurch potentiell die Stimmung gesenkt wird. In dem Spiel-Film *Monster* (US 2003) von Regisseurin Patty Jenkins wird die Geschichte der verurteilten und hingerichteten Mörderin Aileen Wuornos am Ende der 1980er-Jahre in farbloseren, kälteren Bildern erzählt. Dies geschieht, um für die Zuschauer*Innen eine triste, real-weltliche Stimmung zu transportieren, so dass diese den Weg von Aileen Wuornos, einer von der Gesellschaft ausgestoßenen Prostituierten, zur Mörderin nachvollziehen können. Ein derartiger Einsatz von Farben lässt sich an Kriegs-Szenarien besonders gut verdeutlichen. In *Der Soldat James Ryan* (US 1998) zeigen Regisseur Steven Spielberg und Kamera-Operateur Janusz Kamiński eine „konsequente und erschütternde Rekonstruktion des Krieges als Schreckensbild des kollektiven Todes“ (Everschor 1998), indem die Kamera während der Landung der Alliierten in der Normandie am 06. Juni 1944, dem D-Day, mittendrin ist. Zusätzlich zur distanzlosen Kamera sind die Farben wiederum blass und kalt, um nicht in Vergessenheit geraten zu lassen, dass das dargestellte Szenario auf einem historischen Ereignis basiert. Eine farblich wärmere Inszenierung wäre daher nicht zielführend. Allerdings wird in filmischen Werken, die fiktive kriegerische Szenarien darstellen, durchaus eine andere Farb-Gestaltung gewählt. Der von Regisseur Zack Snyder inszenierte *300* (US 2006) basiert auf einer *Graphic Novel*, in der die kriegerische Auseinandersetzung bei den Thermopylen während der Persischen Kriege im 5. Jahrhundert v. Chr. fiktionalisiert aufbereitet wurde. In der Inszenierung

ist eine weitere Fiktionalisierung infolge audio-visueller Stilisierung kriegerischer Situationen zu erkennen, was u. a. durch wärmere Farben und sonstige technische als auch stilistische Mittel erfolgt. Dies hat zur Folge, dass weniger das Grauen des Krieges hervorgehoben wird, sondern vielmehr das Spektakel und Erlebnis der Unterhaltung. Dies lässt sich besonders deutlich an *Starship Troopers* (US 1997) von Regisseur Paul Verhoeven erkennen, der den bunten, gewalt- und bluthaltigen Spiel-Film als Satire auf den Faschismus und Militarismus versteht (vgl. Paul Verhoeven zit. nach Tobias 2007). Der Krieg gegen die außerirdischen Bugs ist daher über die Farben stimmungsvoller inszeniert. Die übertriebenen Darstellungen sollen kein realistisches Abbild eines Krieges zum Ausdruck bringen, sondern vielmehr die gesellschaftlichen Strukturen und Perspektiven, die hinter diesem stehen (vgl. ebd.).

Die Comic-Adaption *Wonder Woman* (US 2017) von Regisseurin Patty Jenkins verknüpft das tatsächliche sowie das fiktionale Kriegs-Geschehen miteinander. In der Szene, die während des Ersten Welt-Kriegs im Niemands-Land spielt, setzt sie nicht, wie bei *Monster* (US 2003), auf eine farblos-triste Inszenierung. Vielmehr lässt sich eine Kombination erkennen, durch die der Schauplatz des Krieges zwar trostlos, zerstörerisch und ausweglos erscheint, aber Diana Prince, die titelgebende *Wonder Woman*, in davon abgehobenen intensiven, stimmungsvollen und dadurch motivierenden Farben gezeigt wird. Als sie die Initiative ergreift und allein sowie unter gegnerischem Beschuss durch das Niemands-Land läuft, werden dadurch Optimismus und Zuversicht, die mit dem Charakter verknüpft sind, für das Publikum zum Ausdruck gebracht, die dem trostlosen Szenario gegenübergestellt sind.

Die sprachliche Synchronisation kann sich hingegen verändernd auf die inhaltliche Realität eines filmischen Werks auswirken. In *Star Trek - Das Nächste Jahrhundert* (US 1987-1994) zeichnen sich die Unterschiede im Umgang der Charaktere untereinander ab. Während im englischen Original immer das *You* verwendet wird und die Abgrenzung zwischen *Du* und *Sie* als Anrede schwerfällt, wird in der deutschen Synchronisation meistens das *Sie* verwendet. Dies ist besonders irritierend, wenn zwischen den Charakteren freundschaftliche Verhältnisse oder enge emotionale Verbindungen bestehen, so zum Beispiel zwischen Captain Jean-Luc Picard und Dr. Beverly Crusher sowie Commander William T. Riker und Counselor Deanna Troi. Sprachliche Übersetzungen und Synchronisationen können allerdings auch mit weitergehenden Anpassungen und somit deutlichen Verzerrungen einhergehen. In *Hügel Der Blutigen Augen* (US 1977) versetzte Horror-Regisseur Wes Craven die Zuschauer*Innen in die alptraumhafte Abgeschiedenheit der trostlosen Wüste von Nevada. Nach einem Unfall sind die Carters dort gestrandet, wo niemand anderes vorbeikommt und nur das Militär die Zone für atomare Tests überfliegt. Diese Tests haben jedoch etwas Unheimliches hervorgebracht – zumindest, wenn man den Horror-Film im englischen Original betrachtet. In der

deutschen Synchronisation wurden aus den mörderischen und kannibalistischen Mutant*Innen stattdessen Wesen aus dem All, die in der Wüste vor einiger Zeit gelandet sind, aber die Erde nicht mehr verlassen können. Eigentlich sind sie friedlich, aber aufgrund von Ignoranz und Intervention durch das Militär wurden sie von mehreren hundert Wesen immer weniger, bis nur noch sechs übrig geblieben sind. Diese haben nun einen tief sitzenden Groll gegen die mörderischen Menschen und üben Vergeltung. Während das filmische Szenario an sich nicht viel mehr hergibt als einen Kampf ums Überleben zwischen Menschen und mordenden Mutant*Innen, ist es die deutsche Synchronisation, die mit den inhaltlichen Änderungen darüber hinausgeht. In anderen Synchronisationen lassen sich ebenfalls Änderungen erkennen. Beispielsweise sind die Gangster in *Stirb Langsam* (US 1988) im englischen Original aus Deutschland. In der deutschen Fassung werden diese zu internationalen Terrorist*Innen. In *Starship Troopers* (US 1997) laufen in der deutschen Synchronisation die Dialoge derart ab, dass das als faschistisch einzustufende gesellschaftliche System innerhalb der filmischen Welt nicht mehr in der Intensität wie im Original zum Vorschein kommt (vgl. Langer 2012c). Es lässt sich vermuten, dass es in beiden Anpassungen um eine von den Rechte-Inhaber*Innen intendierte Abmilderung der Bezüge zu Deutschland geht, die in den deutschen Verbrecher*Innen und dem Faschismus zu erkennen sind. Während die Initiative, eine derartige Anpassung vorzunehmen, nicht reglementiert gewesen ist, sondern aus einer allgemeinen kulturellen Perspektive heraus entstanden ist, gibt es auch Beispiele, in denen dieses Vorgehen auf gesellschaftlich festgesetzten Bedingungen für eine Zensur basiert (vgl. Kapitel 3.3.3). In Spanien wurde während der Diktatur unter Francisco Franco von Mitte der 1930er-Jahre bis Mitte der 1970er-Jahre eine militärisch und kirchlich geprägte Zensur vollzogen, die Einfluss auf die inhaltliche Gestaltung mancher filmischer Erzeugnisse hatte.

> *„Dubbing films became obligatory by law, and they took advantage of it to change the dialogue. In their anxiety to eliminate sinful love they presented lovers as relatives, thus transforming the boring Hollywood sex code into a frolic of perversions. We could see [Greta] Garbo kissing her father in a most peculiar way, and Ava Gardner seducing her brother […].“ (Aranda 1990: S. 22f.)*

Zudem bietet auch die Übersetzung oder Anpassung der Film-Titel derartige Verzerrungen. Diese werden häufig angepasst, um u. a. dem Publikum ein besseres Verständnis, um was es in dem filmischen Werk geht, zu ermöglichen. Der Spiel-Film *Steinzeit Junior* (US 1992) ist ein Beispiel für derartige sprachliche Anpassungen. Lediglich der deutsche Titel bietet einen Verweis darauf, dass es sich um eine Klamauk-Komödie handelt. Im Original lautet dieser hingegen *Encino Man* und enthält damit einen geographischen Verweis auf die gleichnamige

Stadt im amerikanischen Kalifornien. In England wurde der Spiel-Film hingegen als *California Man* veröffentlicht, da Kalifornien allgemein bekannt ist, jedoch wenig nicht bekannt ist, dass Encino eine Stadt in Kalifornien ist (vgl. Guy 2004: S. 24). Der deutsche Titel verabschiedet sich somit von der geographischen Ausrichtung dieser beiden Varianten. Spiel-Filme, deren originale oder internationale Titel kurz bzw. inhaltlich wenig aussagekräftig sind, erscheinen in anderen Ländern teilweise unter anderen Titeln, die den Inhalt beschreiben, erläutern und somit auch vorwegnehmen. Hervorstechend sind die chinesischen Titel, die hier in der erneuten Übersetzung ins Englische aufgeführt werden: *Nixon* (US 1995) wurde zu *The Big Liar*, *Boogie Nights* (US 1997) zu *His Powerful Device Makes Him Famous* und *Léon - Der Profi* (FR 1994) zu *This Hit Man Is Not As Cold As He Thought*. Derartige lange, ausführliche und lenkende Titel widersprechen der Auffassung von Umberto Eco, denn:

> *„Ein Erzähler darf das eigene Werk nicht interpretieren, […] [denn es] ist eine Maschine zur Erzeugung von Interpretationen. […] Ein Titel ist leider bereits ein Schlüssel zu einem Sinn. Niemand kann sich den Suggestionen entziehen, die von Titeln wie ROT UND SCHWARZ oder KRIEG UND FRIEDEN ausgehen. Am meisten Respekt vor dem Leser bezeugen Titel, die sich auf den Namen des Helden beschränken, wie DAVID COPPERFIELD oder ROBINSON CRUSOE" (Eco 1986 [1983]: S. 9f.).*

Der aus der Inszenierung und weiterer kultureller Anpassung entstehende artifizielle Charakter filmischer Werke ist zudem durch viele verschiedene technologische Entwicklungen und Fortschritte vorangetrieben worden (vgl. Kapitel 3.2.2), so dass diese noch hervorstechender der formalistischen Film-Theorie entsprechen (vgl. Elsaesser / Hagener 2008: S. 10). Insbesondere die digitalen Technologien haben hierzu beigetragen, denn „[s]tatt im Wesentlichen fotografisch zu funktionieren, wird das Kino [bzw. das filmische Erzeugnis] zu einer grafischen Kunst" (Weingarten 2008: S. 223), durch dass es „sich zu einem besonderen Zweig der Malerei [entwickelt] – der Malerei in der Zeit" (Lev Manovich zit. nach ebd.). Das bedeutet, dass sich die filmische Produktion von aufgezeichneten Bildern des Realen immer weiter zu gestalteten bzw. umgestalteten Bildern entwickelt. Die zunehmenden Möglichkeiten in der Inszenierung audio-visueller Szenarien haben bereits im Jahr 1995 zu einer Gegen-Position geführt. Von den dänischen Regisseuren Lars von Trier, Thomas Vinterberg, Kristian Levring und Søren Kragh-Jacobsen wurde anlässlich von 100-Jahren-Film mit *Dogma 95* (vgl. Trier / Vinterberg 1995) ein Manifest vorgestellt und unterzeichnet. Die danach von Produktionen einzuhaltenden Regeln sind eine Art von Keuschheits-Gelübde, im Englischen daher als *Vow-Of-Chastity* bezeichnet. Diese Prinzipien positionieren sich gegen die zunehmende Illusion und Entfremdung von der Wirklichkeit in filmischen Inszenierungen. In *Dogma 95* werden

zwar auch fiktive Geschichten filmisch umgesetzt und inszeniert, d. h. dass im lumière'schen Sinn nicht nur beobachtet, abgebildet und dokumentiert wird, aber es sollen gemäß den Vorgaben so wenig verzerrende Einflüsse wie möglich bestehen (vgl. Tabelle 3).

1.	Es wird nur an Original-Schauplätzen gedreht und keine Kulissen gebaut bzw. Requisiten beschafft.
2.	Musik darf vorkommen, z. B. über ein Konzert, aber nicht nachträglich eingespielt und abgestimmt werden.
3.	Es wird nur mit mobilen Kameras gedreht, d. h. es erfolgt ein Verzicht auf schwere Technik.
4.	Eine künstliche Beleuchtung ist nicht gestattet und es wird in Farbe gedreht.
5.	Spezial-Effekte und sonstige Filter sind verboten.
6.	In den Werken dürfen weder Waffen-Gewalt noch Morde gezeigt werden.
7.	Inhaltlich spielt das Werk in der Gegenwart, sowohl zeitliche als auch lokale Verfremdungen sind verboten.
8.	Es darf sich um keinen Genre-Film handeln.
9.	Das Film-Format muss Academy 35 mm sein.
10.	Regisseur*Innen dürfen weder im Vor- noch im Abspann erwähnt werden.

TABELLE 3: DOGMA-95-PRINZIPIEN

Spiel-Filme wie *Das Fest* (DK 1998) von Regisseur Thomas Vinterberg und *Idioten* (DK 1998) von Regisseur Lars von Trier, haben als erste filmische Werke auf diesen Regeln basiert. Allerdings hat sich wiederkehrend gezeigt, dass nicht alle der unter *Dogma 95* veröffentlichten Spiel-Filme diese Regeln umfassend einhalten. Dies lässt sich auch für Spiel-Filme der Manifest-Unterzeichner sagen (vgl. König 2015: S. 279f.).

Die Fokussierung auf bestimmte Ausschnitte und Elemente, inhaltliche Verdichtungen und die gesamtheitlichen Entwicklungen in Inszenierungen haben dazu beigetragen, dass sich filmische Werke von der lumiere'schen Idee der schlichten Aufzeichnung und Abbildung von Realität schnell verabschiedet haben. Die filmischen Erzeugnisse, auch wenn sie in bekannten, realen Situationen spielen, stellen durch die inszenatorische Auswahl eine Besonderheit dar, die zwischen Realität und Artifiziellem angesiedelt ist. Moderne Kino-Filme, deren Visualisierungen erst im Computer entstehen, tendieren hingegen noch mehr in Richtung des Künstlichen. Hollywood wird zu Recht, wie vom russischen Autor Ilja Ehrenburg beschrieben, als Traum-Fabrik bezeichnet (vgl. Ehrenburg 1931), da gerade durch deren kapitalistische Orientierung und Investitionen im Millionen-Bereich immer wieder die ungewöhnlichsten realen und fiktiven Schauplätze und Situationen filmisch in Erscheinung treten. Die filmischen Werke laufen wie ein vor den Augen der Zuschauer*Innen visualisierter Traum ab (vgl. Kapitel 3.4.2) und „beeinflussen unsere Vorstellungen und Wünsche – sie produzieren förmlich unsere Träume. Aber genau wie [Spiel-]Filme sind sie [d. h. die Träume] leider vergänglich" (Boßerhoff 2017). Der Hollywood-Film präsentiert sich von Anfang an „als Mittel zur Unterhaltung und Zerstreuung. Er wird hergestellt, uns zu vergnügen und zu erregen und unserer eigenen Realität eine Zeit lang zu entfliehen" (Kolker 2001: S. 9). Diese industriell visualisierten und kreierten Welten bzw. Träume treffen bei Zuschauer*Innen wiederum auf

die Bereitschaft, diese zu empfangen bzw. sich diesen hinzugeben. Die Genres und Konventionen sind Ausdruck formalistisch geprägter Inszenierungen, die zudem den unmittelbaren Blick auf gesellschaftlich-soziale Wirklichkeit, wie es nach der realistischen Theorie gegeben wäre, verdecken, versperren und blockieren. Es entsteht dadurch eine filmische Wirklichkeit, deren Regeln bzw. Gegebenheiten auf die soziale Wirklichkeit der Zuschauer*Innen orientierend und sozialisierend wirken (vgl. Hamenstädt 2016: S. 13), statt eine Tür zu dieser bzw. Spiegel für diese zu sein. Auch wenn filmische Werke somit als keine unmittelbaren realistischen Spiegel für gesellschaftliche Wirklichkeit anzusehen sind, lassen sich diese dennoch als vielschichtige Spiegel im übertragenen Sinn verstehen. Diesem Verständnis wird im folgenden Kapitel genauer nachgegangen.

3.1.3 STANDARDISIERUNG UND VARIATION IN MEDIUM UND GENRE

> *„Jedem Medium ist hinsichtlich der Kommunikation eine Dialektik eigen: Es verbindet und trennt diejenigen, die durch das Medium kommunizieren." (Flusser 2000 [1991]: S. 189)*

Im Anschluss an die geschichtlichen und inszenatorischen Entwicklungen des Phänomens, ist dieses nun noch als Bestandteil medialer Konstruktionen unter Berücksichtigung von Genre-Zuordnungen zu betrachten. Aus dem Lateinischen entlehnt, bedeutet Medium die Mitte, aber auch Öffentlichkeit und Mittel bzw. Vermittelndes. Medien sind als ein System menschlicher Kommunikation zu verstehen, die besonders auf technologische Entwicklungen und Prozesse zurückgreifen, um die kommunikativen Inhalte zu transportieren und ein mediales Publikum zu erreichen (vgl. O'Shaughnessy 1999: S. 2f.).[20] Das bedeutet, sie stellen die Gesamtheit der kommunikativen Mittel zwischen Sender*Innen und Empfänger*Innen dar, also denjenigen, die sowohl verbinden als auch trennen (vgl. Abbildung 6).

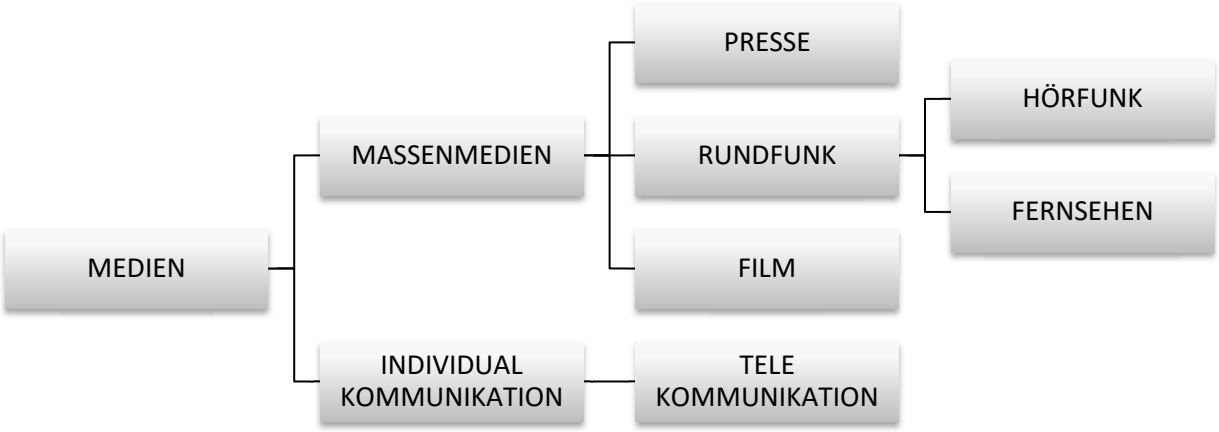


ABBILDUNG 6: MODELL MEDIALER STRUKTUREN
(VGL. FECHNER 2006: 7 RN. 16)

Die massenmedialen Ausprägungen unterscheiden sich von denen der individuellen Kommunikation dadurch, dass der zugehörige Kreis der Empfänger*Innen unbestimmt ist. Die individuellen Medien, die zum tele-kommunikativen Austausch eingesetzt werden, z. B. Telefon, E-Mail, SMS, Messenger, verfügen hingegen über einen bestimmbaren bzw. eindeutigen Kreis an Empfänger*Innen. Ein zentrales Merkmal dieser medialen Verbindung ist deren dialogische Ausgestaltung der Kommunikation. Die massenmediale Kommunikation, der das Film-

[20] Aus wirtschaftlicher Sicht sind Medien von erweitertem Interesse, da einerseits die inhaltlich-medialen Angebote im kommerziellen Sinne bereitgestellt und abgerufen werden und andererseits die damit verbundenen Technologien und Produkte ebenfalls markt-bezogen veräußert werden (vgl. Fechner 2006: 9 Rn. 27), siehe hierzu u. a. die Betrachtungen zum situativen Erlebnis medialer Werke (vgl. Kapitel 3.4.1).

Medium angehört, ist hingegen monologisch und einseitig geprägt (vgl. Ruchatz / Bartz 2005: S. 207). Deren Ausprägungen ermöglichen es, zeitnah bzw. schnell eine große Masse potentieller Rezipient*Innen an den angebotenen bzw. vermittelten Inhalten teilhaben zu lassen. Nach Marshall McLuhan werden Medien zudem in heiße und kalte Varianten unterschieden. Ein heißes Medium ist darauf bedacht, die menschlichen Sinne anzusprechen, so dass diese in einen Zustand gelangen, viele eingehende Informationen aufzunehmen. Die Empfänger*Innen dieser Informationen müssen dafür jedoch nicht selbst aktiv werden (vgl. McLuhan 2000 [1964]: S. 45), d. h. eine eigene Vorstellung und weiterführende Verarbeitung werden nicht benötigt (vgl. Kloock 2008a: S. 246). Die als kalt bezeichneten Medien setzen jedoch einen hohen individuellen Einsatz zur Vervollständigung der eingehenden Informationen durch die Empfänger*Innen voraus (vgl. McLuhan 2000 [1964]: S. 45). Derartige Medien liefern nur wenige bzw. unzureichend vollständige Informationen, so dass „man aufgefordert ist mitzudenken, Fehlendes mit eigenen Vorstellungen anzureichern, selbst Fantasien zu aktivieren" (Kloock 2008a: S. 246). Das Telefon ist als kaltes Medium zu verstehen, da erst der kommunikative Dialog der Beteiligten zur jeweiligen Vervollständigung beiträgt. Das Film-Medium ist zunächst als heißes Medium aufzufassen, da eine Vielzahl an audio-visuellen Informationen über die gesamte Dauer des filmischen Werkes und dessen monologischer Struktur auf die entsprechenden Sinne der Zuschauer*Innen treffen und von diesen aufgenommen werden (vgl. Kapitel 3.4.3). Zudem ist davon auszugehen, dass filmische Erzeugnisse die individuelle Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, so dass diese fokussiert werden und die Situation, in der deren Vorführung stattfindet, in den Hintergrund tritt, aber nicht vollständig ausgeblendet wird (vgl. Kapitel 3.4.1). Die audio-visuellen Signale bzw. Informationen können grundsätzlich über die Sinne auf- bzw. wahrgenommen werden, ohne dass Zuschauer*Innen eine erweiterte kognitive Leistung erbringen müssen. Allerdings zählt zum filmischen Erlebnis eine zumindest minimale derartige Leistung, um sich kognitiv eine Art geschlossenes Verständnis von dem, was man sensorisch aufgenommen hat, zu machen. Zudem lässt sich eine gesamtheitliche Deutung bzw. Interpretation von Charakteren, Geschichte und Aussagen vornehmen. Dieser Prozess ist eine innere Auseinandersetzung, die die erforderliche Vervollständigung mit sich bringt.[21] Da dies infolge von Involvierung und Identifikation der Zuschauer*Innen während der Vorführung von Bedeutung ist (vgl. Kapitel 3.4.2), werden zumindest eine Verbindung bzw. ein Übergang zwischen heißem und kalten Medium hergestellt.

[21] Die visuell-sensorische Wahrnehmung ist beim Menschen besonders ausgeprägt. Der Schauspieler William Shatner beschreibt *Kobra - Übernehmen Sie* (US 1966-1973) als eine visuell orientierte Serie, die mehr zeigt und aufwändiger zu produzieren ist, kognitiv aber einfacher und schneller zu bewältigen ist. Demgegenüber ist *Star Trek* (US 1966-1969) eine verbal orientierte Serie, in der es um die Dialoge und Interaktionen der Charaktere geht (vgl. Shatner / Fisher 2017: S. 114). Diese lassen sich schneller produzieren als effekt-lastige Einstellungen, aber kognitiv nicht so schnell erfassen, wie visuelle Elemente (vgl. Kapitel 3.4.3).

Die medialen Inhalte unterstützen Individuen bei der Konstruktion eines Verständnisses von der sozialen Wirklichkeit bzw. dabei, dieses fortlaufend zu zu revidieren. Das Phänomen des Films zählt ebenfalls hierzu, denn „[m]edia construction and manipulation have been with us since photography and film began“ (O'Shaughnessy 1999: S. 50). Es stellt einen Agenten bedeutender global-kultureller Prozesse dar (vgl. Riegler 2008: S. 2), durch den ein Bezug zur gesellschaftlichen Gegenwart eröffnet werden kann. Dies erfolgt sowohl inhaltlich-gestalterisch über ein filmisches Erzeugnis, das dabei unterstützt, sich ein individuelles Bild von der Welt machen zu können (vgl. Kapitel 3.5.1), als auch über die strukturelle Ausgestaltung der Distribution und Bereitstellung der Inhalte, z. B. über Kino, physische Medien sowie Video-On-Demand (vgl. Kapitel 3.3.1). Dies ermöglicht zugleich, dass die Kommunikation über Distanzen und zeitversetzt erfolgen kann (vgl. O'Shaughnessy 1999). Die soziale Wirklichkeit baut somit auf filmisch-medial vermittelter sozialer Wirklichkeit auf (vgl. ebd.: S. 40).

Einzelne Individuen sowie Gruppen bzw. Kollektive können Kommunikator*Innen sein, die an der Produktion massenmedial verbreiteter Inhalte beteiligt sind (vgl. Kapitel 3.2.1), u. a. durch Gestaltung, Selektion und Kontrolle (vgl. Herrmann 2004 [1994]: 18 Rn. 29). Als Kommunikator*In, spezifisch also als Sender*In der Inhalte, entscheidet man, welche Informationen in welcher Form verbreitet werden, die somit „das Bild mit[gestalten], das sich die Rezipient[*Inn]en […] von der politischen, wirtschaftlichen, kulturellen und gesellschaftlichen Lage außerhalb ihres unmittelbaren Lebenskreises machen“ (ebd.: 21 Rn. 39). In der Produktion filmischer Werke werden diese Schritte u. a. von Produzent*Innen, Autor*Innen und Regisseur*Innen übernommen, die die zu vermittelnden Inhalte bearbeiten, in der Komplexität reduzieren sowie interpretieren und verschlüsseln. Einer medial-kommunikativen Sendung sind somit verschiedene Prozesse der Selektion, der Auslassung, der Inszenierung und des Arrangements von Informationen vorgeschaltet. Ist den Rezipient*Innen, z. B. dem Kino-Publikum, der Prozess der medialen Produktion nicht bekannt, d. h. besteht für diese kein Blick hinter die Kulissen, ist davon auszugehen, dass die filmischen „[e]vents seem to unfold naturally, as if they were happening before our eyes“ (O'Shaughnessy 1999: S. 45).

Die Medien verfügen über eine „erhebliche gesellschaftliche und wirtschaftliche Bedeutung“ (Fechner 2006: S. 8f. Rn. 25) und üben verschiedene Funktionen aus (vgl. Burton 1998: S. 76ff.). Zunächst sollen sie (1) Informationen über vielfältige Zusammenhänge liefern und dem kulturellen Angebot dienen. Das heißt, diese entfalten ein inhaltliches Angebot, das Kultur und Gesellschaft reflektiert und zugleich ein Bestandteil davon ist. In diesem Zusammenhang ergeben sich auch die (2) politischen Funktionen der Medien, die dabei helfen, dass sich Individuen eine Meinung zu gegenwärtigen Zuständen bilden können, indem Beweise politischer Ereignisse, Probleme und Aktivitäten präsentiert werden. Insbesondere die Funktion

des (3) Entertainments trifft auf das Film-Medium und dessen filmische Erzeugnisse zu, denn diese dienen dem Publikum häufig zur Unterhaltung, Ablenkung, Entlastung und Entspannung (vgl. Kapitel 3.1.2). Zusätzlich kommt den Medien eine (4) soziale Funktion zu, denn den Rezipient*Innen werden Beispiele und Vorlagen von Gesellschaft, sozialer Interaktion und sozialen Gruppen vermittelt, die der Orientierung dienen sowie nachgeahmt bzw. reproduziert werden können.[22] Im Film-Medium wird sich mit gesellschaftlich relevanten Themen wie Arbeit, Armut, Familie, Geschlecht, Kunst, Recht, Religion, Wirtschaft, Urbanisierung, Kontrolle etc. auseinandergesetzt (vgl. Kapitel 3.5.1). Entsprechende filmische Werke „thematisieren den Wandel in den sozialen Beziehungen, vermitteln Welt- und Lebensanschauungen, enthalten komplette Gesellschaftsbilder und behandeln alles, was im Leben von Bedeutung ist" (Schroer 2008a: S. 7). Es zeigt sich, dass „unser Wissen, unsere Informationen und Bilder […] zu einem großen Teil aus Filmen stammen" (ebd.) bzw. dass sich Individuen daran orientieren. In den ersten Jahrzehnten des Film-Mediums hat sich diese Entlehnung filmischer Darstellungen in die soziale Wirklichkeit und deren Reproduktion deutlich gezeigt, denn „vor allem die Einwanderer in New York liebten das Kino, wo sie sich, ohne die fremde Sprache beherrschen zu müssen, von der Fülle der Bilder bezaubern lassen konnten und zugleich wichtige Informationen über Sitten und Gebräuche der neuen Welt erhielten" (Gronemeyer 1998: S. 33). Es haben sich aus den filmischen Darstellungen zudem neue Erscheinungen in der sozialen Realität ergeben (vgl. Kapitel 3.5.2), denn „[i]n the 1930s you learnt how to behave as a human being from movies. You learnt how to smoke, how to hold a cigarette. […] Girls kissed with their eyes closes and raising themselves up on tiptoe, because that was the cute shot in American movies. We believed in Hollywood" (Norden 1990: S. 49).

Die Identifikation mit filmischen Charakteren und Inhalten kann somit auch eine sozialisierende Wirkung auf Zuschauer*Innen entfalten. Über das Film-Medium werden nicht nur soziale Werte und Haltungen, Muster und Vorbilder für soziale Rollen und szene-typische Merkmale bzw. Eigenschaften vermittelt, sondern diese können auch übernommen werden (vgl. Mai 2006: S. 30). Insbesondere Jugendliche orientieren sich im sozialen Verhalten häufig an Charakteren in filmischen und sonstigen medialen Werken und tendieren zu Adaptionen von dargestellten bzw. modellierten Rollen und Mustern in realen Situationen (vgl. Schroer 2008a: S. 11). In dieser Form der global-medialen Sozialisation kann wiederum eine „Entfremdung von den eigenen Wurzeln" (Mai 2006: S. 30) liegen, denn der eigene kulturell-gesellschaftliche Horizont, vor dem filmische Werke gedeutet werden, erfährt hierdurch eine neue,

[22] Die Auswirkung von Medien auf den Menschen werden von der Psychologie bzw. Wirkungs-Forschung untersucht, beschrieben und erklärt. Diese beziehen sich auf das individuelle Verhalten und ob dieses durch Medien beeinflusst wird (vgl. Schanze 2002: S. 239). Vorliegend wird das Film-Medium als potentiell prägender Faktor angesehen, als Medium zum Lernen und der Sozialisation.

eventuell abweichende Prägung. Die Sicht auf die soziale Welt, wie sie beispielsweise als filmische Normalität in Produktionen aus Hollywood vertreten wird, trifft als ein Angebot, das auf einen selbst übertragen und übernommen werden kann, auf das Publikum. Die „Bilder und die unterschwelligen Botschaften des 'Subtexts' wirken in die Gesellschaft hinein: Sie transportieren und etablieren hegemoniale Deutungsmuster, können gesellschaftliche Trends schaffen“ (Riegler 2008: S. 1f.). Die als selbstverständlich inszenierten und dargestellten sozialen Zustände in *Star Trek* sind daher besonders von Interesse. Im Vergleich zu global äußerst unterschiedlichen real-gesellschaftlichen Zuständen sind die häufig beiläufigen und nicht angesprochenen Elemente in diesem Science-Fiction-Universum als progressiv, optimistisch und inklusiv zu bezeichnen. Bereits in *Star Trek - Der Film* (US 1979) sowie vereinzelten Episoden der ersten Staffel von *Star Trek - Das Nächste Jahrhundert* (US 1987-1994) sind männliche Charaktere in kurzen, üblicherweise dem weiblichen Geschlecht zugeschriebenen Kleidern zu sehen, die die Beine unbedeckt lassen. Die vierte Staffel von *Star Trek - Discovery* (US 2017-2023) zeichnet ein – in der Reihe bisher nicht aufgezeigtes – umfassendes und von den Charakteren in allen Facetten gelebtes Bild von selbstverständlicher Diversität. Zudem sind deutlich feministisch geprägte bzw. matriarchal wirkende über-planetare gesellschaftliche Systeme und Strukturen erkennbar. Derartige filmisch dargestellte und vermittelte Bilder können sozialisatorisch-prägend auf Zuschauer*Innen wirken und in deren außer-filmische, real-soziale Situationen einfließen und sich dort entfalten.

Die filmischen Werke können somit dazu beitragen, dass Zuschauer*Innen bestimmte Elemente und Vorstellungen übernehmen, die ausschließlich fiktiven filmischen Szenarien entsprechen und weniger denen der realen Welt (vgl. Herrmann 2004 [1994]: 53-55 Rn. 152-155). Dies bezieht sich auf positive wie auch negative Merkmale. Der audio-visuell inszenierte Einsatz von Waffen in Spiel-Filmen kann dementsprechend orientierende und prägende Wirkungen haben. Der Regisseur James Cameron, der besonders für Action-Filme bekannt ist, hat im Zusammenhang mit der Veröffentlichung von *Avatar - The Way Of Water* (US 2022) geäußert, dass er diesen um ca. 10 Minuten an Waffen-Gewalt gekürzt hat. In selbst-kritischer Sicht spricht er über seine bisherigen Spiel-Filme, die darin gezeigte Gewalt sowie das filmisch-künstlerische Schaffen im Kontext gesellschaftlicher Entwicklungen in Bezug auf Waffen und Gewalt und das Ziel eines verantwortungsbewussten Umgangs damit:

> *„I look back on some films that I've made, and I don't know if I would want to make that film now. I don't know if I would want to fetishize the gun, like I did on a couple of TERMINATOR movies 30-plus years ago, in our current world. What's happening with guns in our society turns my stomach.“ (James Cameron zit. nach Sharf 2022)*

Das Zeigen von Waffen, deren Einsatz und der damit verbundenen Gewalt ist besonders im Action-Genre bzw. in populären Spiel-Filmen breit vertreten. Zwischen den Jahren 1985 und 2015 hat dies in den Top-Filmen der amerikanischen Kino-Charts – vor allem in filmischen Werken mit einer niedrigeren Freigabe für Jugendliche – deutlich zugenommen (vgl. Romer et al. 2017), so dass auch die Vermutung besteht, dass „the presence of weapons in films might amplify the effects of violent films on aggression" (Bushman et al. 2013: S. 1014). Ergänzt wird dies um die Erkenntnis, dass es in 90 % dieser Spiel-Filme die primären und identifikations-stiftenden Charaktere sind, die in mindestens einen Gewalt-Akt involviert und in 77 % davon noch mindestens ein weiteres risiko-behaftetes Verhalten hinzukommt (vgl. Bleakley et al. 2014). Der Comedian und Moderator Bill Maher hat dies in dessen Sendung namens *Real Time* thematisiert. An verschiedenen Beispielen beschreibt er, wie vor allem im Action-Genre das Rache-Thema präsent bzw. fast schon omnipräsent zu sein scheint und im Kern stets dieselbe Geschichte wiederholt wird:

> *„Our movie heroes are grievance collectors and when it comes to action movies, there is one story: He was a nice guy, but they pushed him too far – and now it's on. […] All of which doesn't just create a culture of violence, but a culture of justified violence." Bill Maher zit. nach New Rule: Hollywood's Culture Of Violence (US 2022) Time-Code: 00:05:59-00:06:27*

Die nach Rache strebenden Protagonist*Innen sind für die Zuschauer*Innen identifikations-stiftende Charaktere (vgl. Kapitel 3.4.2), an denen diese sich orientieren, so dass die ausgeübte Gewalt auch als gerechtfertigt angesehen wird. Diese Punkte stellt der Moderator Bill Maher in erweiterte gesellschaftliche Zusammenhänge, die sich u. a. auf die Verbreitung und den Einsatz von Schuss-Waffen, u. a. bei Amok-Läufen, in den USA beziehen.

Es zeigt sich bereits, dass das Film-Medium in dessen globaler Verbreitung von besonderer Bedeutung ist, denn nicht zuletzt evozieren die darin „gezeigten bewegten Bilder in den Augen der Zuschauer[*Innen] in besonderem Maße Authentizität" (Fechner 2006: 238 Rn. 802). In filmischen Werken werden „permanent gesellschaftliche Themen wie Arbeit, Armut, Familie, Geschlecht, Kunst, Recht, Religion, Ökonomie, Stadt, Überwachung usw. bearbeitet" (Schroer 2008a: S. 10), thematisiert und in unterschiedlicher Intensität diskutiert (vgl. Kapitel 3.5.1). Die Spiel-Filme *World Trade Center* (US 2006) und *Flug 93* (US 2006) befassen sich beispielsweise mit den Terror-Anschlägen in den USA vom 11. September 2001, die sich ins kollektive Gedächtnis der Menschen in den USA, aber auch global, gebrannt haben. In beiden Spiel-Filmen wird versucht, bestimmte Ausschnitte des Geschehens detailliert, tatsachen-genau, sachlich und über nüchterne Inszenierungen dem Publikum zu vermitteln.

Diese verweisen durch die gewählte Thematik immer unmittelbar auf das im kollektiven Bewusstsein seit dem Jahr 2001 bestehende gesellschaftlich-traumatische Erlebnis. Der drei Jahre zuvor entstandene Spiel-Film *Ausnahmezustand* (US 1998) ist hingegen fiktiver Art, erzählt also nicht von realen Gegebenheiten. Dennoch erhielt der Thriller mit den Terror-Anschlägen einen neuen real-gesellschaftlichen Bezug, vor dem sich die thematische Auseinandersetzung, insbesondere die der Folter, seither entfalten kann. Diese Spiel-Filme bieten dem Publikum, in Abhängigkeit von kulturellen und zeitlichen Faktoren, unterschiedliche filmische Ansätze, um „die Wahrnehmung […] [eines tragisch-traumatischen und medial vermittelten Ereignisses] zu organisieren und aufzuladen" (Riegler 2008: S. 1f.). Ein großer Teil des individuellen Wissens der Zuschauer*Innen über diese bzw. andere spezifische gesellschaftliche Themen stammt bereits aus filmisch-medialen Produktionen. Auch können einem „Orte und Räume sehr vertraut vorkommen, obwohl wir sie tatsächlich zum ersten Mal betreten" (Schroer 2008a: S. 10), denn es besteht eine Ähnlichkeit aufgrund einer visualisierten medialen Erfahrung, die man bereits gemacht hat. Dies alles trägt, im Sinne der Funktionen von Medien und unabhängig vom Grad an Realismus des entsprechenden filmischen Werks, zur Konstruktion individueller Vorstellungen von sozialer Wirklichkeit bei.

In der „Differenz zwischen Realismus und Phantasie" (Winter 1992: S. 11) bzw. den „Fakten und Träume[n]" (Trenz 2005: S. 404) filmischer Werke liegen folglich verschiedene funktionale Möglichkeiten und Wirkungen des Mediums. Ein filmisches Werk kann als gesellschaftlich repräsentativ, analysierend, kritisch und als ein „Motor (von) gesellschaftlicher Veränderung" (ebd.: S. 403) verstanden werden. Die filmische Welt „bleibe dem modernen Individuum [zudem] als wertvolle Fluchtmöglichkeit erhalten: Hier erfüllten sich nicht nur Wünsche und Träume, hier fänden sich auch feste Bezugssysteme, die eine Orientierung im Dasein erleichterten" (Stiglegger 2006: S. 14). Es ist „zu einem wichtigen Medium der Enkulturation" (Mai / Winter 2006b: S. 8) geworden, da es „Einfluss darauf [nimmt], wie Menschen sprechen, sich kleiden, sich inszenieren und handeln" (ebd.). Zugleich ist aber auch eine rezeptions-bezogene Kompetenz im Umgang mit Medien notwendig, um die Fiktionalität der Inszenierungen zu erkennen und der Realität angemessen gegenüberstellen zu können.

Die medialen Werke verteilen sich auf verschiedene Gattungen und gehen sowohl mit unterschiedlichen Regeln als auch Erwartungen an den Realitäts-Gehalt des medialen Inhalts einher. Dies zeigt sich besonders deutlich an den verschiedenen Eigenschaften von dokumentarischen und fiktionalen Werken. Das Lesen einer Biographie lässt Leser*Innen andere Erwartungen an den Inhalt und dessen Bezug zur Wirklichkeit stellen, als an einen fiktiven Roman, da die entsprechenden Gattungen voneinander abweichende Regeln aufweisen. Der Bezug zur Realität ist also einerseits abhängig von der gewählten Form, der Narration

sowie der medialen Inszenierung, andererseits aber auch, wie Rezipient*Innen dieses auf die eigenen persönlichen oder kulturelle Erfahrungen beziehen (vgl. Burton 1998: S. 120f.).[23] Der Autor Erwin Koch hat mit *Was Das Leben Mit Der Liebe Macht* (vgl. Koch 2013 [2013]) verschiedene reale Geschichten von Liebes-Paaren journalistisch dokumentiert und nacherzählt, so dass der Bezug der Ereignisse zur Wirklichkeit sowie die individuellen Erfahrungen der Leser*Innen und deren empathisches Verständnis das Lese-Erlebnis prägen.

Das Erlernen gegenwärtiger gesellschaftlicher Gegebenheiten, Zusammenhänge und Verhaltensweisen erscheint jedoch nur eingeschränkt möglich, denn infolge erzählerischer und gestalterischer Entwicklungen filmischer Erzeugnisse haben sich diese zunehmend von der lumière'schen Idee eines Abbildes der Realität verabschiedet (vgl. Kapitel 3.1.2). Es haben sich vielmehr Standards herausgebildet, die in der Realität so keinen Bestand haben, aber für die filmische Inszenierung und Erzählung wichtige Elemente sind, um diese voranzutreiben, etwas hervorzuheben oder eine bestimmte Wirkung zu erzielen. Die folgenden Ereignisse und Situationen treten daher fast nur in filmischen Werken auf (vgl. Tabelle 4):

MERKMAL	BESCHREIBUNG
Alpträume	Wer aus einem Alptraum erwacht, setzt sich immer aufrecht im Bett hin.
Auto	Das Anschnallen im Auto ist nicht notwendig. Das Auto muss auch nicht abgeschlossen werden, denn niemand stielt es, solange es nicht für die Geschichte relevant ist.
Bar / Pub	Selbst in einer Bar, in der man erstmals ist, weiß ein Bar-Keeper, welche Sorte eines bestellten Getränks man möchte. Zudem muss man nie auf die Bestellung warten.
Bomben	Verfügen über eine große Anzeige der verbleibenden Zeit bis zur Detonation.
Englisch	Menschen fremd-sprachiger Herkunft sprechen, wenn sie unter sich sind, dennoch weiterhin Englisch.
Explosionen	Explosionen breiten sich mit 13.640 MPH aus. Professionelle Athlet*Innen erreichen bis zu 23 MPH. Dennoch kann man filmisch vor einer Explosion davonlaufen.
Flucht	Wer auf der Flucht ist, versteckt sich häufig in einer Parade etc. In Gebäuden findet man meistens saubere Ventilations-Systeme, über die man in alle Bereiche gelangt.
Gegner*Innen	Auch beim Kampf mit mehreren Gegner*Innen warten diese mit dem Angriff, bis sie der Reihe nach bekämpft werden können.
L-Form	Die Laken im Bett haben eine L-Form, so dass Männer vom oberen Körper her nackt zu sehen sind, Frauen durch das Laken aber nicht entblößt sind.
Munition	Die Munition geht beim Shoot-Out nicht aus. Und sollte es doch eintreten, werden Gegner*Innen mit der leeren Waffe niedergeschlagen.
Mütter	Mütter bereiten das Frühstück zu, das allerdings nicht mehr beendet werden kann.

[23] Siehe hierzu auch die weiteren Abschnitte zu Involvierung und Identifikation (vgl. Kapitel 3.4.2) sowie Beobachtung und Interpretation (vgl. Kapitel 3.4.3).

MERKMAL	BESCHREIBUNG
Nachsehen	Unheimliche Geräusche in einer fremden Umgebung werden von Frauen häufig nur in leichter, freizügiger Bekleidung erkundet.
Parken	Es ist immer ein Platz vor dem Gebäude frei, in das man hinein muss.
Passwörter	Das Herausfinden des Passworts für ein System benötigt nur wenige Anläufe.
Rasieren	Selbst, wenn man das Rasieren unterbrechen und den verbleibenden Schaum abwischen muss, ist man dennoch vollständig sauber rasiert.
Schulter	Eine Hand greift einem an die Schulter und erschreckt einen. Es ist aber nicht das Monster, sondern nur ein bekannter, ungefährlicher Charakter.
Schuss	Jemand will einen Charakter erschießen. Es kommt aber noch ein anderer Charakter rechtzeitig von hinten zu Hilfe und erschießt die angreifende Person.
Single-Frauen	Besitzen eine Katze.
Spezialist*Innen	Jung / Klug / Hübsch: Selbst Mitt-Zwanzig-Jährige können weltweit anerkannte Expert*Innen in Genetik, Kern-Spaltung oder biologischen Waffen sein.
Suspendierung	Die besten Polizist*Innen etc. werden erst suspendiert, bevor sie den Fall lösen.
Telefonieren	Eine Begrüßung oder Verabschiedung ist nicht notwendig. Die andere Person weiß, wann das Gespräch vorbei ist und denkt nicht darüber nach, dass aufgelegt wurde.

TABELLE 4: FILMISCHE REALITÄTEN
ÜBERSETZUNG UND ERGÄNZUNG DER BEISPIELE (VGL. GUY 2004: 99 & 122)

Die fast schon unendliche Vielzahl filmischer Erzeugnisse, die es gibt, geht mit einer ebensolchen Vielzahl erzählerischer und gestalterischer Möglichkeiten einher, die diese einmalig werden lassen. Dennoch gehört auch die wiederholte bzw. variierte Verwendung bestimmter narrativer und inszenatorischer Mittel und Stile dazu. Der Einsatz derartiger Wiederholungen scheint dann sinnvoll zu sein, wenn ein schnelleres Verständnis einer Szene, eines Charakters etc. erreicht und daher auf etwas anderes intensiver eingegangen werden kann, aber auch, wenn eine bestimmte Wirkung hervorgerufen werden soll. Zugleich können diese Elemente filmischer Realitäten schnell uninspiriert, unnötig, langweilig und abgenutzt erscheinen, wenn sie regelmäßig zu denselben Zwecken eingesetzt werden. Im Vergleich hierzu bauen Spiel-Filme wie *Marketa Lazarová* (CZ 1967) von Regisseur František Vláčil, *Walhalla Rising* (DK 2009) von Regisseur Nicolas Winding Refn oder *Die Jagd* (DK 2012) von Regisseur Thomas Vinterberg auf anderen künstlerischen Vorstellungen auf, die nicht standardisierte Elemente einsetzen und zudem nicht das Publikum des populären Spiel-Films ansprechen. Diese verlangen von Zuschauer*Innen zumeist eine größere Aufmerksamkeit und Konzentration, irritieren, brechen mit den Gewohnheiten und Vertrautheiten des allgemeinen Film-Erlebnisses und lassen Möglichkeiten für eigenständige Überlegungen und Interpretationen, indem sie sich konkreten Vorgaben und Erläuterungen entziehen (vgl. Kapitel 3.4.3).

Als Genre werden bestimmte Muster des Erzählens „mit stofflich-motivlichen, dramaturgischen, formal-strategischen, stilistischen, ideologischen Konventionen und einem festgelegten Figureninventar“ (Faulstich 2008: S. 29) bezeichnet. Diese sind „zwar relativ stabil […], aber nicht unveränderbar“ (ebd.). Ein Genre ist somit „als ein Mittel zum Vergleichen von Filmen mit einander verwandter Thematik und ästhetischer Struktur“ (Seeßlen 1987: S. 211) zu verstehen. Es bezieht sich auf bestimmte Perspektiven der Zuschauer*Innen, z. B. Gestaltung, Wahrnehmung, Erwartung und Interpretation (vgl. Faulstich 2008: S. 30). Bereits die Bestimmung des Genres, dem ein filmisches Werk primär zugeordnet werden soll, ist eine auf die Wiederholung bestimmter Mittel und Stile abzielende Orientierung und Vorgabe für dessen produktions-bezogene Gestaltung und rezeptions-bezogenes Erlebnis. Die verschiedenen Genres gehen daher mit unterschiedlichen Konventionen der Inszenierung sowie Erwartungen beim Publikum einher (vgl. Mikos 2015 [2003]: S. 262) und beziehen sich auf die Bekanntheit und Reproduzierbarkeit von standardisierten Mustern. Die Ausprägungen in Genres und Sub-Genres „existieren, weil sie die 'richtigen' Antworten auf das Interesse, das Vergnügen, das Bedürfnis, sogar die Probleme vieler Zuschauer[*Innen] sind“ (Seeßlen 1987: S. 213). Diese Interessen bzw. Bedürfnisse vereinen sie in sich und sprechen sie in konzentrierter Form an. Folglich ist das Genre bereits in der Auswahl eines filmischen Werkes vor dem Kino oder per Video-On-Demand entscheidend, denn in diesem Schritt „werden die Weichen für das [E]rlebnis gestellt“ (Blothner 1999: S. 24). Die Vorkenntnis über das zugehörige Genre eines filmischen Werks steigert die Erwartungen an das Erlebnis bzw. kann der Zugriff darauf sowie dessen Verständnis unterstützt werden (vgl. Faulstich 2008: S. 28). Spannung, Angst und Belastungen bieten vor allem Horror oder Thriller als Genre. Entlastungen von inneren Spannungen ermöglichen hingegen Action und besonders die Komödie (vgl. Blothner 1999: S. 24). Das filmische Werk dient den Zuschauer*Innen somit einerseits als ein Mittel der Gestaltung von frei verfügbarer Zeit und trägt andererseits zu Entlastung, Verfremdung, Abkehr und Entspannung bzw. Umkehr von Routinen und damit verbundenen Situationen bei. Ein genre-spezifisches filmisches Erzeugnis entfaltet „eine leicht euphorisierende Wirkung“ (Seeßlen 1987: S. 216), da es die Zuschauer*Innen bestärken und „von der Lösbarkeit der Probleme oder doch wenigstens von ihrer Ewigkeit“ (ebd.) überzeugen kann.[24] Es entspricht somit besonders der Unterhaltung als einer der massenmedialen Funktionen.

[24] Die Beendigung von Konflikten und Lösung von Problemen kann in fiktionalen und genre-spezifischen Geschichten sehr unterschiedlich ausfallen. Die inhaltlich bestehenden Konflikte müssen am Ende der 3-Akt-Struktur oder 5-Akt-Struktur aufgelöst werden. Insbesondere im Action-Genre sowie Horror-Genre liegen die Auflösungen in Akten der Gewalt, bei denen die Antagonist*Innen überwältigt bzw. getötet werden. In *Stirb Langsam* (US 1988) und dessen Fortsetzungen ist ausschließlich diese Lösung zu finden – ebenso auch in der Vielzahl an Genre-Werken, die das Prinzip dieser Reihe für sich adaptiert haben.

Das Phänomen des Films ist langanhaltend global weit verbreitet, so dass anzunehmen ist, dass Zuschauer*Innen der Gegenwart bereits mit vielen verschiedenen filmischen Werken vertraut sind und sich deren Muster für diese wiederholen bzw. man sich an diese bereits gewöhnt hat und diese daher auch erwartet. Das nächste filmische Erzeugnis, das aus demselben Genre zur Vorführung ausgewählt wird, geht mit einer Erwartung an dessen Ausgestaltung und das damit verbundene Erlebnis einher. Zugleich ergibt sich eine Vielzahl an Wiederholungen bzw. Nachahmungen. Insbesondere der kommerzielle Erfolg führt dazu, dass „gleich ein paar Filme gedreht werden, in denen es um ganz ähnliche Geschichten geht" (ebd.: S. 213f.). Beispielsweise wurden in dem jahrzehntelang populären Western-Genre viele filmische Werke gedreht. Die größte Anzahl, die je innerhalb eines Jahres gedreht wurden, beträgt 148 und wurde im Jahr 1935 erzielt (vgl. Guy 2004: S. 148). Die Erfüllung der Erwartungen lässt sich als positiv verstehen, aber gleichzeitig ist ein angemessen wirkender Bruch mit den Konventionen und somit den Erwartungen, die beim Publikum eine neue Spannung erzeugen, als ebenso positiv aufzufassen. Es „müssen auch kleine Veränderungen gewagt werden, damit nicht ganz einfach derselbe Film wieder gedreht wird" (Seeßlen 1987: S. 213f.). Neben der Ähnlichkeit einzelner Spiel-Filme innerhalb eines Genres ist die Entstehung von Fortsetzungen etc. (vgl. Kapitel 3.2.3) zu berücksichtigen, die das Original bzw. dessen Charaktere in abgewandelten und dennoch ähnlichen Situationen zeigen und dabei in der Regel das Genre beibehalten. Dies erfüllt zugleich eine primäre Funktion des Genres, nämlich sich selbst zu erhalten, aber auch Veränderungen zuzulassen, wenn diese dafür notwendig sind (vgl. ebd.: S. 214).

Die Veränderungen, die das Horror-Genre von den 1980er-Jahren bis in die Gegenwart prägen, verdeutlichen dies. Der selbst-ironische Horror-Film, der ab Mitte der 1990er-Jahre besonders präsent gewesen ist, hat für das Sub-Genre des Horror-Slasher eine Renaissance, aber auch Veränderung bedeutet, da sich das Genre damit der eigenen Konventionen bewusst geworden ist und diese selbst-ironisch reflektiert hat (vgl. Dirk / Sowa 2000 / Westphal / Lukas 2000). Die anschließenden Phasen des J-Horror, d. h. japanischer Horror-Filme bzw. deren Remakes, und des Torture-Porns, d. h. Werke, in denen das Leiden der Charaktere auf körperlicher Folter basiert, haben neue thematische Bereiche erschlossen, denn „wie bei jeder Entwicklung […] ist […] nichts so gefährlich wie die Vollendung" (Seeßlen 1987: S. 214). Insbesondere die filmischen Werke, „in denen die Bausteine des Genres in vollendeter Form dargeboten werden, lösen im allgemeinen in der Genre-Entwicklung eine Krise aus. Nur durch Hinzufügen neuer Bausteine ist aus dem Schatten solcher Vollendung zu entkommen" (ebd.). Dies zeigt sich auch im Action-Genre, in dem lange Zeit nach dem Cut-To-The-Chase-Prinzip verfahren worden ist (vgl. Guy 2004: S. 65). Das bedeutet, dass die Geschichte eines

filmischen Erzeugnisses die Klimax in einer aufwändigen, action-geladenen Verfolgung erreicht, wie es beispielsweise Regisseur Walter Hill in *The Driver* (US 1978) zeigt. Besonders die Veränderungen in den Budgets und weiteren Bedingungen von Produktionen, also außerfilmischen Faktoren, haben dazu geführt, dass aufwändige Action-Sequenzen inzwischen nicht mehr dem Finale vorbehalten sind, sondern bereits im Intro stattfinden bzw. sich über die gesamte Dauer des filmischen Werkes verteilen.

Die Geschichte des Film-Mediums und dessen zugehörigen Ausprägungen in Gattungen und Genres ist geprägt von Standardisierungen und Konventionen, die dennoch einer Verschiebung und Veränderung unterliegen. Die Stabilität liegt somit einerseits in der Erneuerung und andererseits auch der Ablösung. Dementsprechend lassen sich Phasen bestimmter filmischer Stile, Themen oder Genres erkennen, die zu bestimmten Zeiten besonders präsent sind (vgl. Strank 2021). Die 1970er-Jahre sind beispielsweise von düsteren, pessimistischen Werken der Science-Fiction geprägt, während die 1980er-Jahre ein körper-betontes Action-Kino hervorgebracht haben (vgl. Jeffords 2004 [1993] / Tasker 1993). Die mit den 2000er-Jahren einsetzende verstärkte Produktion von Comic-Filmen dominiert nach wie vor das Hollywood-Kino. Eine Ablösung durch ein anderes filmisches Phänomen ist derzeit nicht zu erwarten. Dies liegt einerseits daran, dass sich der Bereich der Distribution mit dem Video-On-Demand verändert hat und Spiel-Filme, die zuvor für das Kino produziert wurden, nun auf derartigen Kanälen veröffentlicht werden (vgl Kapitel 3.3.1). Die Comic-Filme sind hingegen eine lukrative Ausprägung des spektakulären Kino-Erlebnisses geblieben. Diese werden andererseits aber auch nicht mehr als einzelne filmische Erzeugnisse konzipiert, sondern sind Teil eines filmischen Universums wie dem *Marvel Cinematic Universe* und dem *DC Universe*. Das *Marvel Cinematic Universe* ist zudem in Phasen eingeteilt, die mehrere einzelne Spiel-Filme beinhalten, die aber als zusammenhängend verstanden werden können und auf einen größeren, kulminierenden Konflikt in einem weiteren Spiel-Film hinauslaufen. Dies zeigt sich u. a. an der Trennung der Avengers in *The First Avenger - Civil War* (US 2016) sowie der langanhaltenden Suche von Thanos nach den Infinity-Steinen, die von diesem in *Avengers - Infinity War* (US 2018) zerstörerisch und vernichtend eingesetzt werden. Allerdings erfolgt erst in *Avengers - Endgame* (US 2019) der Abschluss der sogenannten *Infinity-Saga*. Die Einteilung in derartige Phasen ermöglicht es dem produzierenden Studio weitere Schritte der Entwicklung und Veränderung des filmischen Universums einzuplanen, was wiederum einer Funktion von Genre und Medium entspricht. Eine genauere Betrachtung derartiger Planung und Entstehung von filmischen Werken sowie deren weiterer Entwicklung und Veränderung in Abhängigkeit von beteiligten Künstler*Innen, sich verändernden Technologien sowie markt-bezogenen Strukturen erfolgt im folgenden Kapitel.

3.2 FILM – ALS KOLLABORATIVE FABRIKATION

> *„Movie-making is the process of turning money into light. All they have at the end of the day is images flickering on a wall."* (John Boorman zit. nach Guy 2004: S. 149)

Zunächst sind aber viele Bedingungen zu erfüllen, die sich auf dem Weg der Herstellung von filmischen Erzeugnissen ergeben, bevor – wie es in den Worten von Regisseur John Boorman zum Ausdruck kommt – am Ende des Tages die Bilder über eine Wand flimmern. Es lassen sich allgemeine Phasen der Produktion identifizieren (vgl. Klimsa 2006: S. 606f.), die jede für sich eine eigene Komplexität entfalten. Die Phasen bauen aufeinander auf und sind somit auch weitläufig voneinander abhängig (vgl. Abbildung 7). Die damit verbundene Ausdifferenzierung der gesamten Film-Produktion gibt Aufschluss über Zusammenhänge und Entwicklungen innerhalb einer Film-Branche und soll im weiteren Verlauf betrachtet werden.

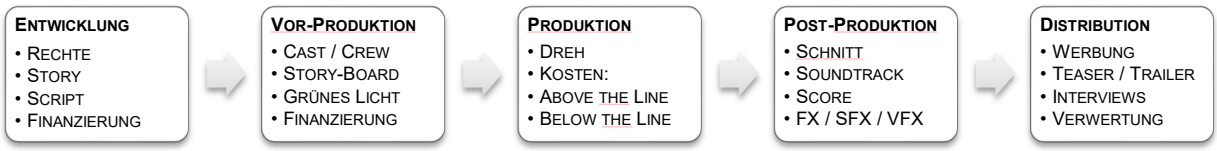


ABBILDUNG 7: PHASEN DER PRODUKTION
(VGL. KERRIGAN 2010: S. 9)

Die erste Phase in der Film-Produktion ist das *Development*, d. h. die Entwicklung des zu verfilmenden Stoffs. In dieser werden u. a. die Rechte zur Verfilmung an nicht originären Stoffen gesichert, z. B. Romane als Vorlagen, und es entstehen Story-Treatments sowie im weiteren Verlauf die Scripte. Zudem wird die grundlegende Finanzierung geplant. Insbesondere in Hollywood tritt es wiederkehrend auf, dass Projekte jahrelang in dieser Phase bleiben und diese keinen Abschluss findet, so dass man von der *Development Hell* spricht.

Die *Pre-Production* als zweite Phase umfasst Schritte zur Vorbereitung des Drehs, u. a. durch die Zusammenstellung von Cast und Crew, die Erstellung von Zeiten und Plänen dafür und die Auswahl der Schauplätze. Auch eine weitere Absicherung bzw. Zusicherung der Finanzierung erfolgt. In dieser Phase erhält ein Film das notwendige grüne Licht, um mit dem Dreh und somit der eigentlichen Produktion beginnen zu können. „[E]ines der mächtigsten Argumente gegen das 'Green Light' für ein interessantes Drehbuch" (Henckel von Donnersmarck 2015: S. 12) findet sich in Hollywood unter der Bezeichnung als *Execution Dependent*. Das bedeutet, dass der voraussichtliche Erfolg von der Regie bzw. Umsetzung abhängt. Diese Position und Aufgabe ist demnach an bestimmte Künstler*Innen gekoppelt und lässt sich nicht beliebig besetzen. Der Autor John August beschreibt es wie folgt: „Most films that

win Academy Awards are execution dependent, as are many blockbusters. […] the film's relative success is largely a factor of how well-made it was" (August 2009). Als Test, um zu überprüfen, ob eine Idee letztlich *Execution Dependent* ist oder nicht, lässt sich die Frage stellen, ob sich mehr als fünf Regisseur*Innen vorstellen lassen, die als fähig angesehen werden, den vorliegenden Stoff filmisch angemessen umzusetzen. Der Stoff ist *Execution Dependent*, wenn nur sehr wenige scheinbar dazu in der Lage sind, eine dem Stoff entsprechende Inszenierung vorzunehmen. Lässt sich jemand davon verpflichten, wird gedreht – anderenfalls wird das Projekt an andere Produzent*Innen bzw. Studios weitergegeben. Derartige Abhängigkeiten sind jedoch nicht erwünscht. Vielmehr sind Produktionen beliebt, bei denen die Inszenierung keine maßgebliche Rolle spielt, da diese unabhängig davon ein breites Publikum ansprechen werden. Diejenigen, die sich beliebiger und austauschbarer in der Inszenierung besetzen lassen, erscheinen weniger riskante Produktionen zu sein, so dass deren Chance steigt, schneller grünes Licht zu erhalten. Allerdings gibt es auch Projekte, die zwar *Execution Dependent* sind, in denen jedoch die Autor*Innen selbst die Inszenierung übernehmen, so dass niemand anderes für die Regie gefunden werden muss.[25] Die filmischen Erzeugnisse von Regisseur Christopher Nolan, u. a. *The Dark Knight Trilogie* (US 2005-2012), zählen hierzu. In *Memento* (US 2000), *Inception* (US 2010) und *Tenet* (US 2020) variiert er auf komplexe Art und Weise die Ebenen von Zeit, Raum, Realität und Fiktion – und das sowohl in der Erzählung als auch in der Inszenierung. Neben Regisseur Christopher Nolan ließe sich eventuell niemand anderes finden, um derartig komplexe Projekte filmisch umzusetzen, denn nicht zuletzt wird *Memento* (US 2000) als „[f]ormal ungewöhnlicher, ausgesprochen kühner Thriller" (Classen 2001) beschrieben, dessen Erfolg umfassend von der Inszenierung abhängt. Dementsprechend erscheint die Methode, die Autorenschaft und Regie zu kombinieren, eine passende Lösung zu sein, um die Problematik zu umgehen, die damit verbunden ist, ob ein geplantes Projekt letztlich *Execution Dependent* ist oder nicht.

Das Ziel von Studios scheint in der Planung insgesamt zu sein, filmische Erzeugnisse zu produzieren, die nicht von einzelnen Akteur*Innen und deren spezifischen Vorstellungen, Ansätzen und Entscheidungen in der Inszenierung abhängig sind. Die Projekte sollen aus sich selbst heraus erfolgversprechend sein und auf eine Art und Weise funktionieren, die unabhängig davon ist, wer letztlich die Regie übernimmt. Fortsetzungen, Spin-Offs, Franchises, Universen, Remakes oder Reboots – also die Varianten, die nicht auf Einmaligkeit ausgelegt sind, sondern ein Original durch weitere filmische Erzeugnisse vielfältig erweitern und ergänzen – sind aufgrund der sich ergebenden formalen und materiellen Regeln prädestiniert,

[25] Im Jahr 2015 sind über 60 % der Top-100-Kino-Filme in einer Kombination entstanden, dass Autor*Innen auch die Regie übernehmen. Innerhalb von zwanzig Jahren hat sich der Wert verdoppelt (vgl. Follows 2018b Nr. 23).

nicht *Execution Dependent* zu sein. Hollywood hat sich seit den 2000er-Jahren in der Breite auf die Produktion dieser Varianten ausgerichtet, so dass die Frage, ob etwas *Execution Dependent* ist oder nicht, immer bedeutender geworden ist.

Viele Projekte gelangen nicht über die Phase der *Pre-Production* hinaus und kehren in die erste Phase zurück – und gelangen somit in die erwähnte *Development Hell*, dem Teufels-Kreis der endlosen Entwicklung. Das bedeutet, dass vor allem Treatments und Scripte, die die Basis eines filmischen Erzeugnisses darstellen, weiterentwickelt oder auch von Grund auf erneut geschrieben werden, um andere Ansätze als bisher zu verfolgen. Eines der Projekte, die immer wieder abgebrochen und erneut gestartet, aber letztlich niemals realisiert wurden, ist der in den 1990er-Jahren geplante *Superman Reborn* bzw. *Superman Lives*. Dieser sollte eine Fortsetzung der mit Christopher Reeve in den 1970er-Jahren begonnenen Film-Reihe werden. Zunächst war Regisseur Tim Burton, der mit *Batman* (US 1989) und *Batmans Rückkehr* (US 1992) bereits Erfahrungen mit Comic-Filmen gesammelt hatte, für die Inszenierung vorgesehen. Nicholas Cage sollte als *Superman* in Erscheinung treten. Später sollte Regisseur Robert Rodriguez ein Script von Autor Kevin Smith verfilmen. Erst nach vielen abgebrochenen Versuchen wurde der vollständig neu konzipierte Spiel-Film *Superman Returns* (US 2006) von Regisseur Bryan Singer gedreht und veröffentlicht. In den nachfolgenden fünfzehn Jahren hat es Superman ohne derartige Probleme vier weitere Male ins Kino geschafft – in *Man Of Steel* (US 2013), *Batman V Superman - Dawn Of Justice* (US 2016) und *Justice League* (US 2017) sowie *Zack Snyder's Justice League* (US 2021).

Erfolgt die Vergabe des grünen Lichts, schließt sich die dritte Phase, die der Produktion und somit des Drehs an. Es handelt sich dabei um eine höchst komplexe Phase, da infolge der enormen funktionalen Ausdifferenzierung der Produktion und den damit verbundenen Aufgaben eine Vielzahl von Akteur*Innen geplant und zusammengeführt werden müssen. Als problematisch, teuer und die Produktion beeinflussend können sich hier Verzögerungen im zeitlich-organisatorischen Plan, Ausfälle von Cast und Crew, Konflikte, kreative Differenzen etc. zeigen. Beispielsweise musste der Dreh zu *Mission: Impossible - Fallout* (US 2018) längerfristig unterbrochen werden, da sich Tom Cruise bei einem selbst ausgeführten Stunt schwer verletzt hatte. Andere Beispiele zeigen, dass es auch zwischen Studio, Produzent*Innen und Regisseur*Innen zu Konflikten – meistens als kreative Differenzen bezeichnet – kommt, in deren Folge während des Drehs die Regie umbesetzt wird.[26] Das Regie-Duo Phil Lord und Chris Miller wurde beispielsweise, nachdem ca. 20 % von *Solo - A Star Wars*

[26] Max Evry, ein Online-Journalist, hat Informationen zu dreißig Spiel-Filmen zusammengestellt, die – mit einer Ausnahme aus dem Jahr 1925 – zwischen den Jahren 1960 und 2018 während des Drehs unterbrochen, in der Crew umbesetzt und inhaltlich bzw. inszenatorisch umgestaltet worden sind (vgl. Evry 2018).

Story (US 2018) gedreht waren, entlassen. Kreative Differenzen haben viel mit der individuellen Sicht der Beteiligten auf die Inszenierung zu tun. Das Regie-Duo hat nicht die generellen Vorstellungen des Studios erfüllt, so dass zeitnah ein Ersatz gefunden werden musste. Die Bedeutung von *Execution Dependent* – in diesem Beispiel nicht gegeben – kommt dabei besonders zum Vorschein, denn der Ersatz musste fähig sein, in ein laufendes Projekt einzusteigen und sich auf die formellen Vorgaben einstellen, ohne dass es zu finanziell aufwändigen Verzögerungen kommt. Der verbleibende Dreh und die neue kreative Ausrichtung wurde daher dem versierten und mit Big-Budget-Projekten vertrauten Regisseur Ron Howard übertragen. Eine besondere Form, wie sich kreative Differenzen äußern können, ist, wenn Beteiligte den eigenen Namen aus der Nennung im Zusammenhang mit dem filmischen Erzeugnis zurückziehen. Regisseur*Innen, die damit nicht in Verbindung gebracht werden wollen, haben zwischen den Jahren 1968 und 2000 *Alan Smithee* bzw. Variationen davon als Pseudonym genutzt. Die steigende Bekanntheit des Namens bzw. der Bedeutung dahinter, u. a. durch den Spiel-Film *Die Hölle Hollywood* (US 1997), führte dazu, dass das Pseudonym von *Thomas Lee* abgelöst wurde. Letzteres wurde erstmals bei *Supernova* (US 2000) verwendet. Die problematische Produktion hat mit den Regisseuren Walter Hill, Jack Sholder sowie Francis Ford Coppola gleich mehrere Wechsel auf dem Regie-Posten vorzuweisen. Das Zurückziehen des Namens von Regisseur*Innen ist in den USA allerdings durch die *Director's Guild Of America* antrags- und genehmigungspflichtig.

Ein weiteres Phänomen ist, dass der Dreh für ein filmisches Erzeugnis bereits beginnt, ohne dass ein finalisiertes Script vorliegt. Die an sich aufeinander aufbauenden Phasen der *Pre-Production* und *Production* vermischen sich hierbei miteinander. Die Gründe hierfür können vielfältig sein. Besonders zu berücksichtigen ist, wie bereits erwähnt, dass es sich beim Dreh um ein detailliert zu planendes Projekt handelt. Ist die Planung erfolgt und sind alle notwendigen Ressourcen gebucht und verfügbar, z. B. Cast, Crew, Equipment etc., wird mit dem Dreh begonnen. Abweichungen bzw. Verzögerungen führen schnell zu Problemen, insbesondere, wenn die gebuchten Schauspieler*Innen ab einer bestimmten Zeit nicht mehr verfügbar sind. Denkbare Konsequenzen sind, dass Szenen nicht gedreht werden können, die Rolle dadurch verkleinert wird oder sogar eine Umbesetzung stattfinden muss, d. h. dass jemand anderes die Rolle spielt. Die bereits abgeschlossenen Szenen müssen dementsprechend wiederholt werden. Es zeigt sich, dass, wenn eine Produktion bereits vorangeschritten ist, nicht mehr auf ein finales Script gewartet werden kann. Auch bereits fertige Scripte werden noch während des Drehs überarbeitet, um inhaltliche oder auch produktionsbedingte Anpassungen vorzunehmen. Während des Drehs zu *Scream 2* (US 1997) musste beispielsweise das Ende des Horror-Films umgeschrieben werden, da eine erste Fassung des Scripts

ins Internet gelangt war und somit vorab die Identität des Killers bekannt wurde. Es musste ein neues Ende entwickelt werden, da das Geheimnis um das *Whodunit* zentral für den Spiel-Film ist und es erst im Finale gelüftet wird (vgl. IMDb 2017b).

Im Anschluss an den Dreh, aber auch bereits während des Drehs einsetzend, folgt die längere Phase der *Post-Production*, in der die einzelnen Bestandteile zusammengefügt und arrangiert werden. Das filmische Werk „wird geschnitten, mit speziellen digitalen Effekten versehen, synchronisiert und anschließend mit Sounds und Filmmusik vertont" (Klimsa 2006: S. 607) und somit erst als solches erkennbar. In seltenen Fällen haben die Regisseur*Innen – wiederum in Bezug auf Hollywood – das Recht auf einen *Final Cut* (vgl. Kapitel 3.2.1), d. h. die Möglichkeit, die endgültige Fassung nach eigenen Vorstellungen und Interessen gestalten zu können (vgl. ebd.). Die Produktion wird mit der Erstellung und Ablieferung einer entsprechenden Vorführ-Kopie abgeschlossen (vgl. ebd.).

Während der Produktion beginnt bereits die Phase der *Distribution*, in der die Prozesse der Verwertung des Produktes und der Werbung dafür einsetzen. Im Zusammenhang mit der *Distribution* steht daher auch die *Exhibition*, also die Vorführung, Ausstellung und umfassende Verfügbarkeit für Konsument*Innen des filmischen Erzeugnisses in Kino, Heim-Kino und anderen Bereichen.[27] Die gesamte Phase ist als fortwährend bzw. dauerhaft anzusehen, da filmische Werke, insbesondere infolge technologischer Fortschritte, wiederkehrend erneut aufgelegt bzw. veröffentlicht werden (vgl. Kapitel 3.3.1). Ein Bestandteil davon ist, die Rechte zur Veröffentlichung international zu veräußern, sofern hinter dem Projekt nicht bereits ein global agierendes Studio steht. Auch werden die weiteren Umstände der Kino-Veröffentlichung geklärt, z. B. die Anzahl der Kopien, mit denen ein filmisches Werk zeitgleich im Kino anläuft, die Vergabe der Rechte für zukünftige TV-Ausstrahlungen oder Angebote im Heim-Kino etc. zählen hierzu. Besonders wichtig ist allerdings die Werbung, um das potentielle Publikum zu erreichen und zum Gang ins Kino zu bewegen. Poster, Banner, Trailer, TV-Spots, Clips und Bilder in Kino, TV, Social Media und Online sind von großer Bedeutung. Die Teaser und Trailer als zusammengeschnittene und verdichtete Varianten der Spiel-Filme etc. sind ein besonderes Merkmal in einem solchen Marketing.

Der Teaser hat lediglich die Aufgabe, einen ersten Reiz bei potentiellen Zuschauer*Innen zu setzen bzw. deren Aufmerksamkeit zu erlangen, um das Interesse für das kommende filmische Ereignis zu wecken. Zunächst ist nur wenig aus dem eigentlichen filmischen Erzeugnis zu sehen. Es geht somit um eine Ankündigung und Einstimmung, ohne zu viele Einblicke in die Erzählung zu geben. Dementsprechend werden Teaser teilweise auch alternativ

[27] Diese wird teilweise als eine eigenständige Phase verstanden, vorliegend aber entsprechend der üblichen Aufteilung als Teil der *Distribution* und auch unter diesem Begriff betrachtet.

bzw. zusätzlich gedreht (vgl. Tabelle 5). Das dabei entstehende Material ist in der Folge kein Bestandteil des späteren Spiel-Films etc.[28]

SPIEL-FILM	TEASER-BESCHREIBUNG
Godzilla (US 1998)	Bei einem Besuch im Museum wird das Skelett eines Tyrannosaurus Rex vom viel größeren Godzilla, der durch die Decke bricht, zerschmettert.
Spider-Man (US 2002)	Nach einem Überfall versuchen die Diebe in einem Helikopter zu entkommen, werden aber zwischen den Twin Towers des World Trade Centers in New York in einem großen spinnenartigen Netz gefangen.
Star Trek - Die Zukunft Hat Begonnen (US 2009)	Der Bau der U.S.S. Enterprise wird dargestellt.
Terminator - Tag Der Abrechnung (US 1991)	Die Fabrikation eines T-800, der mit der Fertigstellung die Erscheinung von Arnold Schwarzenegger angenommen hat, wird gezeigt.
The Hateful Eight (US 2015)	Im Comic-Stil werden die acht titelgebenden Charaktere zu einem Song, *Gimme Danger* von *Iggy Pop And The Stooges*, vorgestellt.
Zurück In Die Zukunft I (US 1985)	Marty McFly steigt in den DeLorean ein. Eine Stimme fragt, wie weit er gehen wird, und er antwortet, dass es ungefähr dreißig Jahre sein werden.

TABELLE 5: BEISPIELE FÜR TEASER MIT EIGENSTÄNDIGEN INHALTEN

Teaser und Trailer „bedienen sich [wie Genres] bekannter Versatzstücke und lassen sich auf eine stereotype Form reduzieren“ (Hediger 2001: S. 209), die bei Zuschauer*Innen auf eine Bereitschaft zum Empfang stoßen. Zunächst wurden Trailer noch im Zusammenhang mit dem Schnitt des eigentlichen Spiel-Films etc. erstellt. Es handelte sich gewissermaßen um einen nachträglichen Einfall, um das Produkt noch schnell zu bewerben. Ohne Budget und ohne entsprechende Strategie wurden die Trailer nebenbei geschnitten (vgl. Guy 2004: S. 114).

In den 1960er-Jahren wurde deutlich, dass die Story zum wichtigen Kriterium von Zuschauer*Innen bei der Auswahl filmischer Erzeugnisse avancierte. Trailer übernahmen seither die Aufgabe, das inhaltliche Erlebnis in den Mittelpunkt zu stellen. „[A] policy of trying to give some semblance of what the storyline of a film is about“ (Gray 1968: S. 24) wurde zur Regel, denn das wichtigste Ziel eines Trailers „is to tell the story and promise a great deal of entertainment“ (ebd.). Während zunächst mit Stars für Spiel-Filme geworben wurde, setzte sich später ein anderes Prinzip durch: „You shouldn't lead with them. You should slip them in“

[28] Auch wenn es sich um offizielle Werbe-Trailer handelt, scheinen diese in der Archivierung, z. B. über Bonus-Beigaben bei physischen Veröffentlichungen, nicht berücksichtigt zu werden. Denkbar ist, dass es an lizenzrechtlichen Gründen liegt. Während andere Teaser und Trailer, die aus Film-Szenen bestehen, häufig als Zusatz auf physischen Medien zu finden sind und erhalten bleiben, sind die anderen Varianten vereinzelt als Raritäten online zu finden und verschwinden somit zunehmend auch aus dem kollektiven Gedächtnis.

(Andrew Kuehn zit. nach Hediger 2001: S. 208). Es wurde dazu übergegangen, die Namen in der Mitte oder am Ende zu platzieren, statt den Trailer um einen Star herum aufzubauen. Der Geschichte wurde so mehr Platz zur Entfaltung gegeben. Deutlich wird dies im Vergleich des ersten und zweiten Trailers zu *Rocky* (US 1976) sowie mit dem zu *Rambo* (US 1982). In beiden filmischen Erzeugnissen spielt Sylvester Stallone den Protagonisten. Der erste Trailer zu *Rocky* (US 1976) setzt noch auf das Star-Prinzip und baut diesen um Sylvester Stallone herum auf. Als unbekannter New-Comer wird dieser darin bereits als der neue Marlon Brando bezeichnet. Der zweite Trailer konzentriert sich hingegen auf die Geschichte des Boxers Rocky Balboa und nicht auf den Star vor der Kamera. Der Trailer zu *Rambo* (US 1982) ist vollständig auf die Geschichte von John J. Rambo ausgerichtet. Erst zum Schluss, als dieser schwer bewaffnet einsatz- und kampfbereit in einer Einstellung erscheint, wird der Name Sylvester Stallone eingeblendet und ausgesprochen. Der Sprecher ergänzt mit einer ernsten, nachdrücklichen Stimme: „This time, he's fighting for his life."[29] Dies verbindet den Spiel-Film mit der realen Welt der filmischen Werke, da hierdurch auf den von Sylvester Stallone verkörperten Boxer Rocky Balboa verwiesen wird, der zu dieser Zeit bereits durch drei Spiel-Filme bekannt und populär – und somit ein Star – war. Während es bei Rocky Balboa um dessen inneren Konflikt und nicht um den Gewinn des Box-Kampfes geht, wird in Bezug auf *Rambo* (US 1982) deutlich gemacht, dass es nun um nichts geringeres als das Leben von John J. Rambo geht. In Bezug auf die inhaltliche Struktur haben sich das filmische Erzeugnis und die Werbe-Trailer aufgrund deren Abkehr von dem zuvor favorisierten star-zentrierten Aufbau insgesamt einander angenähert. Beginnend mit den 1970er-Jahren und bis in die Gegenwart anhaltend wird in Hollywood-Trailern das „storytelling as selling" (Hediger 2001: S. 207), mit dem eine inhaltliche Vorschau gegeben werden soll, verwendet. Die Erstellung von Trailern ist komplexer geworden, so dass sich inzwischen ein eigenständiger Zweig der Produktion ergeben hat, dessen Kosten pro Trailer im Jahr 2004 bereits bei bis zu $ 300.000 US-Dollar gelegen haben (vgl. Guy 2004: S. 114). Im 21. Jahrhundert kommt Trailern in der Produktion und der Wirkung eine signifikante Bedeutung zu. Diese können maßgeblichen Einfluss auf den finanziellen Umsatz eines filmischen Werkes haben bzw. ein Indikator dafür sein.

Klassische Trailer hatten die Aufgabe, die Menschen ins Kino zu locken. Moderne Trailer stehen hingegen vor der Herausforderung „jene Publikumsgruppen vom Kino fernzuhalten, für die der Film nicht gedacht ist" (Hediger 2001: S. 208). Diese wollen „eine qualifizierte Kaufentscheidung ermöglichen und vermitteln deshalb ein Höchstmaß an Information über den Film" (ebd.). Die Vorstellung von einem allgemeinen Publikum ist somit von der eines

[29] Eigene Übersetzung: „Dieses Mal kämpft er um sein Leben."

spezifischen Publikums für spezifische filmische Werke ersetzt worden.[30] Erzählerisch ist der Trailer über den Ton aufgebaut (vgl. ebd.: S. 222) und die Bilder dienen „nur noch zur Illustration" (ebd.: S. 223) davon, um das filmische Erlebnis zu simulieren (vgl. ebd.: S. 217).[31] Das verdeutlicht sich auch daran, dass sich Firmen wie *Immediate Music* auf die Erstellung musikalischer Stücke für Trailer spezialisiert haben. Insbesondere action-lastige Trailer wie für die *Spider-Man Trilogie* (US 2002-2007) und die *Fluch Der Karibik Pentalogie* (US 2003-2017) verwenden episch wirkende Stücke, die ein großes Abenteuer und Spektakel erwarten lassen. Die Musik gibt von Sekunde zu Sekunde die Stimmung vor, die zwischen herausfordernd, gefahrvoll, konfrontativ und konflikt-austragend angesiedelt ist. Die Bilder, also der zentrale Bestandteil filmischer Erzeugnisse, werden passend hierzu arrangiert. Es findet eine Konzentration auf die Schaffung von Atmosphäre und Stimmung im Wechsel mit großen Effekt-Szenen statt, um die zu erzählende Geschichte zu transportieren. Zugleich kann dies die eigentliche Geschichte dominieren und somit über- bzw. verdecken. Der Regisseur Florian Henckel von Donnersmarck beschreibt, dass in der Wirkung eines filmischen Erzeugnisses ungefähr ein Viertel davon allein auf die Film-Musik zurückzuführen sind. Jedoch geht er auch davon aus, dass diese Zahl noch viel größer als berechnet ist und der musikalischen bzw. auditiven Ausgestaltung somit eine noch größere Bedeutung zukommt (vgl. Henckel von Donnersmarck 2015: S. 28f.). Diese audio-visuelle Kombination in einem Spiel-Film und besonders in einem Trailer bleiben Zuschauer*Innen als Erlebnisse besonders in Erinnerung. Im Sinne der Werbung soll im Trailer darüber wiederum die Erwartung geweckt werden, dass man mit dem Kino-Besuch ein ebensolches Erlebnis haben wird.

In diesem Kapitel werden die vorhergehenden Betrachtungen zu filmischen Werken in deren Phasen und Prozessen der Entstehung weiter ausgeführt. Zudem wird aufgezeigt, welche Ausprägungen sich dadurch für das Phänomen ergeben haben. Zunächst sind die relevanten Akteur*Innen in deren branchen-bezogenen Aufgaben, Einflüssen und Abhängigkeiten zu beleuchten (vgl. Kapitel 3.2.1). Anschließend werden technologische Entwicklungen, die über mehrere Jahrzehnte das filmische Erlebnis geprägt und verändert haben, betrachtet (vgl. Kapitel 3.2.2). Als letztes wird ein Blick darauf geworfen, welche Entwicklungen sich im Angebot filmischer Werke zeigen, die regelmäßig produziert werden (vgl. Kapitel 3.2.3).

[30] Ergänzende Informationen und Betrachtungen zum Trailer als einem Instrument des Film-Marketings lassen sich bei Finola Kerrigan finden (vgl. Kerrigan 2010: S. 140ff.).

[31] Ein bedeutendes auditives Element ist in Trailern die Erzähl-Stimme, die die arrangierten Bilder als Voice-Over abstrakt kommentiert und Informationen über die zu erwartende Geschichte vermittelt. Die Erzähler*Innen sind mit Ende der 2000er-Jahre zusehends verschwunden und treten in Trailern nicht mehr in Erscheinung. Die Kommentierung erfolgt nur noch über kurze schriftliche Einblendungen (vgl. Laman 2022).

3.2.1 VIELE KUNSTSCHAFFENDE / EIN KUNSTWERK

> *„Beim Schleifen des Diamanten hat ihn ein ungeschickter Steinschneider einiger seiner lebhaftesten Funken beraubt." (Mirabeau zit. nach Kampa 2011: S. 156)*

Die filmischen Werke sowie die mit diesen verbundenen kreativen Künstler*Innen stehen der Herausforderung gegenüber, Zuschauer*Innen anzusprechen und die mit dem filmischen Erlebnis verbundenen Wünsche nach Befriedigung zu entfalten (vgl. Kapitel 3.4). Der Regisseur Tom Tykwer beschreibt dementsprechend, dass „der magische Vorgang im Kino […] nicht auf der Leinwand statt[findet], sondern in dem Zwischenraum zwischen der Leinwand und de[n] Zuschauer[*Innen]" (Tom Tykwer zit. nach Arnold 2006: S. 9). Das filmische Erlebnis entfaltet sich bei den Zuschauer*Innen über das gesamte inszenatorische Arrangement und bewirkt etwas bei diesen (vgl. Kapitel 3.4.2). Das bedeutet, dass es um mehr als nur das audio-visuell Wahrnehmbare geht (vgl. Kapitel 3.4.3). Als Zuschauer*In trifft man bereits mit den ersten Sequenzen eine Entscheidung, denn „[e]ntweder lasse ich mich auf die Manipulation ein und lasse mich verführen oder eben nicht" (Tom Tykwer zit. nach ebd.). Dies wiederum bedeutet für den kreativen Prozess der Inszenierung, dass man als Künstler*In „elementar auf Verführungsstrategien zurückgeworfen [ist] und […] sich ununterbrochen mit Manipulation beschäftigt" (Tom Tykwer zit. nach ebd.), um ansprechend zu sein. Diese Manipulation findet im Schleifen des Diamanten statt. Das sprachliche Bild lässt sich auf die filmische Kunst anwenden, dessen produktives Ergebnis, das filmische Werk, mit einem Diamanten vergleichbar ist. Die Phasen der Produktion entsprechen den Prozessen des Schleifens, mit dem ein strahlendes Werk hervorgebracht werden soll.

Das Phänomen des Films und die filmischen Erzeugnisse sind, wie wohl auch alle anderen Ausprägungen von Kunst und Medien, von einer fast schon grenzenlosen Vielfalt gekennzeichnet (vgl. Kapitel 3.1). Anders als alle anderen Arten und Formen von Kunst, ist das filmische Erzeugnis in der Entstehung in der Regel nicht auf ein Individuum beschränkt, sondern aufgrund funktionaler Differenzierung innerhalb der Phasen der Produktion auf viele Individuen mit unterschiedlichen Schwerpunkten angewiesen, die einzelne Aufgaben übernehmen und Beiträge zur Erschaffung eines filmischen Produkts leisten. Während ein Werk am Klavier, ein Song, eine Skulptur, ein Gemälde etc. meistens von einem Individuum erschaffen und geprägt werden, ist das filmische Erzeugnis ein kumulatives Produkt, zusammengefügt aus vielen einzelnen Bestandteilen und unterschiedlichen künstlerischen Perspektiven, die darauf gerichtet sind bzw. damit einhergehen. Die filmische Produktion besteht aus ausdifferenzierten, dezentralisierten Prozessen des kooperativen, kreativen Erschaffens

und Herstellens eines gemeinsamen, geschlossenen künstlerischen Werkes. Ein Beispiel einer Tätigkeit aus der Mitte einer Produktion heraus ist der nach Jack Foley benannte Foley-Artist, der für Töne, Klänge und Geräusche in filmischen Erzeugnissen zuständig ist. Diese werden u. a. benötigt, wenn der originale Ton u. a. technisch nicht ausreichend ist, die Geräusche verstärkt werden müssen, um eine inhaltliche Bedeutung hervorzuheben, aus künstlerischer Sicht etwas anderes benötigt wird oder die auditive Kulisse vollständig neu erschaffen werden muss, wie es im Animations-Film notwendig ist. In erster Linie bleibt diese auditive Gestaltung unauffällig und unterstützt das filmische Erlebnis. Dennoch gibt es Beispiele, in denen die nachträgliche Vertonung als irreal, ablenkend, störend oder auch unfreiwillig komisch empfunden werden kann. Insbesondere in Martial-Arts-Szenen der 1980er-Jahre ist die Kampf-Choreographie untermalt von einer gesteigerten Geräusch-Kulisse. In Spiel-Filmen wie *Das Söldner-Kommando* (US 1982), *Karate Tiger - Der Letzte Kampf* (US 1986) oder Produktionen aus Hong-Kong wie *Black Mask* (HK 1996) werden schnelle und kraftvolle körperliche Bewegungen auditiv hervorgehoben, als würden sie die Luft zerschneiden. Die Geräusche, die einen Körper-Treffer verdeutlichen, werden häufig hervorgerufen, indem der Foley-Artist auf eine Sport-Matte klopft. Im Kino ist vor allem die Explosion ein besonderes Beispiel für diese auditive, aber auch eine visuelle Inszenierung. Während eine Explosion aus einem kurzen, lauten und erschütternden Knall besteht, der mit einer zerstörerischen Wirkung einhergeht, wird diese – wie in *Why Hollywood Explosions Don't Look Like Real Explosions* (UK 2021) gezeigt wird – für das filmische Spektakel inszenatorisch erweitert. In der Folge entsteht für Zuschauer*Innen ein audio-visuell erfassbarer Eindruck von Wucht, Ausdehnung und Zerstörung einer Explosion. Es zeigt sich anhand derartiger Teil-Inszenierungen besonders, wie sehr sich filmische Werke vom lumière'schen Abbild der Realität in die Richtung des Artifiziellen verschieben (vgl. Kapitel 3.1.2).

Am Schleifen des Diamanten sind somit viele Künstler*Innen beteiligt, die Ideen, Vorstellungen und Visionen haben, zugleich aber auch den Strukturen und Regeln der Branche, des Geschäfts und des Mediums unterworfen sind. Die Zusammensetzung einer zugehörigen kreativ-produzierenden Crew ergibt sich mit jeder Produktion erneut, so dass diese letztlich nur kurzzeitig zusammenwirken.[32] Die entstehenden filmischen Erzeugnisse können daher künstlerisch sehr verschieden ausfallen, aber aufgrund standardisierter Praktiken und Prozesse wiederum ähnliche bzw. vertraute Merkmale aufweisen. Das filmische Arrangement kann, je nach verfügbaren und eingesetzten Kompetenzen und Ressourcen, einerseits professionell und vollkommen wirken, andererseits aber auch halbfertig, widersprüchlich und

[32] Die längerfristigen Formate wie Serien, von denen häufig mehrere Staffeln produziert werden, ermöglichen es, eine stabile Crew zu bilden.

problematisch erscheinen. Dieser Ausdifferenzierung in der Film-Produktionen wird im Folgenden weiter nachgegangen, indem vor allem das Verhältnis bzw. die Zusammenhänge von Regie, Script und Schauspiel betrachtet werden.

Aus der Regie heraus wird für die verschiedenen Bereiche und Aufgaben der Produktion die kreative Richtung vorgegeben bzw. mit diesen abgestimmt. Diejenigen filmischen Erzeugnisse, bei denen die Regie die gesamte künstlerische Vielfalt maßgeblich bestimmt und prägt, werden als Autoren-Filme bezeichnet bzw. der Autoren-Theorie zugeordnet (vgl. Merschmann 2021). In diesen findet sich häufiger auch eine autobiographische Verknüpfung mit dem künstlerischen Werk. Der Regisseur Anthony Minghella hat beispielsweise diesen Zusammenhang an seinem Spiel-Film *Der Talentierte Mr. Ripley* (US 1999) bestätigt. Der deutsche Regisseur Florian Henckel von Donnersmarck thematisiert dies, denn er hatte sich bereits gefragt, wieso Regisseur Anthony Minghella „diese Geschichte mit so viel mehr Gefühl inszenieren [konnte] als jeden anderen seiner Filme" (Henckel von Donnersmarck 2015: S. 30). Die Antwort darauf liegt in der Identifikation des Regisseurs mit dem Charakter des Tom Ripley und in den Parallelen zwischen beiden. Als übergewichtiger Jugendlicher habe er auf der englischen *Isle Of Wight* am Strand Eis-Creme verkauft und dabei die „schlanken, muskulösen, goldgebräunten Yuppies und […] [deren] überirdisch schönen Freundinnen" (ebd.: S. 31) beobachtet. Allerdings wurde er von diesen nicht wahrgenommen. Die Vorstellung vom Leben dieser Anderen war für den späteren Regisseur faszinierend und ist vergleichbar mit dem Credo des Charakters Tom Ripley: „Ich dachte immer, es wäre besser, ein falscher Somebody zu sein als ein echter Nobody" (ebd.: S. 30). Der Regisseur hat dem Charakter des Tom Ripley eine empathische Perspektive entgegengebracht und diese in die filmische Inszenierung einfließen lassen. Dies zeigt sich auch daran, dass der Eis-Stand über eine Sirene verfügte, die ein Verkäufer-Lied abspielte, das bei falscher Bedienung leierte. Das schief spielende Lied wurde für Regisseur Anthony Minghella zum „Leitmotiv seiner eigenen Bedeutungslosigkeit" (ebd.: S. 31) und später von Komponist Gabriel Yared in die Film-Musik aufgenommen (vgl. ebd.). Dies verdeutlicht, von welcher künstlerischen Bedeutung die Verbindung zwischen Werk und Künstler*In sein kann, denn es „zeigt einmal mehr, dass wirkliche Kunst nur aus dem extrem Persönlichen und Spezifischen entsteht" (ebd.).

Zwar gibt es auch im Studio-System von Hollywood weiterhin verschiedene Regisseur*Innen, z. B. Quentin Tarantino, Christopher Nolan und James Cameron, auf die eine Zuordnung zum Autoren-Film gewissermaßen zutrifft, aber dennoch ist zu berücksichtigen, dass, je mehr es um die industrielle Produktion filmischer Erzeugnisse geht, desto mehr tritt der künstlerisch-individuelle gesamt-gestalterische Prozess der Regie in den Hintergrund. Dementsprechend handelt es sich bei der Regie vielmehr um Aufträge, die ausgegeben und

übernommen werden, aber weniger Möglichkeiten für Ermessen und Entscheidungen bereithalten und somit auch anderen Regeln unterworfen sind. Ein maßgebliches Kennzeichen für die Bedeutung der Regie innerhalb einer Produktion scheint der sogenannte *Final Cut* zu sein, also die Möglichkeit von Regisseur*Innen, die finale Fassung des filmischen Erzeugnisses ohne Einfluss von Produzent*Innen, Studio etc. zu bestimmen. Der Regisseur Denis Villeneuve sieht in den wechselseitigen Abhängigkeiten zwischen den verschiedenen Positionen innerhalb der Produktionen jedoch auch etwas Positives und Konstruktives, denn „when you make a movie, it's teamwork" (Denis Villeneuve zit. nach Ryan 2016). Die Erfahrung, die er ohne *Final Cut* gemacht hat, ist, dass durch die Einwände anderer am Ende die beste Fassung eines Spiel-Films entstehen kann. Die Beziehungen, die er mit seinen Kolleg*Innen aufrechterhält, sind aus seiner Sicht sehr gefestigt, so dass er der Auffassung ist: „At the end of the day what will win is the best movie" (Denis Villeneuve zit. nach ebd.). Das künstlerische Team-Work, von dem er spricht, zeigt sich auch an der Entwicklung von dessen Spiel-Film *Arrival* (USA 2016) zusammen mit dem Autor Eric Heisserer. Der Autor war bereits mit dem Projekt beschäftigt, bevor der Regisseur gefunden wurde, und erläutert, dass er die Zusammenarbeit als etwas neues empfunden hat, denn „[i]n my previous experiences, I would sit down with a director once, and that would be the only meeting" (Eric Heisserer zit. nach Steinberg 2016). Das lässt sich derart verstehen, dass mit der Übernahme eines Projektes durch Regisseur*Innen die bisherigen Autor*Innen nicht mehr in die weitere Entwicklung des Stoffes involviert sind und deren Aufgabe an andere weitergegeben wird. Nachdem Regisseur Denis Villeneuve für die Inszenierung zugesagt hatte, war dies jedoch der Beginn für ein gemeinsames Zusammenwirken. Der Autor zitiert den Regisseur mit den folgenden Worten, die die Basis dafür bilden: „All right, Eric, now we are married" (Eric Heisserer zit. nach ebd.).

Diese positive Sicht ist insbesondere in industriell geprägten Prozessen der Produktion nicht selbstverständlich. Die Strukturen und Bedingungen von filmischen Projekten können sehr unterschiedlich ausgestaltet sein. Regisseur*Innen, die aus anderen Film-Branchen mit mehr Möglichkeiten zur individuellen Gestaltung nach Hollywood gelangen und innerhalb dieser Strukturen einen Spiel-Film inszenieren, fällt es daher durchaus schwer, sich an die anderen Bedingungen und bisher unbekannten Einschränkungen zu gewöhnen. Der brasilianische Regisseur José Padilha, der mit *Tropa De Elite* (BR 2007) internationale Bekanntheit erlangt hat, wurde beispielsweise für *RoboCop* (US 2014), das Remake des Action-Films aus den 1980er-Jahren, engagiert und hatte entsprechende Schwierigkeiten:

> *„I didn't have the creative freedom I needed. I spent 90 % of the time fighting […] It made me realise that making a studio movie is not the same as making a film. […] I got into this Hollywood business thinking that I could make the film I wanted, with my cinema criteria. My mistake." (José Padilha zit. nach Guerini 2016)*

Auch der französische Regisseur Xavier Gens bezieht sich auf die Produktions-Strukturen in Hollywood. Aus dessen Sicht bauen professionelle und alle Einzelheiten planende Studios die funktionale Differenzierung weiter aus, so dass sich die Aufgaben von Regisseur*Innen in spektakulären und großen Produktionen wie denen des *Marvel Cinematic Universe* zunehmend nur noch auf die Inszenierung der Schauspieler*Innen reduzieren und konzentrieren. Dies widerspricht einer generellen Auffassung von der Regie als der zentralen Instanz der gesamten Produktion, wie es beispielsweise der Regisseur Edgar Wright formuliert: „Getting the crew to work hard is partly about getting them to see your vision. One of your main jobs as a director […] is communicate your vision to everybody so people can feel included and inspired by what you're trying to pull off" (Edgar Wright zit. nach Green 2018). Die Einschränkungen im Studio-System sind möglicherweise auch als ein Grund dafür anzusehen, wenn europäische Regisseur*Innen ablehnen, derartige Studio-Filme zu inszenieren. Nach Regisseur Xavier Gens ist von Bedeutung, dass „[i]n Europe, we are responsible for the film from the beginning to the end" (Xavier Gens zit. nach Barfield 2020). Die Regisseur*Innen halten demnach, trotz der Ausdifferenzierung der Film-Produktion, deren kreativ-inszenierende Entwicklung zusammen und gestalten diese.

Allerdings gibt es auch Künstler*Innen, die viele verschiedene Aufgaben innerhalb einer Produktion übernehmen. Der Regisseur Robert Rodriguez zählt zu denjenigen, die aufgrund eines auto-didaktischen Herangehens in verschiedenen Bereichen, u. a. Regie, Script, Schnitt, Visuelle Effekte etc., gleichzeitig tätig sind. Dieses Herangehen an eine Produktion, indem er selbst verschiedene Tätigkeiten übernimmt und hierfür zunächst lernen muss, wie vieles funktioniert, hat er nach dem Erfolg seines ersten Spiel-Films, *El Mariachi* (MX 1992), in *Rebel Without A Crew* (vgl. Rodriguez 1996) aufgezeigt. Dennoch sind nicht alle Künstler*Innen derart universell einsetzbar. Zudem ist es wenig denkbar, dass jemand allein der Komplexität größerer Produktionen und den Anforderungen an mehrere Aufgaben, die damit zusammenhängen, gerecht werden kann. Es lassen sich jedoch häufig duale Positionen erkennen, also das jemand zwei zentrale Aufgaben in einer Produktion übernimmt (vgl. Follows 2018b Nr. 23). In der Regel beziehen sich diese auf das Script und die Regie. Der Autor David Mamet beschreibt entsprechend, dass er „die Kunst der Regie als freudeschaffende Fortsetzung des Drehbuchschreibens" (Mamet 2013 [1991]) betrachtet. Zudem zeigt sich auch ein zeitgleiches Wirken vor und hinter der Kamera, indem Schauspieler*Innen wie Clint Eastwood

und Elizabeth Banks sowohl eine Rolle als auch die Regie übernehmen. Letztlich lassen sich auch Kombinationen aus Kamera und Regie wie bei Janusz Kamiński sowie Schnitt und Regie wie bei Patrick Lussier erkennen. Die entsprechenden Akteur*Innen haben sich zunächst in der primären Position etabliert, bevor sie den Schritt zur Regie gemacht haben.

Neben dem Studio-System in Hollywood, das sich in Prozessen der Entwicklung und Herstellung professionalisiert hat, lassen sich auch andere Formen und Strukturen von Produktionen erkennen, die zwar auch von funktionaler Differenzierung geprägt sind, aber das künstlerisch-kreative Individuum anders berücksichtigen. Der Regisseur Florian Henckel von Donnersmarck betrachtet beispielsweise die Strukturen der deutschen Film-Förderung, die dem amerikanischen Studio-System gegenüberstehen. Diese macht, zumindest aus seiner Sicht, nicht die Aussicht auf kommerziellen Erfolg zur Grundlage der Förder-Entscheidung, sondern sie „unterstützt und ermutigt […], wenn man Neues ausprobieren, Akzente setzen und vielleicht sogar etwas Provokatives in die Welt setzen will“ (Henckel von Donnersmarck 2015: S. 108). Zudem werden Künstler*Innen in Deutschland hiernach „als beschützenswerte Urheber[*Innen] von Kunstwerken, die für das Land und für die Welt relevant sein sollen, nicht als Geschäftsleute und Dienstleister[*Innen]“ (ebd.: S. 109) verstanden. Dennoch ist zu beachten, dass die deutsche Film-Förderung neben dem Ziel der künstlerischen Anerkennung auch das des kommerziellen Erfolgs in der Auswertung bzw. der Distribution verfolgt (vgl. Castendyk 2008: S. 202). Zudem steht diese wiederkehrend in der Kritik und es scheint ein deutlicher Bedarf für Reformen vorhanden zu sein (vgl. Berndt 2022).

Die Unterschiede zwischen den Film-Branchen zeigen sich auch in den Prozessen der Planung und Umsetzung filmischer Projekte. Der bekannte chinesische Schauspieler und Action-Star Jackie Chan hat in seiner Biographie aufgezeigt, wie sich seine Produktionen zu denen aus Hollywood unterscheiden: In amerikanischen Produktionen sind die Action-Sequenzen detailliert vorbereitet, so dass nichts dem Zufall überlassen wird. In den Scripten, die er erhält, ist die Beschreibung jedoch vage und es heißt: „Jackie fights the henchman as they climb up the scaffolding“ (Chan / Yang 1998: S. 302). Der genaue Verlauf des Geschehens wird erst kurz vor Beginn des Drehs geplant. Es werden die tatsächlichen Kulissen berücksichtigt und vorhandene Requisiten bzw. Elemente integriert, d. h. es wird mit dem Umfeld gearbeitet. „It's slow work, maybe, but the results are worth it […]. It's like jazz: I never know what's going to come out until the mood and the environment come together“ (ebd.).

Die bereits aufgezeigte Verknüpfung mehrerer künstlerischer Professionen innerhalb einer eng getakteten Film-Produktion zeigt sich besonders an der zu komponierenden Film-Musik, die die visuelle Darstellung begleitet, unterstützt und ergänzt. Der Komponist Gabriel Yared entwickelte ein Jahr lang die Film-Musik zu *Troja* (US 2004) und verfügte hierfür über

ein Budget von $ 2.000.000 US-Dollar. Diese fiel jedoch beim Publikum einer Test-Vorführung durch und wurde als zu wenig modern bezeichnet. Regisseur Wolfgang Petersen verpflichtete daher Komponist James Horner als Ersatz, der innerhalb von nur noch einem Monat eine neue Film-Musik komponieren musste.[33] Dies zeigt wiederum, wie eine künstlerische Entfaltung mit den Mechanismen einer Industrie kollidiert, die auf begrenzt verfügbarer Zeit basiert. Ein Spiel-Film entsteht in der Regel von der Entwicklung des Scripts bis zur Veröffentlichung in wenigen Monaten (vgl. Henckel von Donnersmarck 2015: S. 33ff.). Dies wird besonders an der Tätigkeit von VFX-Künstler*Innen deutlich, die computer-generierte Effekte erstellen (vgl. Anonymous / Lee 2022). Das *Marvel Cinematic Universe* ist mit dessen langfristig geplanten, aufwändigen und effekt-lastigen Spiel-Filmen sowie Serien, von denen mehrere pro Jahr veröffentlicht werden, in die Kritik geraten. Ein Branchen-Insider berichtet, dass „[i]t sets dates, and it's very inflexible on those dates, yet it's quite willing to do reshoots and big changes very close to the dates without shifting them up or down" (ebd.). Dementsprechend wirken auf die Künstler*Innen verschiedene Stress-Faktoren, u. a. infolge fehlender Zeit und dem daraus resultierenden Druck, fertig werden zu müssen. Es zeigen sich Probleme, die darauf aufbauen, dass Regie, Kamera und VFX kein gegenseitiges Verständnis für die jeweiligen Aufgaben und die Möglichkeiten der Umsetzung haben (vgl. ebd.). Das von Regisseur Denis Villeneuve präferierte Team-Work im künstlerischen Schaffen erscheint mit Blick auf standardisierte und getaktete Produktionen somit idealisiert zu sein.

Die Standardisierungen in den Prozessen und Strukturen haben inzwischen dazu beitragen, dass Regisseur*Innen, wie auch die anderen Positionen in einer Produktion, austauschbar bzw. ersetzbar geworden sind. Ein Wechsel auf der Position ist normalerweise während der Stoff-Entwicklung und Vor-Produktion erwartbar, aber auch in der eigentlichen Produktion treten diese inzwischen auf. Das macht allerdings einen schnellen Wechsel notwendig, da jeder geplante, aber verlorene Tag für den Dreh in Hollywood finanzielle Millionen-Kosten verursacht. Dementsprechend musste, als die Regisseure Phil Lord und Christopher Miller von der Inszenierung von *Solo - A Star Wars Story* (US 2018) entbunden wurden, jemand für die Regie gefunden werden, der mit den Bedingungen und Mechanismen von Hollywood vertraut ist und in sehr kurzer Zeit die Produktion übernehmen und fortsetzen kann. In Regisseur Ron Howard wurde der passende Ersatz gefunden. Auch für *Fast X* (US 2023) hat sich dieses Problem ergeben, nachdem Regisseur Justin Lin, der bereits mehrere Teile der Reihe inszeniert hat, wenige Tage nach Beginn des Drehs von der Produktion zurückgetreten ist. Dieser wurde zeitnah durch Regisseur Louis Leterrier ersetzt. Ein weiteres Beispiel zeigt

[33] Im über eine halbe Stunde längeren sowie in Erzählung und Rhythmus veränderten *Director's Cut* von *Troja* (US 2004) wurden später jedoch Teile des Scores von Komponist Gabriel Yared wieder integriert.

aber auch, wie sich Produktionen mit einem Wechsel verändern können. Nachdem Regisseur Zack Snyder nach dem Dreh zu *Justice League* (US 2017) zurückgetreten ist, hat Regisseur Joss Whedon die Fertigstellung übernommen, die allerdings umfassende Änderungen des Scripts sowie die Inszenierung zusätzlicher Szenen beinhaltet hat. Die finale Fassung entspricht somit nicht der eigentlich intendierten. Im Jahr 2021 wurde mit *Zack Snyder's Justice League* (US 2021) eine eigenständige, vierstündige Fassung des Spiel-Films veröffentlicht, die der Vorstellung von Regisseur Zack Snyder entspricht. An dieser Austauschbarkeit lässt sich wiederum erkennen, dass die entsprechenden Produktionen nicht *Execution Dependent* sind (vgl. Kapitel 3.2), da mehrere Regisseur*Innen denkbar sind, die die weitere Entwicklung und Inszenierung zielgerichtet übernehmen können. In diesem Sinne kann mit dem filmischen Werk vielmehr ein berechenbares, kommerzielles Produkt verbunden werden, als dass es sich um ein ausschließlich künstlerisches Werk handelt.

Neben der Austauschbarkeit zeigen sich weitere Merkmale, die mit Entscheidungen und Bestimmungen sowie der Macht, diese treffen zu können, zusammenhängen und Einfluss auf eine Produktion haben. Die Blockbuster-Produktionen in Hollywood planen automatisch spätere Phasen für nachträgliche Drehs ein. Derartige Re-Shoots ergeben sich bzw. weitere Eingriffe in die *Post-Production* ergeben sich aber auch aus problematischen Situationen und künstlerischen Differenzen zwischen den Beteiligten. Die Probleme hinter den Kulissen von populären Franchise-Produktionen liegen oft darin begründet, dass „a production schedule engineered to meet an ambitious release date, a director […] untested in making tentpole movies, and studio executives, brimming with anxiety, who are ready to intercede forcefully as they attempt to protect a branded asset" (Masters 2016). Die finalen filmischen Werke entsprechen daher häufig nicht den Vorstellungen und Planungen der zentral an der Entwicklung und Inszenierung beteiligten Künstler*Innen. Dies zeigt sich deutlich an folgenden Produktions-Geschichten. Das Sequel *Der Exorzist III* (US 1990) wurde aufgrund von Interventionen vor der Premiere geändert. Eine rekonstruierte Fassung namens *Legion* (US 1990), die zwar nicht vollständig ist, aber der eigentlichen Vorstellung von Autor und Regisseur William Peter Blatty besser entspricht, ist erst im Jahr 2016 erschienen. Das später gedrehte Prequel der Reihe ist von einer noch problematischeren Produktion geprägt (vgl. Vander Kaay 2017). Der Regisseur Paul Schrader hat zunächst eine Fassung erstellt, wurde anschließend jedoch vom Studio mit Regisseur Renny Harlin ersetzt. Dieser hat mit *Exorzist - Der Anfang* (US 2004) den Spiel-Film fast vollständig erneut gedreht, so dass eine andere, inhaltlich veränderte Fassung entstanden ist. Nach dem kommerziellen Debakel der Produktion wurde allerdings noch die Fassung von Regisseur Paul Schrader als *Dominion: Exorzist - Der Anfang Des Bösen* (US 2005) veröffentlicht. Ein zentrales Merkmal der Lösung derartiger Probleme ist, dass

die Kosten weit über das Budget hinausgehen (vgl. Masters 2016). Dies steigert jedoch den ohnehin vorhandenen Druck, einen kommerziellen Erfolg generieren zu müssen. In derartigen Situationen bzw. Konflikten zeigt sich daher, dass „the intervention is so aggressive that it becomes unclear what it means to be the director" (ebd.).

Als weitere maßgebliche Position ist die Autorenschaft anzusehen, denn „scriptwriting […] is filmmaking on paper" (František 'Frank' Daniel zit. nach Kallas 2012 [2007]: S. 11). Das Script bildet die Basis für das, was visualisiert, inszeniert, aufgezeichnet, auditiv ergänzt und gesamtheitlich arrangiert werden soll – und somit für das filmische Erzeugnis. Dennoch ergibt sich wiederkehrend, dass aufgrund der zeitlichen, organisatorischen und finanziellen Planungen sowie verschiedenen Verpflichtungen aller Beteiligten mit dem Dreh begonnen wird, ohne dass ein finales Script vorliegt. Das führt dazu, dass Szenen am Set kurz vor dem Dreh überarbeitet und verändert werden. Andere Projekte gelangen hingegen lange nicht oder nie über die Entwicklung des Scripts hinaus und hängen in der *Development Hell* fest (vgl. Kapitel 3.2). Die Funktionen, Strukturen und macht-bestimmte Verhältnisse in einer Film-Industrie, von denen Erfolg oder Scheitern eines Projekts abhängig sind, zeigen sich an derartigen Beispielen besonders auf.[34] Die Austauschbarkeit, wie sie sich für die Regie ergeben hat, ist in der Autorenschaft daher nicht außergewöhnlich. Die Geschichten und deren Entwicklung gehen somit von Autor*In zu Autor*In weiter, so dass häufig mehrere Autor*Innen im Spiel-Film einen Script-Credit, der mit einer namentlichen Nennung im Vor- bzw. Abspann einhergeht, erhalten, ohne dass diese das Script gemeinsam entwickelt haben.[35] Es erscheint somit wenig wahrscheinlich, dass in Strukturen und Prozessen wie in Hollywood ein filmisches Werk von Anfang bis Ende von einzelnen Autor*Innen begleitet werden, wie es sich bei *Arrival* (USA 2016) und dem Autor Eric Heisserer ergeben hat.

Die Zusammenhänge zwischen dem filmischen Werk und den einzelnen dazu beitragenden Künstler*Innen werden umso deutlicher, wenn man zusätzlich das Schauspiel betrachtet, durch das die Geschichte filmisch lebendig werden soll. Die Schauspieler*Innen bzw. die gespielten Charaktere stellen eine essentielle Orientierung für die Zuschauer*Innen dar. Das Script ist eine wichtige Grundlage, um eine schnelle und anhaltende Verbindung zwischen beiden zu schaffen. Es stellt den Schauspieler*Innen und der Regie etwas bereit, mit dem sie arbeiten können, um Charakter und Geschichte darstellen und erlebbar machen zu

[34] Die Bände *Tales From Development Hell* (vgl. Hughes 2012b) und *The Greatest Sci-Fi Movies Never Made* (vgl. Hughes 2008b) geben Einblicke in die langwierigen und problematischen Entwicklungen von Film-Projekten. Es wird darin aufgezeigt, in welchen vielfältigen Varianten mit den unterschiedlichsten Autor*Innen einzelne Spiel-Filme konzipiert und wieder abgesagt wurden. Der Vergleich zwischen dem finalen filmischen Erzeugnis und dessen geplanten Varianten, wie zum Beispiel *Alien³* (US 1992) (vgl. Hughes 2008a) sowie *Star Trek - Der Film* (US 1979) (vgl. Hughes 2008c), ist besonders aufschlussreich.

[35] Die *Writers Guild Of America* berücksichtigt damit den Einfluss einzelner Autor*Innen auf das finale Werk.

können. Ist es nicht ausreichend ausgearbeitet, lässt es wenig Möglichkeiten zur Entfaltung, so dass die Schauspieler*Innen auch unter dem eigentlichen Potential eingesetzt werden. Der Schauspieler William Shatner beschreibt deshalb, dass es „the backstory of a character is what we are always searching for and too often don't find in the script" (Shatner / Fisher 2017 [2016]: S. 235). Schauspieler*Innen unterliegen in deren Profession ebenfalls besonderen strukturellen Bedingungen, die von außen, d. h. vom Publikum, nicht unmittelbar wahrnehmbar sind. In den Einblicken in seine langjährigen Branchen-Erfahrungen verdeutlicht der Schauspieler William Shatner, dass diese Profession letztlich ein Job ist. Es geht für Schauspieler*Innen bereits vor Ende eines Drehs um die wichtige Frage, welches Engagement folgt, für das man gebucht und eingesetzt wird. Dies ist umso bedeutender, solange man nicht länger andauernd für eine Rolle gebucht ist bzw. sich als veritabler Star etabliert hat. Während Schauspieler*Innen vor allem mit populären und in der Öffentlichkeit besonders bekannten Rollen und Charakteren dauerhafter in Verbindung gebracht werden, sind diese für die Schauspieler*Innen selbst von punktueller und flüchtiger Bedeutung. Als *Star Trek* (US 1966-1969) offiziell abgesetzt wurde, hatte daher keiner der Schauspieler*Innen damit gerechnet, was für ein globales Phänomen sich auf Basis der Serie in den nächsten fünf Jahrzehnten entwickeln und wie es sich auch für sie selbst weiter bemerkbar machen würde. „The biggest concern for all of us was, this job is over, what do we do next?" (Shatner / Fisher 2017 [2016]: S. 137). Die Schauspieler*Innen haben zunächst mit der Serie und den Rollen abgeschlossen – die Fans jedoch nicht. Als der Schauspieler William Shatner, der Captain James T. Kirk gespielt hat, im Jahr 1975 erstmals an einer Fan-Convention zur Serie teilgenommen hat, war er davon überrascht, welches spezielle Wissen und welche spezifischen Fragen die anwesenden Fans hatten. „They actually had far more knowledge about it than I did. Truthfully, there are many, many episodes of *Star Trek* that I have never seen" (ebd.: S. 142).

Während Zuschauer*Innen die Schauspieler*Innen mit deren bekannten Rollen verbinden und dadurch eine idealisierte bzw. stilisierte Vorstellung von der Schauspielerei aufbauen, sind die Akteur*Innen selbst stets auf der Suche nach dem nächsten Engagement, mit dem das notwendige Einkommen abgesichert wird. Dennoch zeigen sich Ausnahmen: Wer in Hollywood etc. zum Star wird und zu den bestbezahlten Schauspieler*Innen zählt, erhält unter Umständen mehr Freiheiten, sich die Engagements aussuchen oder Auszeiten nehmen zu können und nicht auf jedes Angebot angewiesen zu sein.[36] An dem Schauspieler Brad Pitt hat sich gezeigt, dass er für jeden außergewöhnlichen bzw. kontroversen Spiel-Film wie *12 Monkeys* (US 1995) oder *Fight Club* (US 1999), den er eventuell aus Interesse und Überzeugung

[36] Eine fehlerhafte Annahme ist, dass populäre und erfolgreiche Schauspieler*Innen, ohne einen Status als Produzent*In zu haben, über Macht und Einfluss auf Produktionen verfügen und Entscheidungen treffen.

drehen möchte, zugleich populär-erfolgreiche Spiel-Filme wie *Rendezvous Mit Joe Black* (US 1998) drehen muss, damit die Bedeutung seines Namens in der Branche und der Öffentlichkeit nicht verblasst und sein Status erhalten bleibt (vgl. Huschke 1999: S. 42).

Populäre Phänomene wie *Star Trek* eröffnen für die Schauspieler*Innen allerdings auch neue Probleme für zukünftige Jobs, da sie zu sehr mit den Charakteren aus diesem filmischen Universum identifiziert werden oder nur noch ähnliche Rollen angeboten bekommen. Auch wenn regelmäßigere Angebote damit einhergehen können, ist dieses *Type-Casting* (vgl. Kapitel 3.5.2) nicht zwangsläufig ein Vorteil für Schauspieler*Innen. Es kann sie nachhaltig in der Breite der Rollen, die sie erhalten, als auch der weiteren Entfaltung als Schauspieler*In sowie in Bezug auf deren Erfolg einschränken. Der Schauspieler Bert Lahr, der den ängstlichen Löwen in *Der Zauberer Von Oz* (US 1939) gespielt hat, verdeutlichte dies auf charmante Weise an dessen Rolle in dem Fantasy-Film:

> *„That was my one big Hollywood hit, but, in a way, it hurt my picture career. After that, I was typecast as a lion, and there just weren't many parts for lions." (Bert Lahr zit. nach Guy 2004: S. 97)*

Die langfristige Bindung der Schauspieler*Innen an Rollen und Charaktere über Serien und Film-Reihen zeigt am Beispiel von *Star Trek* allerdings auch, dass sich neben den wiederkehrenden bzw. längerfristigen Engagements auch andere Vorteile ergeben. Die Buchung für international stattfindende Fan-Conventions bietet eine lukrative Perspektive, über die sich, zumindest zu deren Beginn in den 1970er-Jahren, auch mehr als über anderweitige schauspielerische Engagements hat verdienen lassen (vgl. Shatner / Fisher 2017 [2016]: S. 142). Dementsprechend hat sich gezeigt, dass „[f]or several members of the crew, these conventions were practically life-saving because they had become typecast, making it difficult for them to get meaningful work" (ebd.). Der Schauspieler William Shatner kommt zu der Auffassung, dass es sich bei Schauspieler*Innen um die strukturell am meisten dominierten und somit fremdbestimmten Akteur*Innen innerhalb der Film-Produktion handelt: Als Schauspieler*In wird man gebucht, aber auch wieder entlassen, man bekommt Worte in den Mund gelegt und erhält Anweisungen, was man wie tun soll. Kritiker*Innen sehen am Ende die Verantwortung für das Scheitern eines filmischen Werks vor allem bei dem, was man sieht und womit man sich besonders identifiziert – dem geschauspielerten Charakter, aber die „performance may be the result of bad writers working with a poor director" (ebd.: S. 104).

Die Grenzen der Erschaffung filmischer Werke liegen inzwischen scheinbar nur noch in den dafür verfügbaren Technologien sowie in der Fantasie und Kreativität der daran beteiligten Künstler*Innen (vgl. Kapitel 3.2.2). Die Geschichte des Phänomens zeigt allerdings

deutlich, dass diese Grenzen stets in Bewegung und nicht permanent sind. Es entfaltet sich mit jedem filmischen Erzeugnis eine eigenständige Welt, die von vielen kreativen Ideen sowie Tricks und Techniken verschiedenster Künstler*Innen, aber genauso auch von langfristig vertrauten, geprüften und standardisierten Stilen und Mitteln zusammengehalten wird. Beginnend mit der ersten Phase einer Produktion werden Tricks und Techniken der Manipulation, wie der Regisseur Tom Tykwer es beschrieben hat, eingesetzt, um ein filmisches Werk zu konstruieren. Die grundlegende Entwicklung von Charakteren, Story, Plot und Twists, die den inhaltlichen Weg in eine filmische Welt und die Reise durch diese hindurch ermöglichen, zählt beispielsweise hierzu. Der Schauspieler und Regisseur Leonard Nimoy hat dementsprechend betont, dass „[w]e're just storytellers. We just happen to be telling these stories on film" (Leonard Nimoy zit. nach ebd.: S. 191). Die Ziele, die mit einem filmischen Erzeugnis verfolgt werden, und was dieses bei den Zuschauer*Innen bewirken bzw. entfalten soll, scheinen leitend für die Beantwortung der Frage zu sein, wie getrickst und gestaltet werden soll. Im Folgenden wird daher ein Blick auf den technologischen Fortschritt geworfen, der zentral für die Inszenierung und das Erlebnis filmischer Werke ist.

3.2.2 TECHNOLOGISCHER FORTSCHRITT / FILMISCHE TRICKS

> *„I think […] I will never, ever shoot another film on film."*
> *(George Lucas zit. nach Healey 2001)*

Der Regisseur George Lucas, der in den 1970er-Jahren mit *Star Wars - Episode IV - Eine Neue Hoffnung* (US 1977) das Blockbuster-Kino maßgeblich hervorgerufen hat, äußerte sich während des Drehs zu *Star Wars - Episode II - Angriff Der Klonkrieger* (US 2002) derart, dass er die Ära des Aufzeichnens auf physischem Film-Material als beendet ansieht und selbst nur noch digital drehen wollte (vgl. Healey 2001). Diese Variante hat sich seither in der Breite des filmischen Schaffens etabliert, da hiermit eine größere Effektivität und Effizienz einhergehen. Spätestens ab dem Jahr 2012 hat es den analogen Dreh mehrheitlich abgelöst und sich mit über 90 % Anteil unter allen Produktionen manifestiert (vgl. Follows 2018b Nr. 14). Das gedrehte Material steht unmittelbar zum computer-gestützten Schnitt bereit und muss nicht erst aufbereitet bzw. umgewandelt werden. Der logistisch aufwändige Versand der Film-Rollen zum Schnitt und die Gefahr von deren Verlust sind reduziert. Der digitale Dreh hat zum Vorteil, dass das aufgezeichnete Material jederzeit und überall verfügbar sein kann. Allerdings setzen Regisseur*Innen die bewährten Techniken und Formate, ohne darauf angewiesen zu sein, wiederkehrend aus künstlerischen bzw. ästhetischen Gründen ein, wie z. B. Quentin Tarantino in *The Hateful Eight* (US 2015).

Die Aufzeichnung und Wiedergabe von zusammenhängenden und hintereinander ablaufenden Bildern, die infolge der menschlichen visuellen Wahrnehmung einen Eindruck von Bewegung hervorrufen, hat sich – wie sich mit dem aufgezeigten Schritt der Digitalisierung zeigt – seit den ersten Methoden um das Jahr 1895 umfassend verändert. Die filmischen Darstellungen haben sich von unscharfen, flimmernden und monochromen Aufnahmen, deren Qualität aufgrund der Zersetzung des verwendeten physischen Materials im Laufe der Zeit weiter abnimmt, zu einem gestochen scharfen, ultra-hoch-auflösenden und mit einem millionen-fachen Farb-Spektrum versehenen digitalen Format gewandelt. Das, was sich nach den Brüdern Lumière als das schlichte visuelle Abbild der Realität verstehen lässt, hat infolge neuer Technologien sowohl im professionell produzierten filmischen Werk als auch den lebensweltlich entstehenden Aufzeichnungen, z. B. via Smart-Phone, einen zunehmend detaillierteren Grad erreicht. Neben dem normalen Aufzeichnen einer Situation, also dem tatsächlichen Abbild, lassen sich inzwischen Variationen und Inszenierungen mittels veränderter Perspektiven oder angewendeter Effekte in den Moment der Aufnahme einbinden. Der Einsatz von elektronischen Gimbals oder Drohnen ermöglicht zudem das flexible Aufzeichnen aus Perspektiven, die dem Menschen von allein nicht bzw. eingeschränkt zugänglich sind.

Im Folgenden wird überblicksartig die langläufige Entwicklung von Technologien und Methoden der Produktion und Reproduktion filmischer Werke betrachtet. Das physisch greifbare Film-Material, auf dem das Abbild der aufgezeichneten Situation visuell in einzelnen Bildern festgehalten wird, besteht aus begrenzt haltbarer Plastik, weshalb es ordentlich aufbewahrt werden muss, um erhalten zu bleiben. Es wird davon ausgegangen, dass weniger als 20 % aller in den 1920er-Jahren entstandenen US-Feature-Films in Archiven sachgemäß erhalten werden. Der größte Teil davon verliert an Qualität bzw. geht endgültig verloren. Moderne Technologien ermöglichen den Produktionen inzwischen eine Dauerhaftigkeit. Die auf Film-Material produzierten filmischen Werke verlangen jedoch eine aufwändige Konservation, weshalb die *National Film Registry* der USA seit dem Jahr 1989 jährlich genau 25 filmische Erzeugnisse auswählt, die dauerhaft und sachgemäß aufbewahrt werden (vgl. Guy 2004: S. 132). Die Kriterien zur Auswahl sind, dass die filmischen Werke kulturell, historisch oder ästhetisch von besonderer Bedeutung sind und sie vor mindestens 10 Jahren entstanden sind. Dies führt dazu, dass „the registry stands among the finest summations of American cinema's wondrous first century“ (James H. Billington zit. nach o.A. 2002). Insgesamt wurden bis einschließlich dem Jahr 2022 genau 850 Spiel-Filme dauerhaft gesichert.

Beginnend mit dem dritten Jahrtausend hat sich gezeigt, dass die Prozesse der Herstellung und Distribution filmischer Werke immer mehr von einer Digitalisierung gekennzeichnet sind (vgl. Klimsa 2006: S. 607). Moderne technische Prozesse der Aufzeichnung, Bearbeitung und Bereitstellung wie der Distribution auf physischen Medien, z. B. DVD, Blu-Ray und 4K Ultra HD Blu-Ray, oder über Video-On-Demand sowie die Verfügbarkeit entsprechender Techniken zur Wiedergabe haben zu einem in audio-visueller Qualität deutlich verbesserten Film-Erlebnis im Kino und dem vielseitig ausgestalteten Heim-Kino geführt. Dies bezieht sich jedoch nicht nur auf gegenwärtige Produktionen, sondern auch auf filmische Werke der zurückliegenden Film-Geschichte. Die eingesetzten Technologien bieten nicht nur neuen filmischen Erzeugnissen die Möglichkeit, detaillierter und farb-prächtiger aufgezeichnet zu werden. Diese gestatten es auch, auf Film-Material aufgezeichnete Werke in verbesserter Qualität abzutasten, zu digitalisieren und zu restaurieren, indem beispielsweise Schmutz, Artefakte, Unschärfen und sonstige Fehler beseitigt werden. Die Restauration ist als Wiederherstellung des ursprünglichen Zustandes filmisch-kultureller Werke zu verstehen. Zugleich kann sie aber auch nachträgliche Anpassungen, Veränderungen und Optimierungen beinhalten. Die Restauration erfolgt, je nach Verfügbarkeit, unter der Aufsicht und Abnahme durch die Regisseur*Innen, die Kamera-Regie oder andere professionelle Akteur*Innen.

Derartige Veröffentlichungen, vor allem in der qualitativ hochwertigen 4K-Auflösung, haben zu einer Art von Renaissance verschiedener als populäre Klassiker bezeichneten

Spiel-Filmen geführt.[37] Es sind filmische Erzeugnisse wie *Das Kabinett Des Doktor Caligari* (DE 1920), *Die Zehn Gebote* (US 1956), *Die Brücke Am Kwai* (US 1957), *Spartacus* (US 1960), *Der Pate - Trilogie & Der Pate - Epilog - Der Tod Von Michael Corleone* (US 1972 / 1974 / 1990 / 2020), *Die Drei Tage Des Condor* (US 1975), *The Fog - Nebel Des Grauens* (US 1980), *An American Werewolf In London* (US 1981), *The Howling - Das Tier* (US 1981), *Total Recall - Die Totale Erinnerung* (US 1990) etc. darunter, die aufwändig restauriert wurden und Jahrzehnte nach deren Premiere in bisher nicht verfügbarer audio-visueller Qualität vorliegen.[38]

Die Science-Fiction-Serien *Star Trek* (US 1966-1969) und *Star Trek - Das Nächste Jahrhundert* (US 1987-1994) verdeutlichen dies besonders. Im Jahr 2006 wurde *Star Trek* (US 1966-1969) in einer restaurierten und überarbeiteten Fassung veröffentlicht. Die Aufnahmen aus den 1960er-Jahren wurden hoch-auflösend abgetastet und digitalisiert. Die Einstellungen und Szenen, die Modelle und Effekte beinhalten, wurden gegen vollständig neu erstellte, computer-generierte Elemente und Sequenzen ausgetauscht. Dies betrifft besonders Einstellungen im All, die die USS Enterprise, Planeten oder sonstige astronomische Phänomene zeigen. Der visuelle Stil der Serie wurde, trotz des Einsatzes moderner Technologien, beibehalten. Während für die Classic-Serie neue Effekte erstellt wurden, hat man für die Folge-Serie *Star Trek - Das Nächste Jahrhundert* (US 1987-1994) darauf verzichtet. Die Original-Aufnahmen wurden ebenfalls vollständig abgetastet, aber die Episoden mussten vollständig rekonstruiert, d. h. erneut geschnitten, werden. Dies war notwendig, da die Serie für die TV-Ausstrahlung, dem damaligen technischen Stand entsprechend, nur in geringer Qualität geschnitten und erstellt wurde. Die neue Bearbeitung lässt die Serie, insbesondere die Modelle und Effekte, nun in einer bisher nicht erlebten Qualität und Detailliertheit in Erscheinung treten, wie sie zwar produziert, aber zur Premiere nicht gesendet werden konnte.

Die weiteren Serien *Star Trek - Deep Space Nine* (US 1993-1999), *Star Trek - Raumschiff Voyager* (US 1995-2001) und *Star Trek - Enterprise* (US 2001-2004) gehen im Vergleich hierzu mit anderen Schwierigkeiten bzw. Möglichkeiten einher. Letztere Serie wurde bereits in *High Definition* gedreht und die Spezial-Effekte dementsprechend erstellt, so dass sie ohne Einschränkungen auf Blu-Ray veröffentlicht werden konnte. Die beiden anderen Serien, die in den 1990er-Jahren gedreht wurden, haben damals zunehmend von Modell-Aufnahmen auf computer-generierte Effekte umgestellt. Allerdings wurden die Aufnahmen nicht unbedingt auf Film-Material, sondern auf Video ausgeführt. Eine Restauration wäre komplexer als bei

[37] In diesem Zusammenhang sind die Veränderungen innerhalb der Distribution sowie die sich wiederholenden Veröffentlichungen filmischer Werke in neuen Editionen zu betrachten (vgl. Kapitel 3.3.1).

[38] Aus der Filmographie des Regisseurs James Cameron ist bis zum Jahr 2022 lediglich *Terminator - Tag Der Abrechnung* (US 1991) auf 4K Ultra HD Blu-Ray erschienen. Dies ist umso erstaunlicher, da er als jemand zu verstehen ist, der die Entwicklung und den Einsatz neuer Technologien mit seinen filmischen Werken vorangetrieben hat, so dass diese für eine entsprechende Veröffentlichung prädestiniert erscheinen.

Star Trek - Das Nächste Jahrhundert (US 1987-1994), da pro Serie für jeweils 179 Episoden noch einmal eine umfassende *Post-Production* stattfinden müsste. Die computer-generierten Effekte, sofern die Original-Dateien nicht mehr vorhanden sind, müssten neu erstellt werden. Eine derartige Bearbeitung von *Star Trek - Deep Space Nine* (US 1993-1999) und *Star Trek - Raumschiff Voyager* (US 1995-2001) würde voraussichtlich acht Jahre und 40 Millionen US-Dollar benötigen, während die von *Star Trek - Das Nächste Jahrhundert* (US 1987-1994) innerhalb von vier Jahren abgeschlossen wurde und ungefähr 12 Millionen US-Dollar gekostet hat.[39] Die erneute *Post-Production* ist ein Grund, weshalb *Star Trek - Der Film - Director's Edition* (US 1979) aus dem Jahr 2001 zunächst nicht in 4K-Auflösung geplant wurde. In dieser von Regisseur Robert Wise nachträglich erstellten Fassung wurden bereits computer-generierte Effekte eingebunden, die ebenfalls qualitativ erneuert werden mussten. In Anbetracht des notwendigen Aufwands sowie den damit verbundenen Investitionen und einem schwer kalkulierbaren Kosten-Nutzen-Verhältnis ist daher keine an die technischen Möglichkeiten angepasste Veröffentlichung der Serien *Star Trek - Deep Space Nine* (US 1993-1999) und *Star Trek - Raumschiff Voyager* (US 1995-2001) zu erwarten.[40] Allerdings hat sich zwischenzeitlich ergeben, dass *Star Trek - Der Film - The Director's Edition* (US 1979) im Jahr 2022 vollständig restauriert auf 4K Ultra HD Blu-Ray veröffentlicht worden ist.[41]

Inzwischen ist, technologisch betrachtet, infolge des Einsatzes von Künstlicher Intelligenz mehr möglich als in dem zuvor benannten Restaurations-Prozess. Insbesondere filmischen Aufzeichnungen aus den anfänglichen Phasen des Films zu Beginn des 20. Jahrhunderts liegen andere technische Möglichkeiten zugrunde, die mit gegenwärtigen Standards keinesfalls vergleichbar sind. Die Aufzeichnungen sind monochrom und verfügen über weniger Bilder pro Sekunde. Zudem fehlt eine Bild-Stabilisierung. Das Abspielen erscheint in der Folge nicht flüssig. Derartige Nachteile lassen sich zunehmend computer-gestützt schließen, wie das Beispiel der Wuppertaler Schwebe-Bahn um das Jahr 1900 in *The Flying Train* (DE / US 2020) verdeutlicht. Während die Fassung vom *Museum Of Modern Art* das Original in digitalisierter Fassung zeigt, hat der YouTuber Denis Shiryaev mit *The Flying Train* (DE / US / PL 2020) mittels Künstlicher Intelligenz eine colorierte Fassung erstellt, die stabilisiert, auf 4K-Auflösung skaliert sowie durch Berechnung weiterer Zwischen-Bilder auf 60 Bilder pro Sekunde erweitert ist. Diese erweckt zwar einen künstlichen Eindruck, dennoch eröffnet sich

[39] Ausführlicher zu den Hintergründen und Prozessen der Bearbeitung und Veröffentlichung in *High Definition*, siehe das Interview mit Robert Meyer Burnett (vgl. Wilkins 2017).

[40] Die Serien bieten sich für SD-On-Blu-Ray an. In Deutschland wurde diese Variante von *Turbine Medien* u. a. mit *Parker Lewis - Der Coole Von Der Schule* (US 1990-1993) eingeführt. Serien, bei denen sich die Restauration nicht rentiert, werden in der Standard-Auflösung auf Blu-Ray veröffentlicht. Der Vorteil ist, dass weniger physische Datenträger notwendig sind, da pro Disc mehr Folgen abgespeichert werden können.

[41] Die Investition in die Restauration scheint für das Studio lohnenswert geworden zu sein. Eine Vermutung ist, dass die Renaissance von *Star Trek* seit dem Jahr 2017 hierfür von Bedeutung ist.

ein neuer Einblick in eine Welt zur Zeit des Beginns filmischer Aufzeichnungen. Auch der Online-Dienst *pornhub* hat mit *Remastured* ein Projekt gestartet, mit dem pornographische Inhalte, die zwischen den Jahren 1895 und 1940 entstanden sind, durch den Einsatz von Künstlicher Intelligenz bearbeitet werden (vgl. pornhub 2021).[42] Das eingesetzte Maschinen-Lernen baut auf der Sichtung pornographischer Inhalte im Online-Angebot von *pornhub* auf, über die die Künstliche Intelligenz nachvollzieht, welche Farben für welche Elemente in intimen Zonen zu verwenden sind (vgl. Dirscherl 2021).

Eines der bisher ambitioniertesten Projekte ist *They Shall Not Grow Old* (UK 2018) von Regisseur Peter Jackson, in dem monochrome und tonlose Archiv-Aufzeichnungen vom 1. Welt-Krieg aus den Jahren 1914 bis 1918 filmisch-narrativ arrangiert und technisch nachbearbeitet wurden. Neben den zuvor beschriebenen Prozessen, die die Aufzeichnungen an das visuelle Seh-Verständnis der Menschen anpassen und damit gegenwärtiger bzw. unmittelbarer erscheinen lassen, sind auch Ergänzungen vorgenommen worden. Der fehlende Ton wurde aus anderen Aufnahmen rekonstruiert bzw. sind neue Klang-Szenarien mit entsprechendem militärischen Equipment erstellt worden. Eine besondere Aufmerksamkeit hat der verbale Austausch der zu sehenden Menschen erhalten. Die Worte bzw. Sätze wurden mithilfe professioneller Lippen-Leser*Innen rekonstruiert, so dass diese anschließend von Sprecher*Innen synchronisiert werden konnten. Aus monochromen und abbildenden Kriegs-Aufzeichnungen ist somit eine sich lebendiger anfühlende Dokumentation geworden, die Einblicke in Ereignisse gibt, die weit über einhundert Jahre zurückliegen. Es ist mittels moderner, computer-gestützter Technologien also nicht nur möglich, den qualitativen Zustand von Aufnahmen wiederherzustellen, sondern diesen zu erweitern und damit neue audio-visuelle Einblicke in vergangene Zeiten sowie neue filmische Werke bzw. Erlebnisse zu erhalten. Während diese Errungenschaft in Bezug auf den dokumentarischen Charakter der bearbeiteten Original-Aufzeichnungen positiv gesehen wird, ist die nachträgliche Kolorierung filmisch-fiktiver, künstlerischer Werke ein kontrovers diskutiertes Thema. Dies hat sich in den 1980er-Jahren gezeigt, als der Medien-Unternehmer Ted Turner geplant hat, filmische Klassiker für die TV-Ausstrahlung zu colorieren und dabei nicht von schützenswerten künstlerischen Werken, sondern von einem veränderbaren Eigentum ausgegangen ist:

> *„The last time I checked, I owned the films that we're in the process of colorizing, I can do whatever I want with them, and if they're going to be shown on television, they're going to be in color" (Associated Press 1986).*

[42] In *Der Pornographische Film* betrachtet der Autor Georg Seeßlen die Entwicklung des Porno-Films, u. a. die Phasen bis zum Jahr 1950 (vgl. Seeßlen 1990: S. 80ff.), deren filmische Werke für das KI-Remaster herangezogen wurden. Eine um die Entwicklung der vergangenen drei Jahrzehnte ergänzte Fassung, insbesondere in Bezug auf die Facetten und Ausprägungen der Online-Pornographie, ist derzeit ausstehend.

Die Veränderungen der Technologien beziehen sich allerdings nicht nur auf die Qualität der Aufzeichnung und die Erhaltung filmischer Erzeugnisse, sondern auch auf die der Inszenierung und Illusion, die mit den audio-visuellen Darstellungen einhergehen, denn:

> *„Der Wunsch nach Kino entspricht […] dem Wunsch, Bilder nicht als das sehen zu müssen, was sie sind, nämlich vom Betrachter unabhängige Repräsentationen, sondern den 'störenden' Faktor ihrer Konstruiertheit zugunsten eines Glaubens an ihre Realität und eine damit verbundene Wunschbefriedigung vergessen zu können."* (Brauerhoch 1996: S. 38)

Die filmische Inszenierung und deren technische Reproduktion innerhalb der Vorführung entfalten für ein Publikum ein filmisches Erlebnis, in dem die Kunst der Verführung (vgl. Stiglegger 2006) und Verfälschung von besonderer Relevanz sind: Die Kamera-Position bestimmt beispielsweise die Perspektive in einem Szenario. Während sich diese auf ein Element konzentriert, bleibt etwas anderes außerhalb der Kamera im Verborgenen. Dies kann zum Aufbau von Spannung genutzt werden (vgl. Kapitel 3.4.2). Die Art und Weise, wie die Bilder und Szenarien gestaltet, die Farben gewählt, die Töne gestaltet und die Musik komponiert sind, wie sich das Tempo der Erzählung entfaltet und wie letztlich das gesamte audio-visuelle Arrangement im Schnitt gesetzt ist, dies alles ist in der Entstehung des Produkts bzw. Kunstwerks von Bedeutung (vgl. Kapitel 3.2.1). Allerdings ist neben dieser komplexen Konstruktion auch die technisch-orientierte Wiedergabe zu berücksichtigen. Diese bringt die Bilder zum Laufen, spielt die Töne ab und vermischt alles zu einem audio-visuellen Ereignis. Bereits die Unterscheidung in die zwei Bereiche der Aufzeichnung während der Produktion und der Wiedergabe in der Reproduktion verdeutlicht, dass beide bestimmte Strukturen der Verbreitung technischer Apparate aufweisen müssen. Insgesamt zeigt sich, dass ohne eine Vielzahl an technologischen Entwicklungen und Fortschritten filmische Werke weder inszeniert, arrangiert, optimiert, fiktionalisiert noch reproduziert werden könnten.

Die Entwicklung neuer Technologien hat einen Einfluss sowohl auf die filmische Produktion als auch das filmische Erlebnis. Als Beispiel erscheint in der Film-Geschichte die Ablösung des Stumm-Films durch den Ton-Film ab dem Jahr 1927 – endgültig abgeschlossen im Jahr 1936 – besonders hervorstechend zu sein. Zwischen den ersten laufenden Bildern und dem ersten Ton-Film, *The Jazz Singer* (US 1927), liegen bereits drei Jahrzehnte. Ein weiterer Meilenstein ist die ab den 1960er-Jahren in der Breite der Produktionen eingesetzte Aufzeichnung in Farbe. Der tatsächliche Einsatz verschiedener Technologien, um bestimmte Ideen und Vorstellungen umzusetzen, ist jedoch davon abhängig, welche Mittel – insbesondere finanzieller Art – einer Produktion zur Verfügung stehen. Beispielsweise war es Regisseur James Cameron erst durch die von *20th Century Fox* genehmigte Investition von

$ 10.000.000 US-Dollar für Forschung und Entwicklung im Bereich der 3D-Technik möglich, *Avatar - Aufbruch Nach Pandora* (US 2009) zu drehen und ins Kino zu bringen (vgl. Keegan 2009: 236f.). Der Erfolg dieses Kino-Erlebnisses führte zu einem Trend an 3D-Produktionen im Hollywood-Kino, da die Technologie als eine branchen- bzw. markt-relevante Entwicklung angesehen wurde. Es zeigt sich daran, dass „der Unternehmer [entscheidet], ob eine Erfindung 'gut' ist, das heißt: ob sie eine solche Verwendung finden kann, daß sie Gewinn abwirft. Also werden nur solche Erfindungen gemacht (bzw. genutzt), die diese Aussicht gewähren. 'Gute' Erfindungen sind 'rentable' Erfindungen“ (Sombart 1927: S. 95). Diese Entwicklung hat jedoch auch strukturelle Änderungen nach sich gezogen, da die Kino-Säle weltweit erst für die Projektion entsprechender 3D-Filme mit passender Technik ausgestattet werden mussten. Zudem hat sich deren Distribution nicht nur auf das Kino konzentriert, sondern auch auf das Heim-Kino. Das bedeutet wiederum, dass dieser Bereich mit neuer Technik in Form von Smart-TVs und Blu-Ray-Playern sowie leistungsfähiger HDMI-Kabel, die alle die 3D-Wiedergabe unterstützen, bedient werden musste. Es zeigt sich daran, wie weitläufig, aber unmittelbar das Phänomen des Films mit Technologien und Technik zusammenhängt.

Die 3D-Projektion ist allerdings kein Phänomen des 21. Jahrhunderts, sondern hat erst zu dieser Zeit die vielleicht größte Popularität und Verbreitung erhalten. Die Illusion, dass sich filmische Elemente von der Projektion in Richtung des sich davor befindenden Publikums bewegen, wird hervorgerufen, indem ein Szenario mit zwei identischen und nebeneinander platzierten Kameras aufgezeichnet wird, die später übereinander gelagert abgespielt werden. Das linke und rechte Auge des Menschen nehmen jeweils nur die linke bzw. rechte Aufnahme wahr. Das menschliche Gehirn bildet daraus ein drei-dimensionales Bild. Dies wurde erstmals bereits im Jahr 1915 in Test-Aufnahmen für *Jim The Penman* (US 1915) und *The Morals Of Marcus* (US 1915) eingesetzt, ohne aber zu einem Trend an derartigen Produktionen zu führen. Auch in den folgenden Jahren wurden immer wieder 3D-Produktionen veröffentlicht, ohne dass sich ein größeres Interesse beim Publikum eingestellt hat. Erst in den 1950er-Jahren hat sich ein 3D-Trend ergeben, der mit *Bwana - Der Teufel* (US 1952) von Regisseur Arch Oboler und Produzent Sidney W. Pink begonnen wurde. Der Produzent wird als eigentlicher Vater der 3D-Filme angesehen und hat in diesem Jahrzehnt über 50 davon produziert. Der Trend hat sich durch die 1950er-Jahre gezogen, wurde aber weiterhin vom 2D-Standard übertroffen. Die 3D-Produktionen haben daher wieder nachgelassen, sind aber nie vollständig verschwunden (vgl. Guy 2004: S. 35). Eine Renaissance erlebte die 3D-Variante daher erst mit der Veröffentlichung von *Avatar - Aufbruch Nach Pandora* (US 2009). Dies hat dazu geführt, dass manche filmische Werke, die als 3D-Ereignis veröffentlicht wurden, in der ebenfalls verfügbaren 2D-Variante zeitweise nur noch in ausgewählten Kino-Sälen vorgeführt

wurden (vgl. Langer 2016a: S. 231). Diese Dominanz der 3D-Produktionen hat den Zuschauer*Innen nur noch wenig Auswahl angeboten. – Es bleibt zu berücksichtigen, dass das 3D-Erlebnis davon gekennzeichnet ist, dass man als Zuschauer*In die gesamte Zeit über eine Brille tragen muss. Inzwischen scheint sich dieser Trend aufgelöst zu haben bzw. mehr Auswahl zwischen 2D und 3D im Kino zu bestehen. Anhand des 3D-Phänomens zeigt sich, dass die Gesellschaft „das Regulativ für jeden technischen Fortschritt [ist], indem sie darüber entscheidet, welche neuen Techniken sich letztlich in der Praxis durchsetzen" (Stolte 1997: S. 20), denn das Heim-Kino hat sich inzwischen größtenteils wieder von 3D verabschiedet.

Die audio-visuelle Gestaltung filmischer Werke hat sich darüber hinaus auch in anderen kreativen Bereichen und Prozessen entwickelt bzw. verändert. Der inszenatorische Einsatz von Methoden, Techniken und Technologien trägt dazu bei, dass das Fiktionale der filmischen Aufzeichnungen einen für Zuschauer*Innen dennoch überzeugenden Abbild-Charakter erhält. Das Wahrnehmbare soll real wirken – zumindest für die Dauer des Spiel-Filmes etc., um sich auf die dargestellte filmische Welt einzulassen und diese als eine filmische Realität zu akzeptieren. Regisseur Ang Lee hat mit *Die Irre Heldentour Des Billy Lynn* (US 2016) erstmals einen Spiel-Film mit 120 Bildern pro Sekunde gedreht, während nach wie vor 24 Bilder pro Sekunde den Standard für Spiel-Filme bilden (vgl. Engber 2016). Bereits die Wiedergabe von 60 Bildern pro Sekunde, mit denen der Spiel-Film im Heim-Kino veröffentlicht wurde, zeigt die hervorstechenden visuellen Vorteile, da man sich als Zuschauer*In mitten in die filmische Situation versetzt fühlt und diese somit unmittelbarer wirkt.

Neben der visuellen Aufzeichnung von Szenarien spielt auch die visuelle Darstellung von inhaltlichen Merkmalen eine wichtige Rolle. Die Morde in einem Horror-Slasher wie *Scream - Schrei!* (US 1996) sollen, wenn das Ausführen tödlicher Verletzungen gezeigt wird, überzeugend wirken. Während die realen Schauspieler*Innen unbeschadet bleiben sollen, sterben die dargestellten fiktiven Charaktere. Ist zu erkennen, dass es sich um künstliche Effekte handelt, gelingt es einem filmischen Werk umso weniger, das Publikum von einer Echtheit des Erlebten zu überzeugen. Die besten Spezial-Effekte sind, wie es wiederkehrend heißt, diejenigen, die sich nicht als solche erkennen lassen. Diese erfüllen den damit verbundenen Zweck, darüber hinwegzutäuschen, dass etwas unecht ist, um die Zuschauer*Innen zu involvieren und das filmische Szenario zu einem individuellen Erlebnis werden zu lassen. Das, was dargestellt wird, soll plausibel, nachvollziehbar und folglich real erscheinen. Es soll die Illusion entstehen, dass das Erlebte – zumindest für die Dauer des Zuschauens – ein Teil der filmisch hervorgerufenen Wirklichkeit ist. Die filmisch eingesetzten Tricks bzw. Effekte dienen somit auch einer Verführung, Irreführung, Verfälschung und Illusion.

Die Effekte lassen etwas, das unmöglich erscheint oder zumindest unbekannt ist, real werden: In *Terminator* (US 1984) werden tödlich agierende Metall-Skelette unaufhaltsam in Bewegung versetzt. In *Ghostbusters 2* (US 1989) läuft die *Freiheits-Statue* durch New York. In *Independence Day* (US 1996) wird das *Weisse Haus* in Washington zerstört. In *The Avengers* (US 2012) verwandelt sich ein Mensch in den übergroßen, grünen, muskulösen und wütend-zerstörerischen *Hulk*.[43] Die mechatronischen als auch digitalen Dinosaurier in *Jurassic Park* (US 1993) sind in den 1990er-Jahren trick-technisch sowohl visuell in deren Erscheinung als auch auditiv in deren Lauten erstmals in der Film-Geschichte in überzeugender, d. h. realistischer, Art und Weise filmisch wiedererweckt bzw. dargestellt worden. Die Genre-Filme profitieren besonders von Effekten: Aus *Blutgericht In Texas* (US 1974) wird erst durch praktische Effekte ein echtes Kettensägen-Massaker. Das Auferstehen der lebenden Toten als Zombies hat sich über *Die Nacht Der Lebenden Toten* (US 1968), *Zombie - Dawn Of The Dead* (US 1978) und *Zombie - Das Letzte Kapitel* (US 1985), alle von Regisseur George A. Romero inszeniert, kontinuierlich weiterentwickelt. Inzwischen ist der Effekt derart elaboriert, dass Serien wie *The Walking Dead* (US 2010-2022) die Illusion herumlaufender Leichen in unterschiedlichen Stadien der Verwesung und Zerstörung täuschend echt hervorrufen.

Der Bereich filmischer Effekte lässt sich in die praktischen sowie digitalen Varianten unterscheiden. Die praktischen Effekte finden in erster Linie unmittelbar beim Dreh eine Anwendung, d. h. sie sind ein Teil dessen, was von der Kamera aufgezeichnet wird. Eine Zeit lang war die Stop-Motion-Animation dominierend. Diese wurde eingesetzt, um drei-dimensionale Trick-Modelle über eine Belichtung pro Bild, d. h. einem Vorgehen wie im Trick-Film, zu animieren (vgl. Giesen 2001: S. 304). Dieses Vorgehen ist besonders mit Ray Harryhausen und Abenteuer-Filmen wie *Kampf Der Titanen* (US 1981) verknüpft. In der Claymation, in der Knet-Modelle animiert werden, besteht diese Technik bis in die Gegenwart weiter, zum Beispiel durch Animations-Filme der *Aardman-Studios* wie *Wallace & Gromit - Auf Der Jagd Nach Dem Riesenkaninchen* (UK 2005).

In *Terminator* (US 1984) ist noch die Stop-Motion-Animation für das Metall-Skelett eingesetzt worden, das Sarah Connor verfolgt. Insbesondere seit dessen Fortsetzung, *Terminator - Tag Der Abrechnung* (US 1991), ermöglichen computer-generierte Effekte grenzenlose visuelle Illusionen. Allerdings werden neben den digitalen Effekten auch weiterhin animatronische Modelle eingesetzt, deren Bewegungen zwischenzeitlich eleganter geworden sind. Ab den 1990er-Jahren sind jedoch die digitalen CGI-Effekte – d. h. *Computer Generated*

[43] Der Make-Up-FX-Künstler Steve Johnson geht in *Rubberhead* u. a. auf die praktischen Effekte ein, die für eine Fassung von *The Incredible Hulk* im Jahr 1998 entwickelt wurden (vgl. Johnson 2020). Während der *Hulk* in den Jahren 2003 und 2008 sowie im *Marvel Cinematic Universe* über CGI realisiert wurde, sollte dieser im geplanten, aber letztlich abgebrochenen Projekt über reale Modelle und praktische Effekte animiert werden.

Imagery – immer mehr ins Zentrum filmischer und effekt-orientierter Inszenierung gerückt. Die Illusion der visuellen Echtheit hat infolge technologischer Fortschritte weiter zugenommen. Die Stop-Motion-Skelette von Ray Harryhausen in *Jason Und Die Argonauten* (US 1963) sind inzwischen von detaillierten und sich harmonisch bewegenden Skeletten in *Fluch Der Karibik* (US 2003), bei deren Erstellung u. a. CGI-Effekte zur Anwendung gekommen sind, abgelöst worden. Regisseur George Lucas haben die neuen Technologien in den 1990er-Jahren ermöglicht, eine nachträgliche digitale Bearbeitung von *Star Wars - Episode IV - Eine Neue Hoffnung* (US 1977), *Star Wars - Episode V - Das Imperium Schlägt Zurück* (US 1980) und *Star Wars - Episode VI - Die Rückkehr Der Jedi-Ritter* (US 1983) vorzunehmen und veränderte bzw. neue Effekte zu integrieren, die zu den Zeiten von deren Entstehung noch nicht in dieser Art umsetzbar gewesen sind.[44]

Die Merkmale, Eigenschaften und Entwicklungen sowohl der praktischen als auch der digitalen Effekte lassen sich an den folgenden Beispielen deutlicher betrachten. Zum Erzielen praktischer Effekte lassen sich u. a. Make-Up und animatronische Modelle einsetzen, um beispielsweise Gesichter zu verfremden oder zu verformen, wie es in *Das Ding Aus Einer Anderen Welt* (US 1982) geschieht. In dem Prequel *The Thing* (US 2011) wurden diese Effekte hingegen digital umgesetzt. In Comic-Filmen sind es die Gegner*Innen, die häufig optisch entstellt sind. Zwischen den Jahren 1989 und 2008 wurden *Joker* und *Two-Face* jeweils zweimal filmisch inszeniert. Der *Joker*, der sogenannte Clown-Prinz des Verbrechens mit einem perlweißen Gesicht, wurde in *Batman* (US 1989) sowie *The Dark Knight* (US 2008) durch die Verwendung von Make-Up bzw. Gesichts-Prothesen in Szene gesetzt. Während im ersten der beiden Spiel-Filme die Säure-Verletzungen als recht statisches Grinsen erscheinen, ist die Methode, die zwei Jahrzehnte später angewendet wurde, ausgefeilter und lässt ein dynamischeres Spiel mit der Mimik zu. Dies lässt sich auch für die Darstellung von *Two-Face*, dessen eine Hälfte des Gesichts vernarbt bzw. entstellt ist, in *Batman Forever* (US 1995) und ebenfalls *The Dark Knight* (US 2008) feststellen. Allerdings unterscheiden sich die eingesetzten Methoden deutlich voneinander. Das Gesicht von Schauspieler Tommy Lee Jones, der im Jahr 1995 den *Two-Face* gespielt hat, wurde damals in der Maske vor dem Dreh ausführlich geschminkt. Die Verwandlung von Schauspieler Aaron Eckhart im Jahr 2008 hat erst nach dem Dreh durch die digitale Bearbeitung stattgefunden. Erst hier ist die Illusion eines verbrannten Gesichts mit freigelegten Zähnen, Knochen und Auge entstanden.

[44] Im Anschluss an die Illusion der visuellen Echtheit digitaler Effekte ist zu beachten, welche Wirkung diese auf die Zuschauer*Innen und deren Involvierung in das filmische Szenario bzw. die Identifikation mit computergenerierten Charakteren wie in *Godzilla VS. Kong* (US 2021) (vgl. Kapitel 3.4.2) haben können (vgl. Schwaab 2008). Eine entsprechende Diskussion lässt sich vorliegend jedoch nicht vornehmen.

Das Spektrum visueller Effekte ist noch wesentlich größer. Über diese lassen sich nicht nur einzelne Elemente innerhalb einer Szene beeinflussen, sondern außergewöhnliche und unbekannte Szenarien erschaffen. In den 1930er-Jahren kletterte in *King Kong Und Die Weisse Frau* (US 1933) der titel-gebende King Kong auf das *Empire State Building* in New York und musste sich gegen Angriffe aus der Luft wehren. Die Szenen, die den Angriff auf den Todes-Stern in *Star Wars - Episode IV - Eine Neue Hoffnung* (US 1977) zeigen, wurden mit wegweisenden Aufnahme-Techniken von Miniaturen und Modellen gedreht. In *Ghostbusters - Die Geisterjäger* (US 1984) läuft ein über-dimensionierter Marshmallow-Mann durch New York. Hervorgerufen wird dieser Effekt durch eine Kombination von realen Aufnahmen fliehender Menschen und einem maßstab-getreuen Nachbau der städtischen Kulisse, durch die ein Mensch im Kostüm als Marshmallow-Mann verkleidet läuft. Auch der Absturz der USS Enterprise, NCC 1701-D, in *Star Trek - Treffen Der Generationen* (US 1994) wirkt, obwohl mit Modellen und Bauten gedreht wurde, als würde tatsächlich ein massives Objekt mit einer Breite von 150 Metern abstürzen und eine Schneise der Verwüstung durch ein Wald-Gebiet ziehen. Inzwischen werden solche Situationen größtenteils digital generiert.

Der Einsatz digitaler Effekte hat in Film-Produktionen schnell und weitläufig Verbreitung gefunden und diese nachhaltig verändert.[45] Während eine deutliche Ablösung der Stop-Motion-Animation durch digitale Effekte sowie eine Verschiebung zur Claymation stattgefunden haben, finden verfremdende Effekte mittels Make-Up sowie animatronischer Modelle weiterhin Anwendung. Zudem sind die digitalen Ergebnisse nicht immer überzeugend, so dass wiederkehrend die Frage gestellt wird, welche Methode sinnvoller gewesen wäre.

> *„It's definitely going to be as practical as we can possibly make it. I love to do stuff in camera whenever I possibly can, and use CG as the amazing tool that it is, to enhance or expand upon the world, but not to use it to replace reality, when you can do it [for] real." (Neil Marshall zit. nach Garris 2017)*

Die Aussage von Regisseur Neil Marshall ist nur eine unter vielen von Film-Schaffenden, die die Relevanz praktischer Effekte betonen. Das Ergebnis von digital generierten Effekten ist zudem nicht immer zufriedenstellend bzw. überzeugend. Die medial wiederkehrend erwähnten Beispiele, die über deutlich als solche erkennbare digitale Effekte verfügen, u. a. *I Am Legend* (US 2007) und *The Thing* (US 2011), werden entsprechend kritisch betrachtet. In beiden Produktionen sollten zunächst praktische Effekte eingesetzt werden, bevor man sich für digitale Effekte entschieden hat. Besonders die computer-gestützte Inszenierung von *A Sound*

[45] Die Statistik zeigt, dass innerhalb von zwanzig Jahren – zwischen den Jahren 1994 und 2014 – der Anteil an Jobs in der *Post-Production* von ca. 10 % auf 40 % angewachsen ist (vgl. Follows 2018b Nr. 22).

Of Thunder (US 2005) ist für die Zeit der Entstehung weit hinter den Möglichkeiten zurückgeblieben und wirkt wie aus einem Computer-Spiel, das ebenfalls hinter der Zeit zurückliegt. In *Olympus Has Fallen - Die Welt In Gefahr* (US 2013) sind beim Angriff auf Washington ebenfalls schlecht animierte, aber kurze Einstellungen zu erkennen, die aufgrund der Kombination mit realen Aufnahmen und dem schnell ablaufenden Action-Szenario weniger auffällig sind. Es bleibt jedoch zu berücksichtigen, dass die Qualität der digitalen Effekte besonders von den finanziellen und strukturellen Umständen einer Produktion abhängig ist und häufig wenig Zeit zu deren Generierung zur Verfügung steht (vgl. Kapitel 3.2.1).

Im Gegensatz hierzu ist auch der Einsatz von Miniatur-Modellen für spannungs- und action-geladene Szenen nicht immer gelungen und tritt ebenfalls für die Zuschauer*Innen als Effekt in Erscheinung. Beispielsweise lassen sich in kurzen Einstellungen die Miniatur-Autos in *Gotham City* deutlich erkennen, als das *Bat-Wing* vor der Kathedrale in *Batman* (US 1989) abstürzt. Im Vergleich hierzu führen die Verwendung von Modellen im Maßstab 1:1 oder Originalen sowie der Dreh an echten Schauplätzen bzw. großen Kulissen zu einer überzeugenderen Inszenierung. Allerdings ist diese Herangehensweise sehr aufwändig und kosten-intensiv. Der Aufbau einer großen Kulisse ist sehr komplex und es besteht, sollte es sich um den Dreh von deren Zerstörung gehen, nur eine Chance, die Szene zu drehen. In *Die Brücke Am Kwai* (US 1957) wurde die titel-gebende Brücke real gebaut und während der Überquerung eines Zugs gesprengt, so dass dieser abgestürzt ist. Die UFO-Landung in *Unheimliche Begegnung Der Dritten Art* (US 1977) hat Regisseur Steven Spielberg in einer Kulisse mit einer Länge von 137 Metern gedreht, die er dafür zunächst bauen lassen musste (vgl. Guy 2004: S. 137). Der Aufprall eines Zuges auf einen Bus und die damit einhergehende Zerstörung sowie Entgleisung wurden für *Auf Der Flucht* (US 1993) ebenfalls aufwändig konzipiert sowie real inszeniert. Derartige Kulissen werden, je nach Produktion und Bedarf, weniger häufig eingesetzt, da technisch inzwischen andere Möglichkeiten bestehen, um solche komplexen Szenarien zu gestalten. Dennoch verlässt man sich nicht nur auf die digitale Illusion, sondern nutzt weiterhin reale Gegebenheiten. In *Fury Road - Crash & Smash* (AU 2015) werden Stunt-Szenen und Test-Aufnahmen aus der *Pre-Production* bzw. vom Dreh zu *Mad Max - Fury Road* (AU 2015) gezeigt, die ohne den Einsatz von CGI auskommen. In dem Clip wird somit betont, was durch Stunts sowie praktische Effekte und ohne digitale Trick-Technik erreicht werden kann. Die digitale Bearbeitung, die für den post-apokalyptischen Spiel-Film vorgenommen wurde, bezieht sich weniger auf das tatsächliche Geschehen, sondern vielmehr auf ergänzende Effekte, die die Illusion einer endzeitlichen Welt unterstützen sollen. Besonders hervorzuheben ist die Einzel-Aufnahme der gewaltigen Explosion eines Gefährts, die separat gedreht worden ist, im Spiel-Film jedoch in den gesamten Auto-Konvoi integriert ist.

Das Zusammenfügen von separat aufgezeichneten Elementen wird u. a. durch den Dreh vor einem Blue-Screen oder Green-Screen ermöglicht. Diese Methode wird eingesetzt, um visuelle Elemente in Szenen einzufügen bzw. herauszufiltern oder verschiedene Aufnahmen miteinander zu kombinieren.[46] Beispielsweise werden Schauspieler*Innen derart aufgenommen. In der anschließenden Bearbeitung wird die Farbe transparent geschaltet bzw. herausgefiltert und gegen andere Bilder, Videos oder sonstige computer-generierte Einstellungen ausgetauscht, die stattdessen angezeigt werden sollen. Eine erste Variante dieser Transparenz-Technik ist bereits in den 1930er-Jahren entstanden. Eine Vorstufe dieser Methode ist allerdings der Dreh vor einer laufenden Projektion, die den Hintergrund eines Szenarios darstellt. In einer ruhigen Szene erscheint dies überzeugend bzw. fällt wenig auf. Dies wird jedoch schwieriger umsetzbar, je dynamischer das aufzuzeichnende vorder- sowie das abgespielte hintergründige Geschehen sein sollen. Diese beiden Elemente müssen passend aufeinander abgestimmt sein. Auch hier ist das Ergebnis nicht immer überzeugend und der Trick als solcher zu erkennen. Beispielsweise ergeben das vordergründige Auto und das hintergründige Geschehen auf der Straße während der wilden Auto-Tour von Pater Brown durch Dublin in *Das Schwarze Schaf* (DE 1960) kein harmonisches Gefüge.

Die Serie *Star Trek - Das Nächste Jahrhundert* (US 1987-1994) hat durch den Einsatz des Blue-Screens bzw. Green-Screens regelmäßig die Illusion erzeugt, aus den Fenstern der USS Enterprise, NCC 1701-D, heraus in das All schauen zu können. Die Schauspieler*Innen, die sich in der Kulisse befinden, sehen durch die Fenster jedoch lediglich einen blauen oder grünen Vorhang, der erst im Schnitt der Episode gegen eine Einstellung vom All getauscht wird. In *Mad Max - Fury Road* (AU 2015) entsteht hierdurch die Illusion, dass Furiosa der linke Arm amputiert wurde. Die mechanische Prothese, die von der Schauspielerin Charlize Theron über deren Arm getragen wurde, ist sichtbar. Der in grünen Stoff gehüllte Arm wurde hingegen transparent geschaltet und somit unsichtbar. Demgegenüber wurde der Schauspieler Kevin Bacon in *Hollow Man - Unsichtbare Gefahr* (US 2000) selbst unsichtbar, da dessen Körper in bestimmten Szenen vollständig in grünen Stoff eingehüllt war. Dies hat den Effekt hervorgerufen, dass, wenn Regen auf den unsichtbaren Körper prasselt bzw. dieser von Blut getroffen wird, dessen Konturen sichtbar werden.

Der Einsatz von Blue-Screens und Green-Screens hat vor allem im effekt-lastigen Kino eine große Anwendung erfahren. Dies hat zu filmischen Werken, z. B. *Star Wars - Episode III - Die Rache Der Sith* (US 2005), geführt, die diese Technik umfassend nutzen und auf tatsächliche Kulissen nach Möglichkeit verzichten. Die filmische Welt ist beim Dreh nicht bzw.

[46] Die Technik kommt bereits seit Jahrzehnten u. a. bei Wetter-Berichten im TV zum Einsatz. Die Moderator*Innen stehen vor dem Green-Screen und werden im Bild-Mischer mit der Wetter-Anzeige kombiniert.

nur abstrakt über einzelne Kulissen-Elemente vorhanden. Lediglich über Konzept-Zeichnungen und Story-Boards wird diese für die Beteiligten erkennbar, denn erst in der *Post-Production* wird diese digital generiert und eingebunden. Die Schauspieler*Innen befinden sich daher beim Dreh in einer grünen Studio-Kulisse und müssen mit nicht-sichtbaren Elementen oder Stand-Ins interagieren bzw. darauf reagieren. Das erschwert einerseits den Dreh, andererseits kann es zu einem schnelleren Ablauf beitragen, da die Kulisse nicht gewechselt werden muss etc. Zudem haben sich hierüber stilistisch neue kreative Möglichkeiten ergeben, Welten zu erschaffen, wie u. a. *Sky Captain And The World Of Tomorrow* (US 2004) verdeutlicht. Die visuellen Stile der *Graphic Novels*, d. h. illustrierten bzw. grafischen Romanen, konnten hierdurch in die filmischen Adaptionen *Sin City* (US 2005), *Sin City - A Dame To Kill For* (US 2014) und *The Spirit* (US 2008) übernommen und filmisch lebendig werden, so dass diese wie ein animierter Comic mit menschlichen Darsteller*Innen erscheinen.

Die technologischen Fortschritte haben dazu geführt, dass beginnend mit der Serie *Star Wars - The Mandalorian* (US 2019-2022) mit *StageCraft* eine neue Methode zum Einsatz gekommen ist, die die zuvor betrachteten Techniken teilweise verknüpft und somit auch die Produktions-Strukturen verändert. Die bisher separierten Prozesse des Drehens vor einem *Green-Screen* sowie der nachträglichen Integration visueller Elemente werden hier zusammengeführt. Die Schauspieler*Innen befinden sich vor einem großen LED-Screen, der eine Bühne umgibt und auf dem reale oder computer-generierte Szenen perspektivisch-synchron zu diesen eingeblendet werden, so dass letztlich dieses Szenario aufgezeichnet wird. Dieses Verfahren führt somit verschiedene Aufgaben und Prozesse der *Pre-Production*, *Production* und *Post-Production* zusammen, da die nachträglich erstellten Szenen nun bereits vorab in Vorbereitung auf den Dreh verfügbar sein müssen. In dem *Behind The Scenes On Super Giant Robot Brothers!* (US 2022) wird eine weitere neue Methode vorgestellt, die ebenfalls die Prozesse der verschiedenen Phasen verbindet. Per *Motion-Capture* werden die Bewegungen der Schauspieler*Innen für die computer-animierte Serie digital erfasst. Diese werden nun ohne Verzögerung in filmische Animationen umgewandelt, so dass sich die Serie wie eine reale Serie inszenieren und aufzeichnen lässt. Das bedeutet, dass die Crew, insbesondere Kamera und Regie, nicht mehr nur zusammenhanglose Gitter-Modelle der Bewegungen am Computer sehen, die erst in der *Post-Production* szenisch zusammengesetzt und gerendert werden, sondern das vollständig visualisierte filmische Szenario live auf dem Kamera-Display erhalten. Die damit verbundene Dynamik in der Inszenierung ermöglicht Anpassungen, Improvisationen und Interaktionen, die sonst nicht möglich sind.

Die Film-Produktion hat sich infolge moderner Techniken deutlich verändert. Die Zeiten, in denen die Kamera so positioniert werden musste, dass auch bei wenigen eingesetzten

Statist*Innen der Eindruck entsteht, es wären Massen an Menschen anwesend, sind lange vorbei. In *Ghostbusters - Die Geisterjäger* (US 1984) lässt sich dies in der letzten Szene an den seitlich entstehenden Lücken in der versammelten und jubelnden Masse erkennen. Die Box-Szenen in *Rocky* (US 1976) wurden ebenfalls ohne bzw. mit nur wenigen Statist*Innen gedreht. Die Kamera-Crew musste somit stets darauf achten, nicht die Leere aufzuzeichnen. Der Trick, dass Massen an Menschen durch die geschickte Positionierung der Kamera angedeutet werden, limitierte diese jedoch in der freien Bewegung. Die digitale erstellte Illusion bietet der Inszenierung nun mehr Möglichkeiten. Dementsprechend wurde drei Jahrzehnte später bei *Rocky Balboa* (US 2006) die wenig besetzte Box-Arena, die während des Box-Events erfasst und gefilmt wurde, mit einem digital generierten Publikum gefüllt. Derartige Lösungen sind jedoch nicht allen Produktionen zugänglich. Insbesondere die eingeschränkten Möglichkeiten für den Dreh während der Pandemie in den 2020er-Jahren lassen sich bei TV-Krimis erkennen. Der Einsatz von digitalen Effekten zählt nicht zu deren Kennzeichen. Es treten daher weniger Menschen als üblich auf. In bestimmten Szenen, die eine Lebendigkeit durch viele Anwesende hervorrufen sollen, beispielsweise beim Tanzen in einem Club, zeigt sich, dass erneut auf den Trick mit der Kamera-Perspektive zurückgegriffen wird, um über das Fehlen an Menschen hinwegzutäuschen.

Auch große Kulissen mit tausenden Statist*Innen, wie sie in historisch-monumentalen Spiel-Filmen eingesetzt wurden, sind nicht mehr zeitgemäß. Beispielsweise sind für *Gandhi* (UK 1982) ca. 294.560 Statist*Innen eingesetzt worden (vgl. Guy 2004: S. 147). Inzwischen ist es einfacher, diese Illusion digital zu generieren. Der logistische Aufwand, um tausende Statist*Innen zu koordinieren etc. entfällt und die freigewordenen Ressourcen werden in anderen Bereichen eingesetzt. Die Schlachten in der *Der Herr Der Ringe - Trilogie* (NZ 2001-2003) wurden stattdessen von 145 Computer-Effects-Technicians des *WETA-Workshops* in Neuseeland erstellt (vgl. Guy 2004: S. 145).

Ein weitere Methode, die Kamera-Perspektive zielgerichtet einzusetzen, ergibt sich aus dem Einsatz von Stunt-Doubles, die für Schauspieler*Innen in bestimmten Szenen auftreten. In Serien wie *Star Trek* (US 1966-1969) und *Das A-Team* (US 1983-1987) ist in Action-Szenen häufig auffällig, dass nicht die Schauspieler*Innen die Stunts ausführen, sondern Stunt-Doubles. Dementsprechend lässt sich in *Star Trek - S02E04 - Ein Parallel-Universum* (US 1967) erkennen, dass im Kampf gegen den Mr. Spock aus dem Parallel-Universum ein nur vage dem Schauspieler Leonard Nimoy ähnlich sehendes Stunt-Double eingesetzt wurde. Die entsprechenden Einstellungen sind jedoch aus größerer Entfernung aufgenommen, um die Illusion aufrechtzuerhalten, es würde sich um die Schauspieler*Innen handeln. Zusätzlich zu den erkennbaren Stunt-Doubles wurde in *Das A-Team - S01E11 - Ein Bisschen Mehr Zeit*

(US 1983) eine als solche erkennbare Puppe bei einem Stunt eingesetzt. Die tatsächlichen Schauspieler*Innen sind in der Szene nur in *Close-Ups* zu sehen.

Die digitalen Methoden zeigen sich auch hier. In der Restauration von *Terminator - Tag Der Abrechnung* (US 1991) wurden im Jahr 2017 visuelle Fehler korrigiert. Das erkennbare Gesicht eines Stunt-Doubles wurde mittels *Face-Swapping* gegen das von Schauspieler Arnold Schwarzenegger getauscht. In *Logan - The Wolverine* (USA 2017) wurde ein digitales Modell von Schauspieler Hugh Jackman erstellt. Das Gesicht des Stunt-Doubles wurde so gegen das des Schauspielers getauscht. Zudem konnte dieser mittels digitalen *Agings* und *De-Agings* in jung oder mit ausgeprägten Falten im Gesicht gezeigt werden. Der Spiel-Film *Rogue One - A Star Wars Story* (US 2016), eine Vorgeschichte, die zu den Ereignissen in *Star Wars - Episode IV - Eine Neue Hoffnung* (US 1977) führt, verdeutlicht ebenfalls, welche zusätzlichen Möglichkeiten der effekt-bezogenen Illusion bestehen. Die Charaktere Grand Moff Tarkin, gespielt von dem im Jahr 1994 verstorbenen Schauspieler Peter Cushing, und Prinzessin Leia, gespielt von der im Jahr 2016 verstorbenen Schauspielerin Carrie Fisher, treten darin auf, wie sie in den 1970er-Jahren ausgesehen haben. Grand Moff Tarkin wurde von dem Schauspieler Guy Henry gespielt. Dessen Gesicht wurde in der Bearbeitung mit einem digitalen Modell von Schauspieler Peter Cushing verknüpft, so dass der Charakter hierdurch wieder in Erscheinung treten konnte.

Neben dem *Face-Swapping* bzw. *Deep-Fake*, also dem digitalen Austausch von Gesichtern, wird auch das *De-Aging*, also die digitale Verjüngung von Schauspieler*Innen, angewendet. Dies bietet sich vor allem für Spiel-Filme an, die Rückblenden einsetzen, die Jahre oder Jahrzehnte zuvor spielen, in denen das jüngere Ich eines Charakters zu sehen ist. Normalerweise wird hierfür auf ähnlich aussehende Schauspieler*Innen zurückgegriffen. In *Star Trek - Nemesis* (US 2002) hat Schauspieler Tom Hardy einen jüngeren Klon, Shinzon, von Captain Jean-Luc Picard, gespielt von Sir Patrick Stewart, verkörpert. Zwei Jahrzehnte später wird stattdessen das *De-Aging* eingesetzt. In *Scream 5* (US 2022) wurde der Schauspieler Skeet Ulrich um 25 Jahre verjüngt, um dem Charakter des Billy Loomis in *Scream - Schrei!* (US 1996) zu entsprechen. Auch die Kinder in *ES - Kapitel 2* (US 2019) wurden einer digitalen Verjüngung unterzogen, da sie zwischen dem Dreh von *ES* (US 2017) und der Fortsetzung deutlich erwachsener geworden sind, aber wie im ersten Teil erscheinen sollten. Das digitale Austauschen bzw. die Verjüngung von Gesichtern wird zunehmend routinierter eingesetzt. In *Captain Marvel* (US 2019) wurde dieser Prozess erstmals nicht nur in wenigen Szenen, sondern über die gesamte Länge bei einem zentralen Charakter angewendet. Nick Fury, der von Schauspieler Samuel L. Jackson gespielte Charakter, wurde für den Spiel-Film, der in den 1990er-Jahren angesiedelt ist, um ungefähr 25 Jahre verjüngt. Ein Vorteil ist gewesen, dass

Samuel L. Jackson schauspielerisch sehr aktiv ist und somit viele filmische Werke mit diesem aus den 1990er-Jahren vorhanden sind. Diese bieten die Daten-Grundlage, die für die Verjüngung bzw. dessen Aussehen genutzt wird. Dies trifft auch auf den von Regisseur Martin Scorsese inszenierten Mafia-Film *The Irishman* (US 2019) zu, in dem die Schauspieler Al Pacino und Robert De Niro über mehrere Jahrzehnte hinweg gezeigt werden.

Derartige moderne Technologien haben sowohl die körperlichen Veränderungen als auch den Tod von Schauspieler*Innen überwunden. Während bisher ein Re-Casting verstorbener Schauspieler*Innen oder eine Veränderung des Scripts notwendig gewesen sind, lassen sich nun die nicht mehr gedrehten Szenen mithilfe ähnlich aussehender Schauspieler*Innen abschließen und anschließend digital an das Original anpassen. In *Fast & Furious 7* (US 2015) wurde der im Jahr 2013 verstorbene Schauspieler Paul Walker derart rekreiert. In *Ghostbusters - Legacy* (US 2021) wurde der im Jahr 2014 verstorbene Schauspieler Harold Ramis als stummer Geist wieder zum Leben erweckt. Es erscheint daher nur eine Frage der Zeit zu sein, bis die Schauspielerin Marilyn Monroe oder der Schauspieler James Dean noch einmal in Spiel-Filmen zu sehen sein werden.[47] Dies kann eine Veränderung für biographische Spiel-Filme nach sich ziehen. Während Schauspieler*Innen normalerweise per Maske bzw. Make-Up – siehe Ben Kingsley in *Gandhi* (UK 1982), Charlize Theron in *Monster* (US 2003), Helen Mirren in *Die Queen* (UK 2006), Naomi Watts in *Diana* (UK 2013) und Kristen Stewart in *Spencer* (UK 2021) – in der äußeren Erscheinung an die dargestellten Menschen angepasst werden, ist es denkbar, dass dies zukünftig mittels digitaler Optimierung noch überzeugender erfolgen wird. Die digitale Trick-Technik ist zwar darin erfolgreich, eine überzeugende Täuschung hervorzurufen, man würde längst verstorbene Schauspieler*Innen in neuen Spiel-Filmen erleben, aber auch die praktischen Effekte sind nicht minder erfolgreich. Dies verdeutlicht u. a. *Halloween Kills* (US 2021), denn mittels Maske und Make-Up tritt darin ein authentisch wirkender Dr. Sam Loomis im Jahr 1978 auf. Dieser erscheint wie in *Halloween - Die Nacht Des Grauens* (US 1978), als er von dem im Jahr 1996 verstorbenen Schauspieler Donald Pleasence verkörpert wurde. Der technologische Fortschritt scheint, vor allem was die Illusion menschlicher Darstellungen durch Einsatz technischer Mittel anbelangt, unaufhaltsam zu sein. Das, was zu Beginn der 2000er-Jahre noch eine filmische Fiktion gewesen ist, nämlich dass *S1m0ne* (US 2002) eine lediglich im Computer existierende Schauspielerin ist, die das Publikum weltweit auf emotionale Reisen führt, erscheint zwei Jahrzehnte später fast schon real.

[47] Das geplante Projekt *Finding Jack* (US TBA) soll dies für den Schauspieler James Dean zustande bringen.

In der Werbung für *Superman - Der Film* (US 1978) wurde in den 1970er-Jahren betont: „You'll believe a man can fly“. Die Geschichte, die erzählt wird, ist ein Element, das dazu beiträgt. Die filmisch eingesetzten Effekte sollen diese Illusion aber erst recht möglich werden lassen. Die Entwicklungen und Veränderungen in den technischen und effekt-bezogenen Bereichen ziehen eine Art der Co-Existenz der Möglichkeiten nach sich. Die bisher eingesetzten Methoden bleiben daher erhalten, werden jedoch in unterschiedlicher Intensität eingesetzt. Der Stumm-Film sowie der Monochrom-Film sind zwar in der Breite der Produktionen dem Ton-Film sowie Farb-Film gewichen, aber als künstlerische Formen erhalten geblieben. Der Einsatz der vielfältigen Methoden und Techniken, um filmische Illusionen hervorzurufen, ist letztlich abhängig von der Produktion und deren Ressourcen, insbesondere dem verfügbaren Budget, aber auch den zugehörigen künstlerischen Ambitionen. Ist beispielsweise die digitale Reproduktion von Massen an Menschen nicht finanzierbar, wird die Kamera weiterhin so positioniert, dass auch mit wenigen Anwesenden die Illusion erzeugt wird, es würde sich um viele Menschen handeln. Dennoch ist deutlich festzuhalten, dass die digitale Transformation maßgebliche und nachhaltige Veränderungen sowohl in der ästhetischen Entwicklung von filmischen Werken als auch in deren Produktion herbeigeführt hat. Der Schwerpunkt liegt beispielsweise nicht mehr im Dreh, also in der eigentlichen Produktion, sondern in der sich anschließenden *Post-Production* (vgl. Weingarten 2008: S. 224), in der die Aufzeichnungen einer audio-visuellen Vervollständigung und Finalisierung unterliegen, aber auch vorab in der *Pre-Production*. Zudem zeigt sich, dass sich die zugehörigen Prozesse auch zwischen den Phasen weiter verschieben.

3.2.3 ORIGINALE / ADAPTIONEN / WIEDERHOLUNGEN / FORTSETZUNGEN

> *„I like to think we approach movies the same way we approach being members of the audience in that you just want to see something you have never seen before." (Tom Hanks zit. nach Nolfi 2016)*

Diese idealistisch geprägte Meinung des Schauspielers Tom Hanks äußerte dieser zu einer Zeit, als mit *La La Land* (US 2016) ein origineller Spiel-Film ins Kino gekommen ist und damit eine Ausnahme unter der dominanten und prägenden, aber eingeschränkten Auswahl an Wiederholungen und Fortsetzungen aus Hollywood gebildet hat. Der Schauspieler scheint der Auffassung zu sein, dass man das Film-Schaffen so angehen sollte, wie man sich auch selbst als Teil des Publikums versteht: Als jemand, der etwas neues und bisher unbekanntes sehen und entdecken möchte. Demgegenüber steht jedoch „[t]he lack of original films in the marketplace [which] is an often talked about issue amongst critics, film fans and filmmakers. Finding a film that's not a sequel, a reboot, a remake, or an adaptation of an established property is rare, which means when one does come along and surprise it can succeed like nothing else" (Franklin 2016).[48] Der Online-Redakteur Garth Franklin betont damit die Entwicklungen des Hollywood-Systems, die auf Absehbarkeit und Berechenbarkeit durch Wiederholungen abzielen. Im Vergleich hierzu bringen originelle und kreative filmische Werke wie der japanische Science-Fiction-Film *Beyond The Infinite Two Minutes* (JP 2021) etwas neues, unerwartetes und überraschendes mit sich. Ein Publikum scheint solchen Abwechslungen grundsätzlich aufgeschlossen gegenüberzustehen, auch wenn Gewohnheit und Wiederholung ebenfalls von Vorteil sind. Derartige Originale lassen sich jedoch für das System in Hollywood als ein Anathema verstehen (vgl. Tom Hanks zit. nach Nolfi 2016). Das bedeutet, ein Original ist wie ein Fluch und vom System – in entsprechender Analogie zur Verurteilung und Verbannung durch eine Kirche – ungewollt und somit ausgeschlossen. Die Gründe dafür sieht er in Bezug auf *La La Land* (US 2016) hierin:

> *„[I]t is a musical and no one knows the songs […]. This is not a movie that falls into some sort of trend. I think it is going to be a test of the broader national audience, because it has none of the things that major studios want. Pre-Awareness is a big thing they want, which is why a lot of remakes are going on." (Tom Hanks zit. nach Nolfi 2016)*

[48] Ab Mitte der 2000er-Jahre ist der Anteil an Remakes und Reboots innerhalb der Top-100 der Kino-Filme am *Domestic Box Office* von etwas über 15 % auf ungefähr 5 % gefallen. Demgegenüber sind zunehmend Sequels, Prequels und Spin-Offs produziert worden, die von unter 10 % auf teilweise beinahe 30 % angestiegen sind (vgl. Follows 2018a Nr. 4). Originale filmische Werke, die nicht auf anderen aufbauen, machen nur noch unter 50 % aus, primär zwischen 30 % und 40 %. Der verbleibende Anteil besteht aus Adaptionen. Die Herausbildung von Film-Franchises und somit die Konzentration auf *Intellectual Properties* zeichnen sich daran ab.

Die filmischen Werke von Regisseur Damien Chazelle, u. a. *La La Land* (US 2016), fallen jedoch nicht unter das erwartete bzw. erwünschte Muster und stellen somit, was die ökonomische Abschätzbarkeit und Kalkulierbarkeit anbelangt, ein größeres Risiko dar. Das Eingehen eines solchen Risikos bedeutet zugleich ein Austesten, wie das Publikum darauf reagiert und ob es sich lohnt, derartig zu produzieren und zu veröffentlichen. Der Schauspieler Tom Hanks äußerte sich dementsprechend, dass „if the audience doesn't go and embrace something as wonderful as this, then we are all doomed" (Tom Hanks zit. nach Nolfi 2016), denn ein fehlender Erfolg hätte zur Konsequenz, dass noch seltener Risiken eingegangen werden und stattdessen noch mehr berechenbare Produktionen entstehen.

Die Schwierigkeit, Produzent*Innen davon zu überzeugen, dieses Risiko einzugehen, zeichnet sich in dem Beispiel von Autor Eric Heisserer ab. Dessen erste drei als Spiel-Filme umgesetzte Scripte sind je ein Remake, eine Fortsetzung und ein Prequel, so dass dieser zunächst Erfolge als Franchise-Autor hatte. Als Produzent*Innen diesen gefragt haben, auf welche Werke sie Optionen zur Adaption erwerben sollten, hatten sie aller Wahrscheinlichkeit nach die Vorstellung, eine mehrteilige Film-Reihe beginnen zu können. Die Vorstellungen von Autor Eric Heisserer haben sich jedoch auf etwas bezogen, das nicht mit denen von Hollywood kompatibel ist.

> *„[W]hen I talked about this story, I got a lot of blank looks […]. It's a female lead. It's a non-franchise science fiction film with cerebral concepts. By the time I get to linguistic relativity, their eyes are glassing over. They're like, '[…] get out'." (Eric Heisserer zit. nach Steinberg 2016)*

Der Vorschlag, die *Geschichte Deines Lebens (vgl. Chiang 2011: S. 37ff.)* von Autor Ted Chiang zu adaptieren, deutete auf die Einmaligkeit des Projekts statt den Start einer Film-Reihe hin. Zudem geht es bei dem damit verbundenen Erlebnis weniger um Unterhaltung, Effekte und Spektakel, sondern um die kognitive Leistung der Zuschauer*Innen, das Werk inhaltlich zu deuten (vgl. Kapitel 3.4.3). Auch, dass sich die Geschichte um einen weiblichen und nicht einen männlichen Charakter dreht, hat nicht den üblichen Vorstellungen entsprochen. Dennoch ist die Suche erfolgreich gewesen und der weltweit mehrfach für Prämierungen nominierte und ausgezeichnete Spiel-Film *Arrival* (USA 2016) ist produziert und von Regisseur Denis Villeneuve inszeniert worden (vgl. Kapitel 3.2.1). Der niederländische Regisseur Paul Verhoeven, der auch in den USA erfolgreich Spiel-Filme inszeniert hat, kommt zu der Einschätzung, dass die filmischen Erzeugnisse aus Hollywood ab ungefähr der Wende des Jahrtausends nichtssagender bzw. langweiliger sowie weniger provokant geworden sind. Insbesondere den vielen Comic-Filmen würde ein Bezug zur Realität fehlen (vgl. Paul Verhoeven zit.

nach Erickson 2016). Dennoch ist er der Auffassung, dass sich weiterhin, wenn auch seltener, ausdrucksstarke und innovative filmische Werke – als Beispiel nennt er *The Big Short* (US 2015) – finden lassen: „It's still possible to make good American movies, and there's an enormous amount of talent, but it's not used in the maximum way" (Paul Verhoeven zit. nach Erickson 2016). Die dafür notwendige individuelle Kreativität müsste strukturell-systemisch gefördert werden, was allerdings mit den kommerziell-kalkulierbaren Interessen der Film-Branche sowie den damit verbundenen Standardisierungen wenig kompatibel erscheint.

Im Gegensatz zu Originalen und Unikaten kann die Vertrautheit mit filmischen Szenarien für das Publikum ansprechend und vorteilhaft sein. Es kann durch wiederholte Ähnlichkeiten sowohl erfahrungsbasierte Kenntnisse sammeln als auch in der Folge Erwartungen an andere filmische Erzeugnisse entwickeln. Das hat jedoch zur Folge, dass Inszenierungen, die beim erstmaligen Erlebnis angenehm-überraschend gewirkt haben, bei mehrfacher Wiederholung nicht mehr eine identische Intensität erreichen (vgl. Kapitel 3.4.3). Erfahrene Zuschauer*Innen entziehen sich somit also selbst dem an sich überraschenden Potential eines filmischen Werks. Allerdings sind es auch die Film-Branchen, die mit deren Zielen und Strategien für Produktionen das individuelle Film-Erlebnis als auch die gesamtheitliche Markt-Struktur gestalten. Insbesondere anhand von Produktionen aus Hollywood lässt sich ein deutlicher Wandel von der Einmaligkeit filmischer Originale hin zu Sequels, Prequels, Spin-Offs, Franchises, Remakes und Reboots nachzeichnen. Aus einem Original wird danach eine aus mehreren Teilen bestehenden Reihe, die inzwischen auch über die bisher beliebte abgeschlossene Trilogie hinausgeht. Aus einer solchen Entwicklung heraus ist es denkbar, dass sich in Bezug auf die bereitgestellten und veröffentlichten filmischen Werke auch eine Übersättigung bei gleichzeitig mangelnder Innovation einstellen könnte. Fortsetzungen und Wiederholungen unterstützen die Vertrautheit mit Themen, Stilen, Inszenierungen etc., denn „[d]urch ständige Wiederholung werden Dinge vertraut, und vertraute Dinge sind selbstverständlich, sie werfen keine Probleme auf und erregen keine Neugier" (Bauman 2000 [1990]: S. 27). Der Effekt der Überraschung und somit ein Erlangen von individueller Bedeutsamkeit eines filmischen Werkes werden dadurch gemindert. Die Häufung sich wiederholender Muster führt zur einer Gewöhnung und Erwartung, die wiederkehrend durchbrochen werden sollten, denn „Differenz, Modulation und Variation innerhalb eines durch ein Genre gesetzten Rahmens zeichnen gerade erfolgreiche Hollywoodfilme aus" (Mai / Winter 2006b: S. 10).

Dementsprechend wird sich zeigen müssen, wie Regisseur James Cameron dieses Dilemma mit den Fortsetzungen zu *Avatar - Aufbruch Nach Pandora* (US 2009) berücksichtigt. Der erste Teil stellt innerhalb der benannten Entwicklungen eine Ausnahme dar. Es hat sich einerseits um ein Original gehandelt, mit dem das Publikum noch nicht vertraut gewesen

ist, das aber andererseits ein zu der Zeit nicht gegebenes 3D-Erlebnis im Kino angeboten und die Zuschauer*Innen damit angelockt hat. In dieser Kombination ist es dem Spiel-Film gelungen, global zum bisher finanziell erfolgreichsten Kino-Film zu werden. Zudem hat der Spiel-Film einen Trend an Produktionen in 3D nach sich gezogen, die das Erlebnis auf technischer Ebene wiederholen (vgl. Kapitel 3.2.2). Über ein Jahrzehnt nach der Veröffentlichung des Originals sind von Regisseur James Cameron insgesamt vier Fortsetzungen, *Avatar - The Way Of Water* (US 2022), *Avatar 3* (US 2024), *Avatar 4* (US 2026) und *Avatar 5* (US 2028) geplant, die das Original in eine Film-Reihe überführen werden. Einerseits besteht mit dem Original nun eine Vertrautheit. Andererseits ist seither viel Zeit vergangen, so dass diese Vertrautheit nicht zu gegenwärtig ist. Es bleibt abzuwarten, wie das Publikum auf diese Fortsetzungen reagieren wird. In der Vorbereitung haben sich Regisseur James Cameron und die Autor*Innen zunächst auf die Suche nach den Elementen gemacht, die im Original besonders erfolgreich gewesen sind, um diese zu verstehen und darauf aufbauend die Fortsetzungen zu entwickeln (vgl. Sharf 2021). „We created and rejected many storylines for the second and third film because they didn't take us to that transportive, dreaming-with-your-eyes-wide-open feeling" (James Cameron zit. nach ebd.).[49]

Hollywood ist als Synonym für eine Film-Industrie zu verstehen, in der es um wirtschaftliche Geschäfte und Konkurrenz geht. In den zugehörigen Produktionen scheint sich wiederkehrend, wenn auch unregelmäßig und nicht regelhaft, ein ungewöhnliches Phänomen, das sich an den zuvor betrachteten wiederholenden Stil anschließt, zu zeigen: Die konkurrierenden Studios scheinen zeitlich zusammenhängend Spiel-Filme zu planen bzw. zu veröffentlichen, die dasselbe Thema bzw. ähnliche Inhalte einer Story filmisch aufbereiten.[50] Das Erreichen der Phase der *Production* von einem der Projekte kann bereits ein Ende dieser Konkurrenz bedeuten. Dies hat sich beispielsweise Mitte der 1990er-Jahre gezeigt, als sich *Outbreak - Lautlose Killer* (US 1995) von Regisseur Wolfgang Petersen und die Adaption von *The Hot Zone* (vgl. Preston 1994) in diesem Verhältnis befunden haben. In beiden werden der Ausbruch und die Verbreitung von tödlichen Viren thematisiert. *Outbreak - Lautlose Killer* (US 1995) wurde gedreht, während *The Hot Zone* (vgl. Preston 1994) gestoppt wurde (vgl. Hughes 2012a: S. 165ff.) und erst über zwei Jahrzehnte später als Serie entstanden ist. Andere Beispiele zeigen allerdings, dass innerhalb dieses unmittelbaren ökonomischen Konkurrenz-Systems dennoch beide Projekte produziert und veröffentlicht werden (vgl. Tabelle 6).

[49] Derzeit ist *Avatar - The Way Of Water* (US 2022) der global dritt-erfolgreichste Kino-Film aller Zeiten.

[50] Dieses Phänomen wurde erstmals in einem Online-Beitrag aufgezeigt (vgl. Langer 2013). Wie regelmäßig bzw. unregelmäßig diese – in gewisser Art und Weise – Double-Features auftreten und wie absichtlich oder zufällig diese sind, bleibt offen. Dies ließe sich über zielführende statistische Analysen genauer betrachten.

DOPPEL-ERSCHEINUNGEN	BESCHREIBUNG
Armageddon - Das Jüngste Gericht (US 1998) *Deep Impact* (US 1998)	Die global drohende Apokalypse infolge von Kometen-Einschlägen auf der Erde und der Versuch von deren Abwendung wurde zeitgleich in den beiden Katastrophen-Filmen inszeniert.
Prestige - Die Meister Der Magie (US 2006). *The Illusionist - Nichts Ist Wie Es Scheint* (IE 2006)	Das Phänomen der Zauber-Kunst bzw. der Täuschung wurde in den Thrillern, die beide zum Ende des 19. Jahrhunderts bzw. zum Beginn des 20. Jahrhunderts spielen, aufgegriffen.
Freunde Mit Gewissen Vorzügen (US 2011) *Freundschaft Plus* (US 2011)	Die romantischen Sex-Komödien thematisieren, was mit Freundschaften passiert, wenn die Freund*Innen sich auf eine unverbindliche sexuelle Beziehung miteinander einlassen.
Snow White And The Huntsman (US 2012) *Spieglein Spieglein - Die Wirklich Wahre Geschichte Von Schneewittchen* (US 2012)	Das klassische Märchen der Gebrüder Grimm wurde zeitgleich in zwei filmischen Werken aufgelegt, stilistisch jedoch sehr unterschiedlich inszeniert bzw. modernisiert.
Olympus Has Fallen - Die Welt In Gefahr (US 2013) *White House Down* (US 2013)	In beiden Action-Filmen werden das *Weisse Haus* und der amerikanische Präsident von Terrorist*Innen angegriffen. Zudem sind beide als Variationen und Adaptionen von *Stirb Langsam* (US 1988) zu verstehen.
Godzilla (US 2014) *Pacific Rim* (US 2013)	In beiden Spiel-Filmen wurden in einem zeitlich erkennbaren Zusammenhang über-dimensionierte und zerstörerische Monster, die mit dem japanischen Begriff *Kaijū* bezeichnet werden, ins Kino gebracht.

TABELLE 6: DOPPEL-ERSCHEINUNGEN - ZWEI SPIEL-FILME / EIN THEMA

Dies ist von den scheinbaren Ähnlichkeiten zu unterscheiden. Der indonesische Action-Film *The Raid - Redemption* (RI 2011) und der Comic-Film *Dredd* (US 2012) verfügen zwar über eine identische Prämisse, sind aber in unterschiedlichen Produktions-Systemen entstanden, so dass die Parallelen vorab wenig bis nicht bekannt gewesen sein dürften. In beiden gewalthaltigen Action-Filmen sind Cops in einem Block eingesperrt und müssen sich gegen schwer bewaffnete Gegner*Innen zur Wehr setzen. Besonders außergewöhnlich erscheinen zudem die Parallelen von zwei Spiel-Filmen, *Inception* (US 2010) und *Shutter Island* (US 2010), die zunächst nichts miteinander verbindet. Eine genauere Betrachtung lässt jedoch erkennen, dass in beiden die von Schauspieler Leonardo DiCaprio gespielten Charaktere den Verlust geliebter Menschen und die Schuld, die sie daran tragen, versuchen hinter sich zu lassen. Die komplexen Geschichten und Charaktere entfalten sich sehr unterschiedlich, dennoch scheint es inhaltlich in beiden Werken auf dasselbe Thema hinauszulaufen.

Inzwischen hat sich als weiteres Phänomen ergeben, dass die bisherige Chronologie einer mehrteiligen Film-Reihe und deren Verlässlichkeit bzw. Verbindlichkeit umgangen und somit die Vertrautheit der Zuschauer*Innen damit aufgehoben wird. Der Horror-Film *Halloween* (US 2018) ist der elfte Teil der Film-Reihe, die bereits mit dem von Rock-Musiker Rob

Zombie inszenierten neunten Teil ein Remake und dem zehnten Teil eine eigenständige Fortsetzung erhalten hat. Dennoch knüpft dieser Teil lediglich an das Original, *Halloween - Die Nacht Des Grauens* (US 1978), an und setzt dieses vier Jahrzehnte später fort. Alle zwischenzeitlich entstandenen Fortsetzungen werden vollständig ignoriert. Die in *Halloween - Das Grauen Kehrt Zurück* (US 1981) etablierte und in *Halloween H20 - 20 Jahre Später* (US 1998) sowie *Halloween - Resurrection* (US 2002) thematisierte geschwisterliche Verbindung zwischen Laurie Strode und dem Serien-Mörder Michael Meyers ist demnach in der Fortsetzungs-Trilogie *Halloween* (US 2018), *Halloween Kills* (US 2021) und *Halloween Ends* (US 2022) nicht mehr existent. Der bisherige Kanon des Horror-Universums wird damit unterbrochen und eine neue, alternative Kette an Geschehnissen und Entwicklungen begründet. In *Zurück In Die Zukunft II* (US 1989) beschreibt Doc Brown derartiges wie folgt als alternative Linie der Zeit, mit der die Störung der inner-filmischen Realität einhergeht.

> *„Stell Dir vor, dass diese Gerade hier die Zeit darstellt. Hier ist die Gegenwart, 1985, die Zukunft und die Vergangenheit. Vor diesem gewählten Zeitpunkt irgendwann in der Vergangenheit wich dieser Zeitstrahl ab und führte zu einem veränderten 1985, sowohl für Dich verändert, als auch für mich und 'Einstein', aber es ist die Realität für alle anderen." Dr. Emmett Brown zit. nach Zurück In Die Zukunft II (US 1989) Time-Code: 00:52:26-00:52:54*

Die Bildung einer solchen alternativen Linie dient der produzierenden Branche als ein Mittel, um sich vom bisherigen Kanon zu lösen und mit einer Film-Reihe neue Wege zu gehen. Während über Laurie Strode bisher bekannt war, dass diese unter der Angst leidet, dass deren Bruder Michael Meyers sie eines Tages finden und töten wird, hat sich mit der alternativen Fortsetzung eine Geschichte entwickelt, die ohne das geschwisterliche Verhältnis auskommt und die vier Jahrzehnte anhaltende post-traumatische Belastung von Laurie Strode und die Auswirkungen auf die Stadt Haddonfield thematisiert. Auch mit *Terminator - Dark Fate* (US 2019) wurde eine Fortsetzung gedreht, die nach dem zweiten Teil, *Terminator - Tag Der Abrechnung* (US 1991), ansetzt. Das Geschehen aus *Terminator - Rebellion Der Maschinen* (US 2003), *Terminator - Die Erlösung* (US 2009) und *Terminator - Genisys* (US 2015) – von denen keiner von Produzent, Autor und Regisseur James Cameron, der für die ersten beiden Teile verantwortlich war, inszeniert wurde – wird damit vollständig ignoriert und nicht mehr als Teil des gegenwärtigen Kanons angesehen.

Während manche Film-Reihen derartige Fortsetzungen entwickeln, die andere Teile ignorieren und einen alternativen Kanon etablieren, gibt es auch das entgegengesetzte Beispiel: Der Comic-Charakter *Spider-Man* ist seit dem Jahr 2002 bereits in drei verschiedenen

Varianten mit derzeit acht Spiel-Filmen im Kino in Erscheinung getreten. Im dritten Teil der derzeitigen Reihe, die offiziell zum *Marvel Cinematic Universe* zählt, *Spider-Man - No Way Home* (US 2021), treten nun auch die Ausprägungen des Charakters der anderen Spiel-Filme, gespielt von den Schauspielern Tobey Maguire und Andrew Garfield, auf. Dies gelingt durch die Idee des sogenannten Multiversums, d. h. das mehrere Universen nebeneinander existieren und diese sich nun überschneiden. Diese filmische Zusammenführung bedeutet, dass die als abgeschlossen geltenden Reihen der beiden Schauspieler nicht mehr als eigenständig und losgelöst vom *Marvel Cinematic Universe* angesehen werden müssen, sondern hierdurch in dessen Kanon aufgenommen werden. Auch das *DC Universe*, d. h. ein Pendant zum *Marvel Cinematic Universe*, verbindet mit *The Flash* (US 2023) unterschiedliche Universen und somit Inkarnationen von Charakteren. Der Schauspieler Michael Keaton, der bereits Ende der 1980er-Jahre in *Batman* (US 1989) erstmals den Comic-Helden verkörpert hat, kehrt in dieser Rolle zurück. Auch der Schauspieler Ben Affleck, der den Charakter im *DC Universe* seit *Batman V Superman - Dawn Of Justice* (US 2016) gespielt hat, ist wieder dabei. Es zeigen sich somit zwei neue Ausprägungen innerhalb von Film-Reihen: (1) Das Ignorieren von bestimmten Fortsetzungen und die Etablierung eines alternativen Kanons führt zu einer Reduzierung der Komplexität einer Reihe und lässt diese geradliniger und greifbarer erscheinen. (2) Die Integration von bisher losgelösten und eigenständigen filmischen Werken in den größeren Kanon einer Reihe führt jedoch zu einer Steigerung der Komplexität.

Eine besondere Form der Bekanntheit von und Vertrautheit mit filmisch erzählten Geschichten stellt – neben den Originalen sowie den darauf basierenden Prequels, Sequels, Remakes und Reboots – die Adaption eines Werkes dar. Diese ist ebenfalls als eine häufige Ausprägung filmischer Produktionen zu verstehen. Insbesondere literarische Werke werden regelmäßig und mehrfach filmisch adaptiert. Das Verb *adaptieren* leitet sich vom lateinischen *adaptare*, d. h. *anpassen*, ab. Unter einer Adaption ist die Be- bzw. Umarbeitung eines Stoffes für ein anderes Medium, eine andere Gattung oder ein anderes Genre zu verstehen, d. h. es findet eine Anpassung an dessen Eigenschaften, Merkmale und Regeln statt. Eine literarisch erzählte Geschichte wird filmisch re-interpretiert sowie an das Medium angepasst. Zu den häufigsten filmischen Adaptionen literarischer Werke zählen *Der Weihnachts-Abend* (vgl. Dickens 2014 [1843]) von Charles Dickens mit ca. 24 Varianten und *Romeo & Julia* (vgl. Shakespeare 2016 [1597]) von William Shakespeare mit 7 Varianten. Die drei Spiel-Filme aus *Der Hobbit - Die Trilogie* (NZ 2012–2014) verdeutlichen, wie weitläufig sich der Prozess der Adaption gestalten kann. Die 300–400 Seiten der literarischen Vorlage, die für die Adaption in einen einzelnen Spiel-Film ausreichend sind, sind umfassend erweitert worden, so dass drei Spiel-Filme mit einer gesamten Länge von ca. 533 Minuten entstanden sind. Zwischen der

literarischen Vorlage und der filmischen Adaption lassen sich, wie daran bereits zu erkennen ist, in der Regel große Unterschiede erkennen. Auch der Roman *Sternen-Krieger* (vgl. Heinlein 1979 [1959]) von Robert A. Heinlein wurde für das Kino adaptiert. Dieser ist dem Sub-Genre der Military-Science-Fiction zugehörig, das sich auf die umfassende Betrachtung fiktiver militärischer Konflikte konzentriert. In dessen filmischer Adaption *Starship Troopers* (US 1997) ist dies zwar weiterhin von Bedeutung, jedoch wurden viele Elemente abgewandelt. Beispielsweise treten Mutter und Vater des Protagonisten filmisch deutlich in den Hintergrund, die Ausserirdischen namens *Skinnies* sind nicht mehr vorhanden und es hat eine Verschiebung in die Richtung einer Gesellschafts-Satire stattgefunden. Diese Beispiele verdeutlichen, was sich grundsätzlich erkennen lässt: In den seltenen Fällen handelt es sich um original-getreue Adaptionen. Dies zeigt sich auch an *Batman*, dem Comic-Charakter von Bill Finger und Bob Kane, der in vielfältigen Comic-Varianten sowie filmischen Inkarnationen, die das Original aus den 1930er-Jahren variieren und erweitern, in Erscheinung getreten ist. Es wird dementsprechend dargestellt, dass „Batman is one of the most adaptable characters in pop culture history and has been repeatedly redefined, redesigned, and reintroduced to audiences in a menagerie of different forms" (Bibbiani 2022). Die Vielfalt, in der filmische Varianten von literarischen Vorlagen entstehen können, zeigt sich besonders dann, wenn das inhaltliche Szenario an andere Zeiten, Orte oder gesellschaftliche Zustände und Gegebenheiten angepasst wird. Regisseur Baz Luhrmann hat mit *William Shakespeare's Romeo + Julia* (US 1996) die im Jahr 1597 veröffentlichte Tragödie um 400 Jahre in die damalige Gegenwart verlegt und das moderne Kino mit Dialogen in Vers-Form kombiniert. Die Breite, in der die Adaption sowie Inszenierung stattgefunden haben, verdeutlicht sich anhand dieser Kritik:

> *„Aus Versatzstücken des aktuellen Actionkinos, der Popmusik-Kultur, einer gehörigen Dosis religiösem Kitsch und dem 400 Jahre alten Originaltext entstand eine durch die überbordende Fülle der Einfälle die Wahrnehmungsfähigkeiten des Zuschauers herausfordernde fulminante Version der Shakespeareschen Liebestragödie für die MTV-Generation. Trotz einiger Schwächen ist der Film insgesamt ein spannender Versuch, Shakespeare in einem aktuellen Kontext der Reflexion über Gewalt und moderne Medienkultur anzusiedeln." (Hasenberg 1996)*

Eine noch größere Entfernung vom Original nach William Shakespeare stellen die Musical-Adaption sowie deren filmische Adaptionen als *West Side Story* (US 1961) von Regisseur Robert Wise sowie *West Side Story* (US 2022) von Regisseur Steven Spielberg dar, in denen es um den Konflikt zwischen zwei Jugend-Banden, den amerikanischen *Jets* und den puertoricanischen *Sharks*, geht. Auch wenn sich das Szenario weitläufig geändert hat, handelt es sich im Kern weiterhin um die Erzählung von William Shakespeare.

Es ist denkbar, dass für filmische Adaptionen verschiedene Charaktere gestrichen oder in einem zusammengefasst werden, dass Szenen, Handlungen und Entwicklungen entfernt oder größere Änderungen vorgenommen werden, die den Spiel-Film nur noch auf der Vorlage basieren lassen, ohne diese zu deutlich abzubilden. In *Rambo* (US 1982) findet beispielsweise verschiedentlich eine Umkehrung bestimmter Merkmale der Vorlage *First Blood* (vgl. Morrell 2008 [1972]) statt. Der Charakter des Vietnam-Veteranen John J. Rambo ist im Roman von David Morrell skrupellos und tödlich, was zur Folge hat, dass sich die Leichen häufen und die Stadt einem Kriegs-Schauplatz ähnelt. Auch das Verhältnis zu Colonel Trautman, der für die militärische Ausbildung von John J. Rambo zuständig gewesen ist, scheint im Roman viel distanzierter zu sein. Die filmische Adaption verändert diese Positionen. Die beiden Charaktere scheinen sehr vertraut miteinander zu sein und es gibt, trotz aller Gewalt und Gegenwehr, nur ein tödliches Ereignis, das aufgrund von Notwehr hervorgerufen wird. Der Anti-Held aus dem Roman wird filmisch zum Helden, mit dem aufgrund des Geschehens und der damit zusammenhängenden Ungerechtigkeit, die diesem widerfährt, sympathisiert werden kann. Die post-traumatische Belastungs-Störung aufgrund der Kriegs-Erlebnisse in Vietnam wird zudem hervorgehoben. In der Folge weisen beide Werke zwar ein ähnliches Szenario, aber unterschiedliche Ausarbeitungen und thematische Fokussierungen auf.

Der mit Bruce Willis als John McClane inszenierte *Stirb Langsam* (US 1988) basiert ebenfalls auf einer Vorlage. Der Autor Roderick Thorp hat Ende der 1970er-Jahre den Roman *Nothing Lasts Forever* (vgl. Thorp 1979) verfasst, der adaptiert wurde. Deutlichster Unterschied zwischen Vorlage und Adaption ist, dass aus dem Pensionär Joe Leland ein junger John McClane wurde, der seither über die fünfteilige Reihe unmittelbarer Bestandteil der populären Film-Kultur ist. Weitere Änderungen beziehen sich auf charakterliche Ausprägungen und dass die terroristische Gruppe in der Vorlage weiblich und männlich besetzt ist, während diese filmisch ausschließlich männlich geprägt ist. Neben dieser Einschränkung zeigt sich aber auch, dass viele Elemente des Spiel-Filmes, die sich als flott, cool oder tough bezeichnen lassen und von denen sich vermuten lässt, dass diese nicht dem literarischen Ton von Ende der 1970er-Jahre, sondern dem filmischen Ton von Ende der 1980er-Jahre entsprechen, aus der Vorlage stammen und nicht für die Adaption entwickelt wurden.

Auch die Entstehung des Katastrophen-Films *Flammendes Inferno* (US 1974) ist von Interesse, denn dieser basiert auf zwei Romanen. Die verantwortlichen Studios haben sich zu einer gemeinsamen Produktion zusammengeschlossen, um keine separaten und somit konkurrierenden Spiel-Filme mit ähnlicher Thematik ins Kino zu bringen. Die Entstehung dieses filmischen Werkes verdeutlicht daher, wie weitläufig der Prozess des Adaptierens ablaufen kann. Die Verwendung von Teilen und die Kombination mit anderen Vorlagen ist somit

ebenfalls denkbar. Eine unmittelbare Adaption verlangt eine umfassendere Transformation, während ein Werk, das als Basis angesehen wird, als Inspiration für die Entwicklung von etwas ähnlichem, aber dennoch neuen verstanden werden kann. Dementsprechend erscheint es umso passender, dass im Vor- bzw. Abspann häufig zu erkennen ist, auf welcher Vorlage das filmische Erzeugnis basiert, aber nicht, dass dieses adaptiert worden ist.

Neben der Adaption anderer medialer Werke sind auch Remakes von filmischen Erzeugnissen als Adaptionen zu verstehen. Beispielsweise werden filmische Stoffe eines Kultur-Kreises sowohl aus film-technischer Sicht als auch narrativ für ein neues Publikum erneut aufgelegt. Jeweils ca. zweieinhalb Jahrzehnte liegen zwischen den Originalen von *RoboCop* (US 1987) und *Total Recall - Die Totale Erinnerung* (US 1990) sowie deren Remakes *RoboCop* (US 2014) und *Total Recall* (US 2012). Hervorstechender sind jedoch Adaptionen filmischer Werke aus anderen Kultur-Kreisen, die an den Rahmen des produzierenden Kreises angepasst werden. In Hollywood werden die Rechte an ausländischen Produktionen, die erfolgreich gewesen sind, gesichert und statt eines Importes ein Remake produziert, das wieder in die Welt exportiert wird. In den 1990er- und 2000er-Jahren hat dies insbesondere auf französische (vgl. Mazdon 2000) und japanische Spiel-Filme zugetroffen. Dementsprechend haben populäre bzw. erfolgreiche europäische Spiel-Filme schnell amerikanische Remakes nach sich gezogen, die an die amerikanischen Gewohnheiten von Produktion und Ziel-Publikum angepasst wurden. Derartige Remakes werden in der Regel auch hinter den Kulissen von anderen Akteur*Innen umgesetzt. Seltener ist es, dass auch das Original-Team für das Remake verantwortlich ist, wie beispielsweise Regisseur und Autor Ole Bornedal, der den dänischen Thriller *Nightwatch - Nachtwache* (DK 1994) sowie dessen amerikanisches Remake *Freeze - Alptraum Nachtwache* (US 1997) inszeniert hat.

Das Hollywood-System hat das Potential, andere filmische Stoffe zu adaptieren und diese global weiter zu verbreiten, als es den Originalen möglich gewesen wäre (vgl. Kapitel 3.3.2). Ein besonderes Beispiel für Anpassungen ist *Saber Rider & The Star Sheriffs* (US / JP 1984-1987), eine animierte Serie aus Japan, die in den USA narrativ und inszenatorisch bearbeitet und in dieser Fassung global verbreitet worden ist.[51] Dennoch führt der Weg zu einem Remake nicht ausschließlich über Hollywood. In anderen Film-Branchen ist diese Methode ebenfalls vertreten. Die japanische Zombie-Komödie *One Cut Of The Dead* (JP 2017) hat in *Final Cut Of The Dead* (FR 2022) ein französisches Remake erhalten. Die französische Komödie *Der Vorname* (FR 2012) wurde ebenfalls als *Der Vorname* (DE 2018) in Deutschland

[51] Beispielsweise hat die Serie in der amerikanischen Variante mehr Western-Elemente erhalten, während Bezüge zu Drogen, Gewalt und Tod entfernt wurden.

erneut verfilmt. Eine der häufigsten Adaptionen, ca. 13, hat die britische Comedy-Serie *The Office* (UK 2001-2003) erhalten.[52]

Zudem ist bei der Adaption filmischer Werke die sich ergebende besondere Transformation von einem filmischen Format in ein anderes zu betrachten. Serien aus dem TV werden beispielsweise als Spiel-Filme für das Kino adaptiert und eventuell fortgesetzt. An den Beispielen von *Akte X - Der Film* (US 1998) oder *Star Trek - Der Film* (US 1979) zeigt sich, dass dieselben Beteiligten in Crew und – besonders erkennbar – Cast erhalten geblieben sind. Es findet somit eine Transition von einem zum anderen Format statt. Diese Übersetzung und Anpassung ist jedoch nicht einfach bzw. selbstverständlich. Der Schauspieler William Shatner fasst beispielsweise die Schwierigkeiten, die auf dem Weg von *Star Trek* (US 1966-1969) zu *Star Trek - Der Film* (US 1979) bestanden haben, wie folgt zusammen:

> *„The final picture was considerably less than the combined level of experience and creativity that went into making it. I don't think anybody had realized how hard it was going to be updating the show while retaining its feel. Very little had been thought out." (Shatner / Fisher 2017 [2016]: S. 154)*

In anderen Adaptionen von Serien, wie beispielsweise *Drei Engel Für Charlie* (US 2000), wird hingegen lediglich deren Konzept für das Kino etc. übernommen, aber mit anderen Künstler*Innen vor und hinter der Kamera umgesetzt. Die Idee der Serie wird somit als Spiel-Film erneuert und angepasst bzw. mit dem Ziel der Etablierung einer Film-Reihe gestartet. Bisher ist der Weg von einer Serie im TV zum Spiel-Film im Kino die wahrscheinlichere Variante der Transformation gewesen. Inzwischen gibt es allerdings auch viele Beispiele an eigenständig adaptierten Serien wie *12 Monkeys* (US 2015) und *Hannibal* (US 2013-2015), die unabhängig von den originalen Spiel-Filmen und Reihen sind und diese nicht fortsetzen.

Zusätzlich hat sich mit den Verschiebungen vom linearen TV zu non-linearen Angeboten per Video-On-Demand (vgl. Kapitel 3.3.1) sowie den gestiegenen und somit qualitativ besseren Bedingungen für Produktionen, vor allem technologischer Art (vgl. Kapitel 3.2.2), ergeben, dass auch aus dem Kino bekannte Charaktere in Form von Serien weitere Ableger erhalten. Insbesondere *Disney+* ist mit den aufwändig produzierten Serien, die im *Star-Wars-Universum* und dem *Marvel Cinematic Universe* angesiedelt sind, ein hervorstechendes Beispiel. In *Star Wars - Andor* (US 2022-2023) kehrt der aus *Rogue One - A Star Wars Story*

[52] Neben der langläufigen amerikanischen Fassung *Das Büro* (US 2005-2013) gibt es u. a. eine französische Variante namens *Le Bureau*, eine kanadische Version namens *La Job* sowie die populäre deutsche Serie *Stromberg* (DE 2004-2015). Letztere ist zunächst nicht als offizielle Adaption gestartet, zeigt jedoch deutliche Ähnlichkeiten, so dass urheberrechtliche Probleme aufgetreten sind. Zahlreiche weitere autorisierte Adaptionen sind das chilenische *La Ofis*, das israelische *HaMisrad*, das schwedische *Kontoret*, das tschechische *Kancl*, das finnische *Konttori* sowie das indische *The Office*.

(US 2016) bekannte Cassian Andor, jeweils gespielt von Schauspieler Diego Luna, in einer dem Charakter zugewiesenen Serie zurück. Auch die Rückkehr eines Charakters nach längerer filmischer Abstinenz ist denkbar, wie es in *Star Wars - Obi-Wan Kenobi* (US 2022) geschehen ist. Der Charakter, in der Prequel-Trilogie und der Serie jeweils von Schauspieler Ewan McGregor dargestellt, ist im Kino zuletzt in *Star Wars - Episode III - Die Rache Der Sith* (US 2005) zu sehen gewesen, aber im gesamten *Star-Wars-Universum* von großer Bedeutung und Bekanntheit. Die Vermutung besteht, dass dieses Phänomen – vor allem aufgrund der verbesserten *Production Values* sowie der Ausweitung filmischer Reihen in geschlossene und zusammenhängende Universen – weiter zunehmen wird. Auch der Comic-Film *The Batman* (US 2022) erhält ein Serien-Spin-Off, das sich auf den Charakter des Pinguin, der erneut von dem Schauspieler Colin Farrell gespielt wird, konzentriert.[53]

Als Zuschauer*In ist man, ob über Kino, TV oder Video-On-Demand, mit Spiel-Filmen, Serien etc. vor allem der Gegenwart konfrontiert. Eine bevorstehende neue Veröffentlichung scheint maßgeblicher zu sein als die Wiederholung eines filmischen Werkes, das schon seit längerem Bestandteil einer zurückliegenden Vergangenheit und eventuell der bereits länger zurückliegenden Film-Geschichte zugeschrieben ist. Demnach wird es wiederkehrend ein neues und unerfahrenes nachwachsendes Publikum geben, für das eine filmische Fortsetzung ein erstes Erlebnis innerhalb der Film-Reihe darstellt und man somit von dieser bzw. deren Kanon noch nicht geprägt ist. Während die erste *Star-Wars-Trilogie*, bestehend aus *Star Wars - Episode IV - Eine Neue Hoffnung* (US 1977), *Star Wars - Episode V - Das Imperium Schlägt Zurück* (US 1980) und *Star Wars - Episode VI - Die Rückkehr Der Jedi-Ritter* (US 1983), in den 1970er-Jahren und 1980er-Jahren für eine Generation etwas Neues dargestellt hat, ist eine spätere Generation erst mit der Prequel-Trilogie, bestehend aus *Star Wars - Episode I - Die Dunkle Bedrohung* (US 1999), *Star Wars - Episode II - Angriff Der Klonkrieger* (US 2002) und *Star Wars - Episode III - Die Rache Der Sith* (US 2005), aufgewachsen und blickt daher anders auf dieses gesamte filmische Universum.

Die Vermutung besteht, dass deshalb auch die Entstehung von Remakes und Reboots sowohl plausibel als auch angemessen sind, da sie bereits wenige Jahre nach der Veröffentlichung des Originals auf ein neues Ziel-Publikum treffen, das mit diesem nicht zwangsläufig vertraut sein muss. Diese künstlerischen Re-Inszenierungen und Re-Interpretationen bereiten das Thema, die Geschichte, die Charaktere etc. filmisch für die Gegenwart eines neuen, noch unbedarften Publikums auf. Es verhält sich wie in der Literatur, indem man „uraltes Material in der stillen Überzeugung verkaufte, es sei inzwischen obsolet und könne folglich

[53] Auch hier ist eine statistische Analyse denkbar, die betrachtet, wie Adaptionen für und Transformationen in andere Formate seit dem Jahr 2000 stattgefunden und sich entwickelt haben.

nach Belieben wiederaufbereitet werden, ohne dass die Leser[*Innen] protestierten. […] Und das könnte eigentlich eine gute Form der Wiederholung sein" (Eco 2015 [2015]: S. 40).

Die zuvor aufgezeigten Entwicklungen stehen für eine Ausdifferenzierung innerhalb der Produktion von filmischen Werken, die abseits von Gattung und Genre liegt und zu einer Zunahme einer gewissen Formen-Pluralität beiträgt. Dennoch ist damit auch eine deutliche Einschränkung verbunden, denn nicht alle vorhandenen Formen werden gleichmäßig produziert. Es zeigt sich, zumindest in Bezug auf Kino-Produktionen aus Hollywood, eine Verschiebung, die eine Produktion von Originalen vernachlässigt und sich stattdessen an der Bekanntheit von Film-Reihen bzw. anderen populären und somit adaptions-fähigen *Intellectual Properties*, d. h. geistigem Eigentum, orientiert. Diese Strategie der Fokussierung auf bekannte und somit lukrative Marken und Reihen bestätigt auch der CEO David Zaslav von *Warner Bros. Discovery*, dem im Jahr 2022 fusionierten Medien-Unternehmen:

> *„We're going to have a real focus on franchises. […] We haven't had a 'Superman' movie in 13 years. We haven't done a 'Harry Potter' movie in 15 years. The DC movies and the 'Harry Potter' movies provided a lot of the profits of Warner Bros. Motion Pictures […]." (David Zaslav zit. nach Maas 2022)*

Diese Entwicklungen verdeutlichen wiederum das schwierige wechselseitige Verhältnis zwischen „Kreativität, Kunst und Kommerz" (Dress 2002: S. 72) und die Hervorhebung des Kommerziellen. Die filmischen Werke gehen sowohl mit einem kreativ-künstlerischen Schaffen, als auch mit einem finanziellen Gegenwert einher, die jeweils berücksichtigt werden müssen (vgl. ebd.). Der CEO David Zaslav betont, dass Franchise-Filme in der globalen Veröffentlichung und Verbreitung von besonderer Relevanz sind, da mit diesen der finanzielle Erfolg scheinbar steigt: „[W]hen you have a franchise movie, you can often make two to three times the amount of money that you make in the U.S." (David Zaslav zit. nach Maas 2022).

3.3 FILM – ALS GLOBALES EREIGNIS

> *„Und wenn man sagt: 'Ich gehe ins Kino', dann denkt man zunächst nicht an einen deutschen Film, sondern an irgendein amerikanisch produziertes Spektakel."* (Henckel von Donnersmarck 2015: S. 95)

Das Kino stellt unter den Arten der Distribution filmischer Werke (vgl. Kapitel 3.3.1) eine Besonderheit dar, denn es ist die Variante einer Vorführung, zu der sich verschiedene, einander unbekannte Menschen gemeinsam einfinden. Dies unterscheidet sich zu den sonstigen Formen, die sich individueller und – in gewisser Hinsicht – einzelgängerischer erleben lassen. Das Kino-Erlebnis macht es erforderlich, dass sich die Zuschauer*Innen auf den Weg dorthin machen und es mit einer Vielzahl anderer Menschen teilen.[54] Der Besuch im Kino erscheint ein passender Ausdruck der Entwicklungen in post-traditionalen bzw. post-modernen Gesellschaften zu sein. Individuen sind in diesen vielfältig aus sozialen Bindungen, die langfristiger und stabiler sind, herausgelöst bzw. entkoppelt. Zugleich sind sie aber auch vielfältig in neue, dynamischere und kurzzeitiger bestehende Strukturen eingebunden. Das bedeutet, dass sie sich in einem stetigen Wechsel zwischen vielfältigen Formen von Gemeinschaft und deren jeweiligen Anforderungen befinden. Das Individuum „ist aus Selbstverständlichkeiten 'ausgebettet'. Um sich wieder 'einzubetten', muß […] [es] erst 'irgendwo' Mitglied werden" (Hitzler 1998: S. 84). Das heißt, es ist ein „voluntativer Akt freiwilliger Selbstbindung" (ebd.: S. 85) notwendig. Basierend auf selbstständig getroffenen Entscheidungen bindet man sich also temporär ein und entzieht sich den gewählten Bindungen auch wieder (vgl. ebd.). Dies erfolgt vor allem in Formen, die „vorzugsweise freizeit- und konsumorientiert" (ebd.: S. 82) sowie thematisch fokussiert sind (vgl. ebd.: S. 85), aber auch mit einer Kommerzialisierung einhergehen (vgl. ebd.: S. 86). Die verschiedenen Angebote der filmischen Distribution, bei denen sich ein Publikum als Form von Gemeinschaft zusammenfindet, zählen hierzu. Wer also in ein Kino geht, schließt sich mit anderen kurzzeitig zu einer Gemeinschaft zusammen. Und nicht zuletzt ist es das von Regisseur Florian Henckel von Donnersmarck hervorgehobene filmische Spektakel aus Hollywood, zu dessen Vorführung und Erlebnis man sich weltweit im Kino zusammenfindet (vgl. SPIO 2022).

Ein wichtiger Faktor ist in diesem Zusammenhang, dass ein filmisches Werk und das damit verbundene Erlebnis auch für die Strukturierung von Zeit stehen. Die gesamte Inszenierung und die sich darüber ergebende Länge, z. B. im Standard-Format von 90 Minuten für einen Spiel-Film, bestimmen den Verlauf dieser Zeit und das Erlebnis, das sich darin entfaltet.

[54] Das Kino und dessen Sub-Formen sind jedoch nicht die ausschließlichen Formen, in der dies in Erscheinung tritt. Beispielsweise ist auch der Film-Abend im Kreis von Freunden eingeschränkt zu berücksichtigen.

Allerdings strukturieren die filmischen Erzeugnisse bzw. die Art von deren Distribution auch die außer-filmische Zeit, z. B. durch die sogenannte Prime-Time im TV, bei der Sendungen um 20.15 Uhr beginnen. Die Zeit, zu der eine Sendung im TV oder ein filmisches Werk im Kino beginnt, führt zu strukturellen Vorgaben im Verlauf eines Tages, da es linear abläuft und unverrückbar ist. Die sonntags um 20.15 Uhr in Deutschland ausgestrahlte Krimi-Reihe *Tatort* (USA 1970-2023) ist bereits seit über fünf Jahrzehnten und über 1.222 Folgen ein zentrales struktur-gebendes Element im TV und für ein sich aus der Breite der Gesellschaft ergebendes Publikum (vgl. Hißnauer / Scherer 2014). Wer den Krimi nicht verpassen wollte, musste bisher rechtzeitig in einer empfangsbereiten Situation sein, d. h. in der Wohnung oder in einem übertragenden Kino bzw. einer anderen Lokalität. Alle anderen an dem Tag bzw. zeitlich dichter an der Prime-Time geplanten Ereignisse mussten sich daran orientieren. Moderne Technologien haben inzwischen auch hier zu Veränderungen in der Distribution geführt (vgl. Kapitel 3.3.1). Die Bereitstellung von filmischen Erzeugnissen über die Mediatheken der TV-Sender ermöglicht sowohl einen nur um wenige Minuten verzögerten als auch zeitlich vollkommen frei bestimmbaren Beginn der Vorführung. Die öffentlich-rechtlichen TV-Sender in Deutschland veröffentlichen manche Sendungen zudem bereits mehrere Tage vorab in den Mediatheken und somit vor der eigentlichen Premiere in der linearen Ausstrahlung. Die Mediatheken bzw. weitläufig die Dienste im Video-On-Demand haben das, was bereits durch die Verfügbarkeit von physischen Medien initiiert wurde, nämlich die Entkopplung der Zeiten des Sendens und des Abrufens, weiter vorangetrieben. Die Phänomene der vorstrukturierten Zeit bzw. des linearen Sendens haben sich dennoch nicht aufgelöst und bestehen weiter. Das man allein schon eine TV-Ausstrahlung zeitversetzt beginnen, pausieren, fortsetzen und abbrechen kann, ergänzt den bisherigen Modus und gestaltet diesen deutlich flexibler.

Die Verführung zu einem Film-Erlebnis oder die Abschreckung davon sind insgesamt jedoch eine grundsätzliche Voraussetzung für Individuen auf dem Weg zu einer Entscheidung für oder gegen eine Teilnahme an einer Vorführung und temporäre Bindung daran. Werbe-Trailer, die eine Vorschau auf kommende filmische Erlebnisse und Attraktionen bieten, sind eine Variante, mit der die Verführung erfolgen soll (vgl. Kapitel 3.2). Die Werbung ist ein essentielles Mittel, denn sie „zielt heute auf ein Kultbild, in dem der Imperativ steckt, ein Ritual des Konsums zu vollziehen. Der Kunde soll nicht einfach nur kaufen und verbrauchen, sondern eine rituelle Handlung vollziehen“ (Bolz 2003: S. 202), um das Erlebnis freischalten und erfahren zu können. Diese setzt bereits mit der individuellen Entscheidung für ein Kino-Erlebnis – auch ohne bereits erfolgte Auswahl eines filmischen Werks – ein und wird ergänzt von der Einstimmung darauf, die Vorbereitung und dem Weg dorthin. Von besonderer Bedeutung erscheinen aber auch die beiläufig wirkende rituelle Gestaltung des Ticket-Kaufs, des

Eintritts in den Kino-Saal und des Verlaufs von Zeit und Situation bis zum Aufgehen des Vorhangs und dem Abspielen der ersten Bilder des filmischen Werks. Die erlebnis-bezogene Vorführung ist als durch verschiedene organisierende und inszenierende Instanzen geprägt zu verstehen, die wirtschaftliche Interessen verfolgen. Die Akteur*Innen sind für ein Angebot mit einem ästhetischem Charakter, das sich als „schön, spannend, gemütlich, stilvoll, interessant usw." (Schulze 2005 [1992]: S. 422) bezeichnen lässt, zuständig. Dieses steht in einer wechselseitigen Beziehung zur Nachfrage, die aus dem Bedürfnis nach Erlebnissen entsteht (vgl. ebd.: S. 422f.). Aus diesem Verhältnis ergibt sich ein Erlebnis-Markt (vgl. ebd.: S. 421).[55] Das Kino setzt hier ein und entfaltet dem post-modernen und erlebnis-bedürftigen Publikum gegenüber illusionäre Welten, die für dieses gleichzeitig eine Befriedigung von Bedürfnissen bedeutet. Die global anhaltende Popularität des Kino-Erlebnisses zeigt sich daran, dass in den 2010er-Jahren die weltweiten jährlichen Einnahmen von $ 35 Milliarden US-Dollar auf bis zu $ 42 Milliarden US-Dollar angestiegen sind (vgl. MPA - Motion Picture Association 2022: S. 8 / 2021: S. 8 / 2020: S. 8 / 2019: S. 45 / 2018: S. 12). Das Kino-Erlebnis ist zwangsläufig ein soziales Ereignis zur Befriedigung entsprechender Bedürfnisse, zu dem sich Menschen zusammenfinden. Die mit sozialen Einschränkungen verbundene pandemische Situation ab dem Jahr 2020 erklärt somit auch den massiven finanziellen Einbruch in der Kino-Branche in den Jahren 2020 und 2021, der ohne diese Situation nicht zu erwarten gewesen wäre.

In den folgenden Kapiteln wird thematisiert, wie die produzierten filmischen Werke und die rezipierenden Zuschauer*Innen zueinanderfinden. Dementsprechend werden die Bereitstellung bzw. Integration dieser in Gesellschaften und die Entwicklung von entsprechenden Märkten sowie die damit einhergehenden Abhängigkeiten betrachtet. Zunächst wird aufgezeigt, wie sich die Distribution filmischer Erzeugnisse verändert und zunehmend ausdifferenziert hat (vgl. Kapitel 3.3.1). Im Anschluss daran werden die entsprechenden Entwicklungen und Auswirkungen in der globalen Kino-Branche als besonderer Schwerpunkt betrachtet (vgl. Kapitel 3.3.2). Abschließend wird thematisiert, wie gesellschaftlich-politische Systeme mit filmischen Werken regulativ umgehen und damit einerseits einen Filter für deren Distribution und den damit verbundenen Zugang zu diesen darstellen bzw. andererseits auf deren Produktion zurückwirken (vgl. Kapitel 3.3.3).

[55] Die Entwicklung des globalen Erlebnis-Marktes in Bezug auf filmische Werke wird nachfolgend genauer betrachtet (vgl. Kapitel 3.3.2).

3.3.1 MEDIEN-DISTRIBUTION: OFFLINE & ONLINE

> *„Und das Geschäft boomt! Willst du wissen, wieso? Hm? Weil sich das hier echter anfühlt als die wirkliche Welt. Aber es ist nicht so." Dr. Robert Ford zit. nach Westworld – S01E10 – Die Bikamerale Psyche (US 2016) Time-Code: 00:15:22-00:15:33*

Der Charakter des Dr. Robert Ford, gespielt von dem Schauspieler Anthony Hopkins, bezieht die Aussage über das erfolgreiche Geschäft zwar auf den titelgebenden Erlebnis-Park, aber der Inhalt lässt sich ebenfalls auf das global erfolgreiche Phänomen des Films übertragen. Das filmische Erlebnis fühlt sich, teilweise und unabhängig der Art und Weise der Vorführung, echter an als die wirkliche Welt (vgl. Kapitel 3.4.2). Derartige Erlebnisse, die eine Auszeit von der Normalität und Realität bilden, steigern das Verlangen nach einer Wiederholung und Aufrechterhaltung des Potentials, das sie entfalten, und der Wirkungen, die sie auf einen haben. Vergleichbar mit einem Rausch-Erlebnis folgt die Suche nach weiteren, ähnlichen Erlebnissen – regelmäßiger und unablässiger. Das filmische Erlebnis geht zwar nicht mit einer Abhängigkeit einher, aber dem Bedürfnis, es zu wiederholen bzw. fortzusetzen. Dementsprechend ist von Interesse, welche Strukturen der Bereitstellung filmischer Erzeugnisse bestehen, über die dieses Bedürfnis bedient wird.

Das Phänomen des Films begleitet einen inzwischen ständig, ob durch Kino, Heim-Kino, TV, Computer, mobile Geräte wie Laptops, Tablets oder Smart-Phones, Internet oder sonstige physische und digitale Medien. Längst ist die Vorführung eines filmischen Werkes nicht mehr nur auf das Kino beschränkt. Eine derartige gesellschaftliche Präsenz, Vielfalt, Verteilung, Dominanz und Relevanz des Phänomens wurde bereits Ende der 1990er-Jahre beschrieben, als in den weltweiten Kino-Sälen jährlich ca. 15 Milliarden Zuschauer*Innen gezählt wurden (vgl. Gronemeyer 1998: S. 7). Im vergangenen viertel Jahrhundert hat allerdings eine deutliche Verschiebung in der Distribution stattgefunden. Diese zeigt sich u. a. in der Zunahme der Formen-Pluralität zur Bereitstellung filmischer Werke. Die Vielzahl der physischen Datenträger wie VHS, LaserDisc, DVD, Blu-Ray und Ultra HD Blu-Ray ist von datenträgerlosen, digitalen und online-basierten Wegen der Verbreitung und des Zugangs ergänzt worden. Dies geht mit zwei zentralen Auffälligkeiten einher, sofern die notwendigen technischen und lizenz-rechtlichen Voraussetzungen für deren Umsetzung und Bereitstellung gegeben sind: (1) Jederzeit: Das Prinzip von Video-On-Demand führt dazu, dass filmische Erzeugnisse jederzeit bereitstehen und bei Bedarf abrufbar sind. Diese lassen sich unabhängig von der Zeit abrufen, unterbrechen und fortsetzen. Dies ist zwar bereits von den physischen Medien bekannt, aber zeigt sich nun noch flexibler, was sich vor allem aus dem nächsten Punkt ergibt. (2) Überall: Die filmischen Werke lassen sich theoretisch unabhängig von der

geographischen Position, an der man sich aufhält, abrufen. Die digitale Bereitstellung hat nach über einem Jahrhundert an Film-Geschichte etwas erreicht, was in der Inszenierung filmischer Werke bereits nach einem Jahrzehnt der Existenz des Phänomens erreicht worden ist: Die Entkopplung von Zeit und Raum. Die technische Reproduktion künstlerischer Werke, wie es in den 1930er-Jahren von Walter Benjamin diskutiert wurde (vgl. Benjamin 2007 [1936]), ist bereits von Anfang an und in allen Formen der Distribution filmischer Erzeugnisse, aber besonders über deren digitale Bereitstellung, essentiell für das Phänomen. Die Strukturen der Distribution haben sich im Laufe der Jahrzehnte infolge technologischer Entwicklungen ausdifferenziert und verändern sich fortlaufend. Im Folgenden werden die Strukturen und Veränderungen betrachtet, die mit den Veröffentlichungen von filmischen Werken im (1) Kino, in den Bereichen von (2) Verleih bzw. Verkauf und zur (3) Ausstrahlung im TV zusammenhängen (vgl. Abbildung 8).[56]

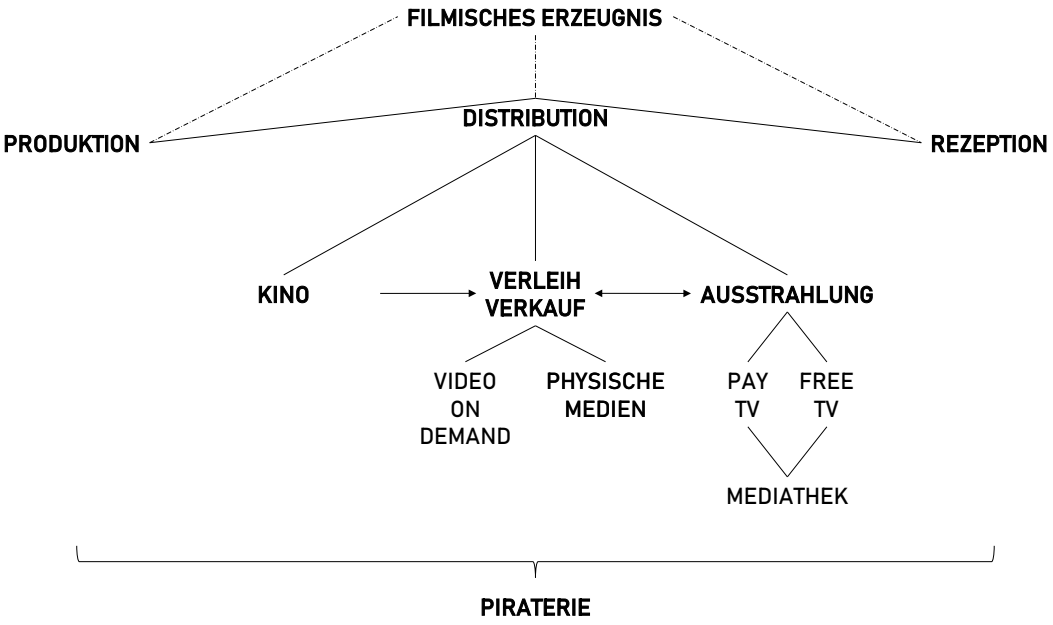


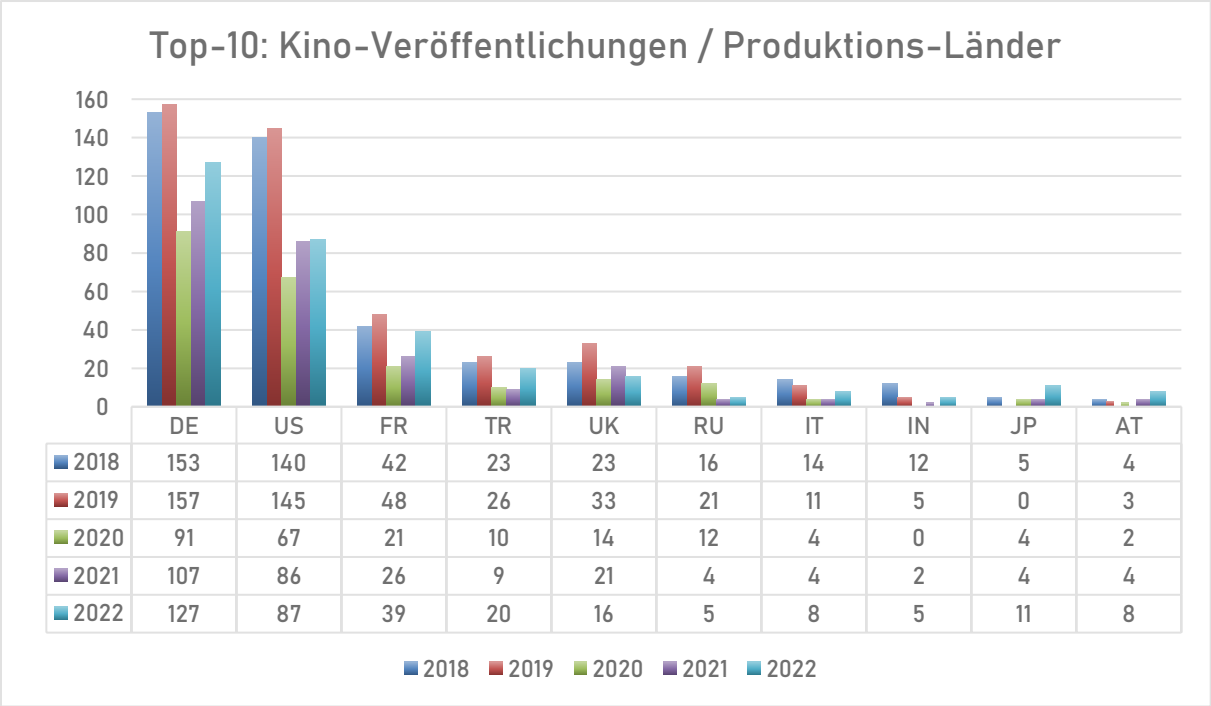
ABBILDUNG 8: MODELL FILMISCHER ZUSAMMENHÄNGE SOWIE DISTRIBUTION

Das Kino hat sich zeitnah aus den zentralen Abspiel-Stätten für filmische Erzeugnisse, an denen sich Menschen in der ersten Phase des Phänomens zur Vorführung zusammenfinden mussten, entwickelt. Es wurde zu einer physisch-lokalen Manifestation des Ereignisses der Film-Vorführung und des damit verbundenen Erlebnisses. Die Limitierung der Vorführung

[56] Innerhalb der Betrachtungen zur Distribution filmischer Werke, die wie das gesamte Phänomen kommerziell geprägt ist, ist das Problem der Film-Piraterie und somit der illegalen Verbreitung rechtlich geschützter filmischer Werke von besonderer Relevanz. Vorliegend werden jedoch nur die branchen-bezogenen Ausprägungen und Entwicklungen betrachtet, so dass auf die Film-Piraterie nicht weiter eingegangen wird.

eines filmischen Werkes auf nur einen Saal wurde mit der Entwicklung neuer Gebäude-Strukturen erweitert. Im Multiplex-Kino, das erstmals im Jahr 1979 entstanden ist, sind mehrere Kino-Säle mit unterschiedlicher Größe und Anzahl an Plätzen untergebracht, so dass mehrere Vorführungen zeitgleich stattfinden können. Die Zuschauer*Innen, die ins Kino kommen, haben somit die Möglichkeit, unter mehreren filmischen Erzeugnissen zu wählen, die angeboten werden. Auch der Verlauf um die Vorführung herum hat erkennbare Merkmale herausgebildet. Die individuelle Vorbereitung auf den Kino-Besuch, der Weg dorthin, die Begleitung durch Freund*Innen und die Integration in die Tages-Struktur, die ein gehetztes oder entspanntes Ankommen am Kino bewirkt, erscheinen bedeutende Vorzeichen für das Kino-Erlebnis zu sein. Im Kino geht es vom Einlass bzw. Ticket-Schalter weiter zur Verteilung der Besucher*Innen. Popcorn etc. wird gekauft, man folgt dem Gang die Treppen hinauf oder hinunter zu dem für die Vorführung ausgewiesenen Kino-Saal und betritt diesen. Eventuell werden in dem bereits abgedunkelten Kino-Saal verschiedene Werbe-Clips oder Trailer für andere Spiel-Filme gezeigt. Es folgen die Suche nach der zugewiesenen Reihe und den Plätzen sowie das Hinsetzen und Ankommen in der Atmosphäre des Saals. Insbesondere dieser Augenblick scheint ein weiteres wichtiges Vorzeichen für das bevorstehende Ereignis zu sein. Der Kino-Besuch ist somit selbst sehr komplex und in viele andere Merkmale und Strukturen eingebettet, die sich vor und nach dem Ende des filmischen Werks entfalten. Alle anderen Varianten der Film-Distribution sind in der strukturellen Komplexität deutlich reduziert und führen unmittelbar zur Film-Vorführung, ohne die Phasen davor und danach maßgeblich gestalten zu müssen. Dies bleibt vielmehr den Zuschauer*Innen selbst überlassen.

Die für das Kino produzierten filmischen Erzeugnisse erhalten in diesem die erste Veröffentlichung, bevor anschließend weitere Wege der Distribution folgen. Hollywood steht als Synonym für das international bzw. global dominante Spektakel und Erlebnis im populären Kino. Der prozentuale Anteil der Spiel-Filme aus Hollywood auf dem deutschem Kino-Markt hat im Jahr 2009 ca. 70 % betragen, während umgekehrt der Anteil deutscher Produktionen auf dem amerikanischen Kino-Markt bei verschwindend geringen 0.03 % gelegen hat. Während 1/3000 der Kino-Tickets in den USA für deutsche Spiel-Filme verkauft wurden, sind es in Deutschland hingegen 2/3 aller Kino-Tickets, die für amerikanische Produktionen gelöst werden (vgl. Henckel von Donnersmarck 2015: S. 95). Die folgende Übersicht zeigt, aus welchen Ländern die meisten Kino-Filme sind, die in Deutschland in den Jahren 2018 bis 2022 veröffentlicht wurden (vgl. Abbildung 9). An erster Position sind die inländischen Produktionen, die dicht gefolgt sind von dem globalen Export aus Hollywood. Die französischen, türkischen und britischen Kino-Filme folgen in größerem Abstand, sind aber dennoch deutlich vertreten. Die weiteren internationalen Importe schließen sich in geringerer Anzahl an.



	DE	US	FR	TR	UK	RU	IT	IN	JP	AT
2018	153	140	42	23	23	16	14	12	5	4
2019	157	145	48	26	33	21	11	5	0	3
2020	91	67	21	10	14	12	4	0	4	2
2021	107	86	26	9	21	4	4	2	4	4
2022	127	87	39	20	16	5	8	5	11	8

ABBILDUNG 9: KINO-VERÖFFENTLICHUNGEN IN DEUTSCHLAND NACH PRODUKTIONS-LÄNDERN (VGL. SPIO 2022)

In der Folge ergibt sich die Vermutung, dass die filmischen Produktionen, mit denen man im europäischen Bereich besonders vertraut ist, zunächst (1) die jeweils eigenen nationalen Produktionen sind, insbesondere unter Berücksichtigung von deren weiter Verbreitung im TV (vgl. Abbildung 10). Die Präsenz und Dominanz von Hollywood bzw. amerikanischen Produktionen im Kino als auch im Verleih und Verkauf lassen diese jedoch mindestens gleichbedeutend mit den nationalen Produktionen erscheinen. Die Vertrautheit mit amerikanischen Produktionen prädestiniert zudem (2) ähnliche englisch-sprachige internationale Produktionen, z. B. aus England, Neuseeland oder Australien, für eine größere Bekanntheit. Die (3) sonstigen europäischen Produktionen, insbesondere diejenigen aus Frankreich, schließen daran an. Diesen folgen Importe aus dem (4) asiatischen Bereich, der mit Süd-Korea über Regisseure wie Park Chan-Wook und Bong Joon-Ho sowie Produktionen wie *Squid Game* (KR 2021) und *All Of Us Are Dead* (KR 2022) in den letzten Jahren besondere internationale Aufmerksamkeit erreicht hat. Die (5) weiteren internationalen Produktionen treten vereinzelt und eventuell phasenweise abwechselnd, je nachdem, was importiert und veröffentlicht wird, hervor. Beispielsweise ist zu Mitte der 2000er-Jahre der Bollywood-Film in Deutschland besonders präsent gewesen.[57]

[57] Diese gesamte Ableitung aus den vorhergehenden Erläuterungen ist statistisch genauer zu untersuchen, indem die entsprechenden Importe bzw. Veröffentlichungen in allen Bereichen analysiert werden.

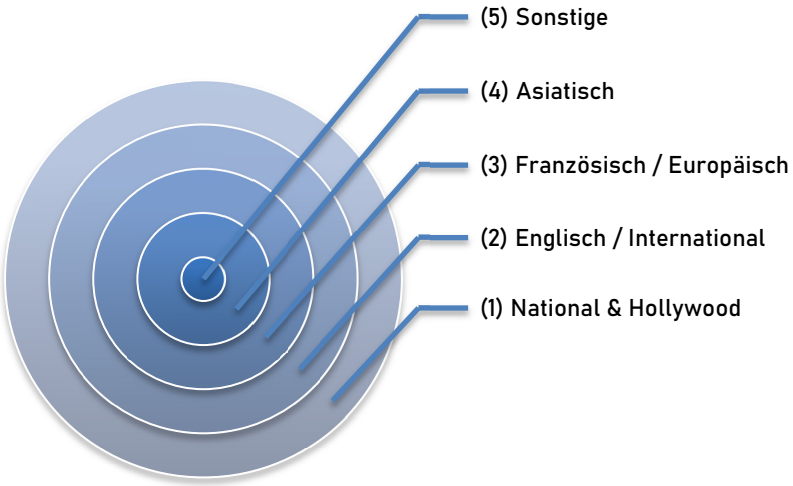


ABBILDUNG 10: BEKANNTHEIT INTERNATIONALER FILMISCHER WERKE IN DEUTSCHLAND

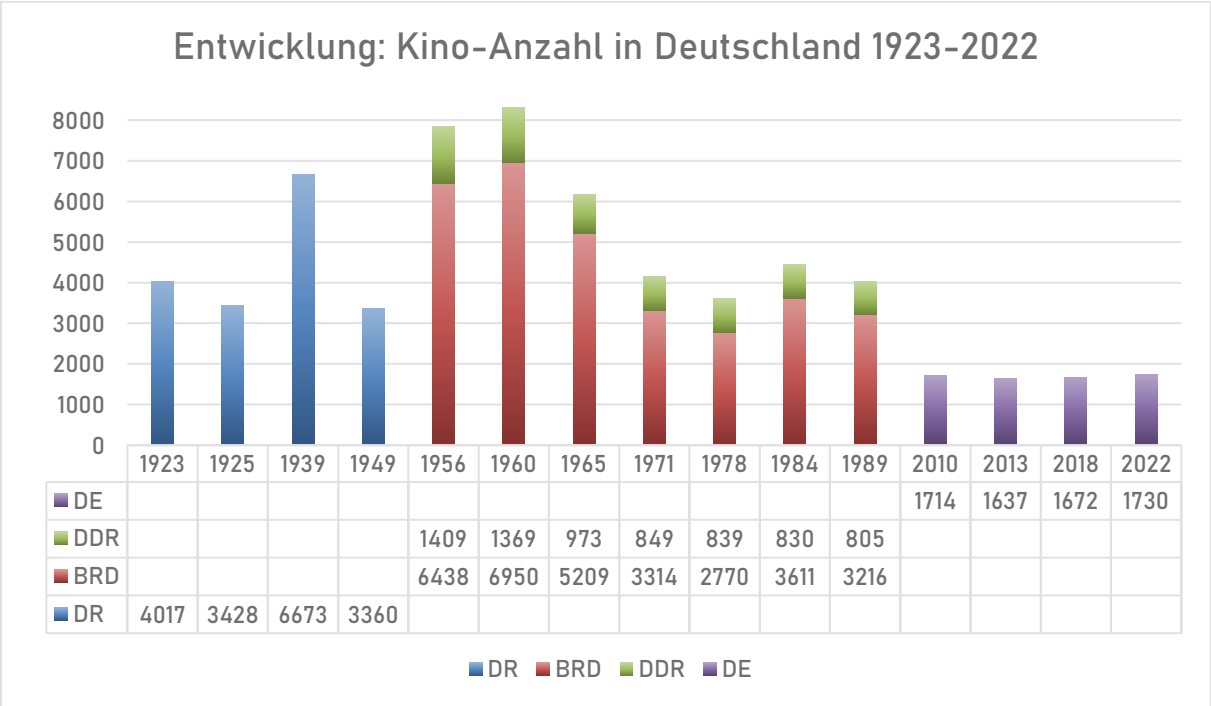
Die fortlaufend stattfindende Produktion von filmischen Erzeugnissen führt automatisch zu deren Veröffentlichung über einen Distributions-Kanal, durch den die Zuschauer*Innen erreicht werden. Diese Bereitstellung bildet eine zentrale und messbare Ausprägung von Konsum und Erlebnis. Das bedeutet, dass sich sowohl Verbreitung und Bekanntheit als auch Erfolg oder Scheitern eines filmischen Werkes aus einer zeitlich begrenzten Phase der jeweiligen Veröffentlichung ergeben. Im Kino erhalten Spiel-Filme ein begrenztes zeitliches Fenster zur Auswertung, innerhalb dessen sich Zahlen sowohl über den Verkauf von Tickets und den Besuch von Vorstellungen, als auch über das finanzielle Einspiel-Ergebnis ergeben. Innerhalb der vergangenen zwei Jahrzehnte hat sich dieses zeitliche Fenster der Exklusivität der Kino-Veröffentlichung verkürzt, so dass die filmischen Werke schneller vom Kino in das Heim-Kino gelangt sind. Im Jahr 2000 ist dieser Wechsel erst nach ca. 171 Tagen, d. h. beinahe ein halbes Jahr später, erfolgt. In den folgenden 17 Jahren ist dieser Wert auf 105 Tage gefallen (vgl. Follows 2018c Nr. 33). Während die Tendenz weiter in Richtung von 90 Tagen und somit einem viertel Jahr gegangen ist (vgl. Ulin 2019: S. 35f.), haben die Einschränkungen und Veränderungen im Zusammenhang mit der Pandemie dazu geführt, dass sich inzwischen ein neues exklusives Standard-Fenster von nur 45 Tagen und somit eineinhalb Monaten ergeben hat, in dem filmische Erzeugnisse im Kino gezeigt werden, bevor sie auch über andere Distributions-Kanäle veröffentlicht werden.

Im Weiteren werden quantitative Aussagen über den Verleih und Verkauf von filmischen Werken mittels physischer und digitaler Medien ab der Zeit der Veröffentlichung generiert sowie im TV über die Einschalt-Quote während der zeitlich festgelegten Ausstrahlung. Diese Zahlen lassen sich zur Interpretation der Verbreitung und des Erfolgs heranziehen. Das bedeutet wiederum, dass Zuschauer*Innen primär mit filmischen Erzeugnissen vertraut sind,

die sie in einer ersten Veröffentlichung bzw. in einer zeitlich eng damit zusammenhängenden Phase erleben. Die Produktion, Distribution und Rezeption liegen somit dicht beieinander und teilen sich eine zeitlich gemeinsame Phase der Gegenwart. Das vom Kino primär adressierte Publikum der 14-29-Jährigen besteht somit aus stets nachwachsenden Generationen. Dementsprechend erscheint die Kenntnis von filmischen Werken, die vor allem länger zurückliegend produziert wurden und bereits mehrfache Veröffentlichungen bzw. mediale Auflagen erhalten haben, bei einer jungen Zuschauerschaft zwangsläufig weniger gegeben zu sein. Eine Fortsetzung, die 25 Jahre später entsteht, ist daher deutlich freier in der Erzählung und Gestaltung, da das angesprochene Publikum aus einer neuen bzw. nächsten Generation besteht, die mit den vorhergehenden Teilen nicht unbedingt vertraut ist. Die Fortsetzungen, die mit *Halloween* (US 2018), *Terminator - Dark Fate* (US 2019) und *Scream 5* (US 2022) entstanden sind, erzählen einerseits neue und dennoch ähnliche Geschichten, die für das neue Publikum sind, enthalten andererseits aber auch Elemente, die einem Fan-Service entsprechen und dem eventuell zurückkehrenden Publikum der vergangenen Teile etwas vertrautes bieten sollen (vgl. Kapitel 3.2.3). Eines der hervorstechendsten Beispiele für Fan-Service ist die dritte Staffel von *Star Trek - Picard* (US 2020-2023). In dieser kehrt der gesamte Cast der Serie *Star Trek - Das Nächste Jahrhundert* (US 1987-1994) und somit inhaltlich die Crew der USS Enterprise NCC-1701-D nach zwei Jahrzehnten seit dem letzten gemeinsamen Abenteuer zurück. Zudem werden eine Vielzahl von Charakteren, Geschichten, Inhalten und sonstigen Elementen aus dem Serien-Universum aufgegriffen, fortgesetzt und abgeschlossen. Die intensivste Form des Fan-Service scheint zu sein, dass die wiedervereinte Crew, inklusive des in *Star Trek - Nemesis* (US 2002) zerstörten Data, in *Star Trek - Picard - S03E09 - Vox* (US 2023) auf die wiederhergestellte USS Enterprise NCC-1701-D zurückkehrt, die in *Star Trek - Treffen Der Generationen* (US 1994) zerstört worden ist. Dennoch bleibt generell zu betonen, dass für nachwachsende Generationen die Kenntnis von bereits länger zurückliegenden filmischen Erzeugnissen nicht unmittelbar gegeben ist, da diesen der Zugang über eine erstmalige Veröffentlichung und das damit verbundene besondere Erlebnis nicht mehr möglich ist. Eine nachgeholte Kenntnisnahme setzt stattdessen eine zielgerichtete Suche und Auseinandersetzung damit voraus.

Das Kino- und Film-Erlebnis geht nicht nur mit individuellen Bedürfnissen einher, sondern es handelt sich auch um ein aus einer Branche heraus bestimmtes und gestaltetes Erlebnis. Deren Akteur*Innen agieren unter dynamischen Bedingungen, die sich aus dem Verhalten und der medialen Nutzung der Zuschauer*Innen ergeben: Was vom Publikum zum Erfolg gemacht wurde, soll bestenfalls reproduziert und wiederholt werden. Was hingegen ohne Erfolg geblieben ist, wird beispielsweise schneller aus dem Kino genommen bzw. nicht

wiederholt oder fortgesetzt. Das Modell der wechselseitigen Beziehung zwischen Mikro-Ebene und Makro-Ebene zeichnet sich hierin ab (vgl. Kapitel 2.2). Die Film-Branchen machen zunächst auf der Makro-Ebene ein filmisches Angebot über eine bestimmte Distributions-Form. Die damit verbundenen Strukturen beeinflussen die Chancen, die potentiellen Zuschauer*Innen erreichen zu können. In Bezug auf das Kino sind die Anzahl und geographische Verteilung der Spielstätten von besonderer Bedeutung. In Deutschland unterliegen diese innerhalb von 100 Jahren deutlichen Veränderungen (vgl. Abbildung 11).



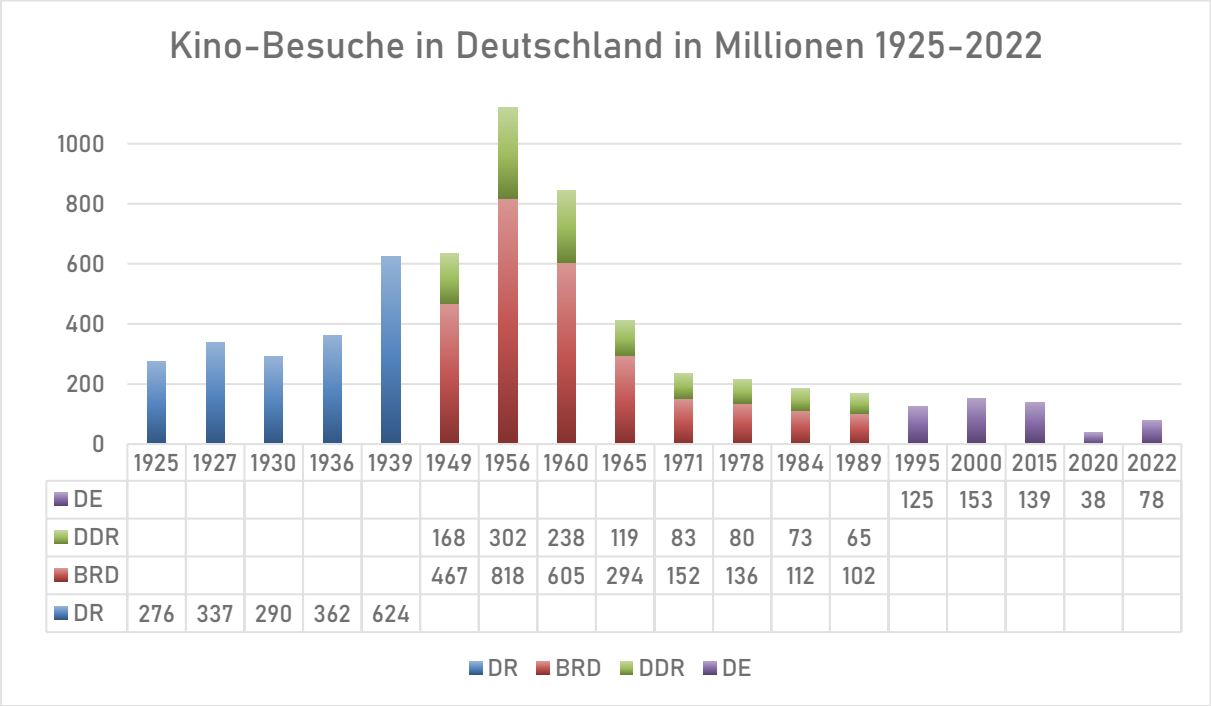
	1923	1925	1939	1949	1956	1960	1965	1971	1978	1984	1989	2010	2013	2018	2022
DE												1714	1637	1672	1730
DDR					1409	1369	973	849	839	830	805				
BRD					6438	6950	5209	3314	2770	3611	3216				
DR	4017	3428	6673	3360											

ABBILDUNG 11: KINO-ANZAHL IN DEUTSCHLAND 1923-2022
DATEN-ZUSAMMENSTELLUNG (VGL. WOLTER / WEDEMEYER-KOLWE 2015: S. 162 / FFA 2023: S. 8)

In den 1950er- und 1960er-Jahren ist mit über 8.000 Spielstätten in der DDR und der BRD zusammen die größte Anzahl gegeben gewesen. In der Zeit nach der Wiedervereinigung hat sich diese auf unter 2.000 reduziert und liegt damit weit unter den Zahlen zwischen den Jahren 1920 und 1950. Zu beachten ist jedoch, dass es sich um die Lokalitäten mit nur wenigen Sälen handelt, die verloren gegangen sind. Das Multiplex als Spielstätte, das über Kino-Säle bis zu einer zweistelligen Anzahl verfügt, hat diese ersetzt (vgl. FFA 2023: S. 9).

Die Akteur*Innen auf der Mikro-Ebene, d. h. die sich einfindenden Zuschauer*Innen, führen zu einem Ergebnis, das darüber Aufschluss gibt, ob und wie sehr das Angebot auch mit einem insbesondere finanziellen Erfolg verbunden ist. Die Agenten-Parodie *Austin Powers - Das Schärfste Was Ihre Majestät Zu Bieten Hat* (US 1997) wurde beispielsweise nach der Kino-Veröffentlichung zunächst – und trotz eines Einspiel-Ergebnisses in den USA von

$ 53.883.989 US-Dollar bei einem Budget von $ 16.500.000 US-Dollar – als gescheitert angesehen. Die zusätzliche Auswertung im Heim-Kino und TV führte jedoch zu einem profitablen Erfolg und ermöglichte dadurch eine Fortsetzung, die erneut für das Kino produziert wurde. Der Erfolg von *Austin Powers - Spion In Geheimer Missionarsstellung* (US 1999) führte anschließend dazu, dass letztlich eine finanziell erfolgreiche Film-Trilogie für das Kino produziert wurde. Die zahlenden Konsument*Innen sind somit determinierende Faktoren einer kapitalistisch ausgerichteten Branche. Dies verdeutlicht sich auch an den Entwicklungen vom Kino-Besuch in Deutschland (vgl. Abbildung 12).



	1925	1927	1930	1936	1939	1949	1956	1960	1965	1971	1978	1984	1989	1995	2000	2015	2020	2022
DE														125	153	139	38	78
DDR						168	302	238	119	83	80	73	65					
BRD						467	818	605	294	152	136	112	102					
DR	276	337	290	362	624													

ABBILDUNG 12: ENTWICKLUNG DER KINO-BESUCHE IN DEUTSCHLAND 1925-2022
DATEN-ZUSAMMENSTELLUNG (VGL. WOLTER / WEDEMEYER-KOLWE 2015: S. 162 / SPIO 2023B)

In den 1950er-Jahren ist der Kino-Besuch in Deutschland noch sehr populär und regelmäßig gewesen, da einerseits die Kino-Strukturen vorhanden gewesen sind und andererseits keine medialen Alternativen wie TV verfügbar bzw. verbreitet gewesen sind (vgl. Schrape 2013a). Im Jahr 1956 sind in der BRD über 800 Millionen und in der DDR über 300 Millionen Besuche zu verzeichnen gewesen – Werte, die seither nicht mehr erreicht wurden, da sich die strukturellen Bedingungen verändert haben. Ab den 1990er-Jahren ergeben sich jährlich – ohne Berücksichtigung der Pandemie – zwischen 120-150 Millionen Besuche (vgl. SPIO 2023b).

Im Jahr 1952 hat es zu Beginn regelmäßiger TV-Sendungen mit *Das Erste* der *ARD* in Deutschland lediglich 300 angemeldete Empfänger*Innen mit entsprechenden Empfangs-Geräten gegeben. Im Jahr 1955 hatte sich diese Zahl auf 80.000 erhöht und bis zum Jahr 1960

auf 3.4 Millionen bzw. 25 % aller Wohn-Einheiten. Bereits im Jahr 1965 sind es 10 Millionen gewesen (vgl. Schrape 2013b). In den 1960er-Jahren haben sich die Angebote sowie die strukturelle Situation durch diesen weiteren Weg der Distribution filmischer Erlebnisse bzw. medialer Inhalte derart verändert, dass im Kino ein Rückgang an Zuschauer*Innen eingetreten ist. Dies machte es für Produktionen „zusehends schwieriger, sich zu amortisieren, denn damals mussten sich die Herstellungskosten ausschließlich durch den Kinoeinsatz tragen. Die Filmbranche war ganz auf sich alleine angewiesen, und ein Flop konnte unter Umständen den Ruin einer ganzen Firma bedeuten“ (Kramp 2001: S. 6). Der zunehmend verbreitete TV-Bereich, der es auf einmal ermöglicht hat, dass die gesendeten bewegten Bilder in Wohnungen empfangen werden konnten, hat somit bereits eine zeitliche, örtliche sowie weitere strukturelle Verschiebung von filmischen Erlebnissen herbeigeführt. Der Weg in das Kino und die dort stattfindende Vergemeinschaftung mit fremden Menschen innerhalb eines größeren Publikums ist nicht mehr notwendig gewesen, um generell filmische Erlebnisse und Unterhaltung in Form unterschiedlicher Sendungen erhalten zu können. Der Umfang des sozialen Kreises, innerhalb dessen sich das filmische Erlebnis entfaltet, hat sich auf ein Publikum geringerer Anzahl und bestehend aus vertrauteren Menschen innerhalb eines Wohn-Bereichs etc. reduziert. Die filmischen Werke bzw. Sendungen, die im Kino und im TV zu sehen gewesen sind, haben sich allerdings auch unterschieden, so dass beide Merkmale der Alleinstellung aufgebaut haben, die sie voneinander abgrenzen und somit nebeneinander weiter existieren lassen konnten.

Dieser ab den 1960er-Jahren auftretende Schwund im Kino-Bereich hat sich fortgesetzt, da sich neue Gegebenheiten und Strukturen entwickelt bzw. etabliert haben. Die Verfügbarkeit von TV-Geräten in Wohnungen hat vor allem in den 1980er-Jahren die Entwicklung von Technologien zur Aufzeichnung und Wiedergabe der gesendeten Inhalte nach sich gezogen. Dies hat das zeitversetzte Betrachten von Sendungen ermöglicht, so dass eine erste Entkopplung von strukturellen Vorgaben des TV-Programms möglich wurde. Zudem hat die Verfügbarkeit von Wiedergabe-Geräten die Entwicklung vom Heim-Kino und einem zugehörigen wirtschaftlichen Markt gefördert. Die filmischen Erzeugnisse, die bisher nur im Kino vorgeführt und später im TV gesendet worden sind, wurden zunehmend auf physischen Medien zur Wiedergabe veröffentlicht. Diese verlangen wiederum das Vorhandensein von gesonderten Strukturen zu deren Distribution. Eine Vorbedingung, die erfüllt sein muss, ist die Produktion entsprechender Medien wie der DVD oder Blu-Ray, die anschließend in den Vertrieb gehen und sowohl in Online-Shops als auch in stationären Geschäften zum Verkauf bzw. ehemals in Videotheken zum Verleih angeboten werden. Zugleich sind auch die Strukturen für die Produktion und Distribution von technischen Geräten erforderlich, die die Wiedergabe

der Inhalte physischer Medien ermöglichen.[58] In der globalen Distribution filmischer Werke auf diesen ist zudem die digitale Rechte-Verwaltung bzw. die Kontrolle der Verbreitung mittels Regional-Codes zu beachten. Die Wiedergabe-Geräte sind darauf eingestellt, welcher Regional-Code eines Datenträgers entschlüsselt werden kann. Das bedeutet, dass z. B. ein Datenträger aus den USA in Europa blockiert ist, sofern dieser nicht über mehrere Regional-Codes verfügt bzw. ohne Codierung bereitgestellt wird. Denkbar ist, dass damit verhindert werden soll, dass ein filmisches Werk bereits in einer Region verbreitet wird, in der es eventuell noch nicht offiziell veröffentlicht wurde. Inzwischen zeigt sich jedoch, dass diese Sperre größtenteils nicht mehr verwendet wird bzw. mehrere Codes gleichzeitig unterstützt werden. Dies hängt u. a. mit der Vielzahl an global zeitgleichen Veröffentlichungen zusammen, die den Einsatz dieses Mechanismus nicht mehr erforderlich erscheinen lassen.

Als Pendant zu den Bibliotheken, die Bücher zum kostenfreien Verleih anbieten, haben sich die Videotheken herausgebildet, die filmische Erzeugnisse auf Medien zur kostenpflichtigen Vermietung bereitgestellt haben.[59] Während man das Kino aufsucht, um sich dort in einem entsprechend ausgestatteten Saal einen Spiel-Film etc. anzusehen, geht man in die Videothek wie in ein Laden-Geschäft und sucht sich aus der vorhandenen Auswahl die gewünschten filmischen Werke aus. Diese leiht man sich auf physischen Medien für eine vorgegebene Zeit aus und verlässt damit die Videothek, um diese in einem individuell gestalteten und ausgestatteten Heim-Kino zu schauen. Die weltweit erste Videothek wurde im Jahr 1975 in Deutschland eröffnet, bevor im Jahr 1977 in den USA in Los Angeles das Verleih-Geschäft begonnen und bis zu Beginn der 2000er-Jahre global expandiert hat. Die Videotheken sind ein inzwischen vollständig vom Markt verschwundenes strukturelles Element zur lokalen Bereitstellung filmischer Erzeugnisse, die im Heim-Kino wiedergegeben werden. Zentrales Merkmal dafür ist, dass der Datenträger im Geschäft verfügbar sein sowie von jemandem ausgeliehen und abgeholt werden muss. Je nach geographischer Position von Videothek und Wohnung etc., müssen Nutzer*Innen einen kürzeren oder auch längeren Weg zurücklegen, um den Datenträger abzuholen, aber auch zurückzugeben. In der Videothek sind die Datenträger-Hüllen der filmischen Werke systematisch und optisch schnell erfassbar aufgeführt, so dass man sich schnell orientieren kann, während man sich durch die Reihen bewegt. Der menschliche Körper und dessen Sinne kommen bei der Suche und Auswahl zum Einsatz,

58 In diesem Zusammenhang ist auf konkurrierende Entwicklungen einzugehen: Die VHS hat sich zunächst gegen das BetaMax-Format durchgesetzt, was damit begründet wird, dass die Porno-Industrie auf die VHS gesetzt und damit zu deren Verbreitung beigetragen hat. Auch das Nachfolge-Format der DVD hat mit der HD-DVD und der Blu-Ray zwei Formate hervorgebracht, von denen sich die Blu-Ray – ohne erkennbaren Einfluss der Porno-Industrie, da sich der Heim-Kino-Markt bereits etabliert hatte – durchgesetzt hat.

59 Die erste Videothek, damals noch als Videotheke bezeichnet, wurde im Jahr 1975 in Kassel, Deutschland, von Eckhard Baum gegründet (vgl. Schmid 2014).

denn man beugt oder streckt sich vor den Regalen, um nach einer Hülle zu greifen, man wartet, schaut, überlegt, geht langsam weiter oder zurück etc. Eine besondere Veränderung in der Nutzung von Videotheken hat sich bereits mit dem Wechsel von der VHS zur DVD als Datenträger ergeben: Während erstere ein Band enthält, das von den Ausleihenden wieder auf den Anfang zurückgespult werden muss, ist dies etwas, was seit dem Einsatz der DVD nicht mehr notwendig ist, so dass der Aufwand reduziert ist. Zusätzliche Gebühren für eventuell nicht zurückgespulte Bänder sind hierdurch entfallen.

Ein weiterer Schritt, vor allem in Richtung von Automatisierung, hat sich mit Automaten-Videotheken ergeben. Das Prinzip des Abholens und Zurückbringens von Datenträgern ist zwar erhalten geblieben, aber die Videothek selbst wurde auf einen Automaten reduziert. Die Nutzer*Innen wählen lediglich am Bildschirm über eine Datenbank aus, welches filmische Werk ausgeliehen werden soll. Anschließend wird durch den im Hintergrund ablaufenden Automaten-Prozess der Datenträger herausgesucht und ausgegeben. In der Auswahl über den Bildschirm liegt eine erste Umsetzung dessen, was im Video-On-Demand, z. B. den Mediatheken, inzwischen selbstverständlich ist.

Die Videotheken und Automaten-Videotheken setzen jedoch eine passende infrastrukturelle Verfügbarkeit mit zugehöriger Logistik voraus und bedienen nur einen begrenzten geographischen Bereich. Als Alternative haben sich Online-Videotheken wie *LoveFilm* und zunächst auch *Netflix* herausgebildet, bei denen die Auswahl und Buchung filmischer Erzeugnisse online erfolgt. Die zugehörigen physischen Datenträger werden anschließend per Post an die hinterlegte Adresse geliefert und von den Nutzer*Innen nach der Sichtung zurückgesendet. Zwar ist dies zeitaufwändiger, aber es lassen sich so auch Regionen erreichen, die sonst nicht über Videotheken verfügen. Dennoch geht auch dieser Prozess mit einer Abholung einher: Ist die Zustellung der Sendung nicht möglich, müssen sich Nutzer*Innen eventuell auf den Weg machen und die Post an einer anderen Stelle abholen.

Das Prinzip des Video-On-Demand hat die Strukturen der physischen Bereitstellung in den digitalen Bereich verschoben und verändert, indem die zeitliche und geographische Unabhängigkeit in der Nutzung, d. h. jederzeit und überall, gegeben sind. Eine Abholung oder Zusendung physischer Medien bezieht sich – abgesehen von öffentlichen Bibliotheken - nicht mehr auf eine kurzzeitige Ausleihe, sondern nur noch auf den käuflichen Erwerb über lokale Geschäfte mit Abholung und Online-Shops mit Lieferung (vgl. Abbildung 13).

ABBILDUNG 13: AUSPRÄGUNGEN DER DISTRIBUTION PHYSISCHER UND DIGITALER MEDIEN

Anders als in den klassischen Videotheken, in denen man vor einer physisch realen und aufgereihten Sammlung an filmischen Werken steht und diese visuell in Augenschein nehmen kann, werden in den Online-Diensten die Datenbanken durchsucht und filmische Werke kategorisiert. Wie in der Videothek sind Poster bzw. Cover der jeweiligen filmischen Erzeugnisse die Elemente, an denen man sich zunächst bei der Auswahl visuell orientieren kann. Während man in der Videothek stets Schritt für Schritt weitergeht und andere filmische Werke in das Blickfeld kommen, verhält es sich bei Online-Diensten so, dass die weiteren Einträge zunächst im nicht sichtbaren Bereich außerhalb des Displays liegen und über verschiedene Modi der Steuerung ins Blickfeld geholt werden. Die Auswahl und der Beginn der Vorführung eines filmischen Werkes folgen unmittelbar und ohne weitere Schritte aufeinander. Über Smart-Phone, Tablet, Computer, Smart-TV etc. lässt sich somit ohne großen Aufwand und ohne Verzögerung von der Couch aus in den Online-Diensten ein filmisches Werk auswählen, käuflich erwerben, gebührenpflichtig ausleihen oder auch kostenfrei ansehen. Dementsprechend lassen sich bei Online-Diensten folgende Modi bzw. Varianten grundsätzlich, aber nicht abschließend unterscheiden (vgl. Tabelle 7):

INITIALEN	BEZEICHNUNG	ERLÄUTERUNG	BEISPIELE
VoD	Video-On-Demand	Bezeichnet die grundsätzliche digitale Bereitstellung filmischer Erzeugnisse, die von Nutzer*Innen unmittelbar abgerufen und wiedergegeben werden können.	Siehe Sub-Kategorien
AVoD	Advertising Video-On-Demand	Das Angebot wird über Werbung finanziert, die filmischen Erzeugnisse werden, wie bereits im TV, von Werbe-Clips begleitet bzw. unterbrochen.	*Amazon Freevee* *NetzKino* *Pluto TV* *YouTube*
SVoD	Subscription Video-On-Demand	Abonnement: Es erfolgt eine pauschale Abrechnung, meistens monatlich. In dieser Zeit können angebotene Inhalte unbegrenzt abgerufen werden.	*Amazon Prime Video* *Apple TV+* *Disney+* *Netflix* *Paramount+*

INITIALEN	BEZEICHNUNG	ERLÄUTERUNG	BEISPIELE
TVoD	Transactional Video-On-Demand	Pay-Per-View bzw. Download-To-Rent. Das ausgewählte filmische Werk kann zeitlich begrenzt abgerufen werden. Es wird einzeln abgerechnet.	*Amazon Prime Video* *Apple TV+*

TABELLE 7: ABRUF-VARIANTEN IN ONLINE-DIENSTEN

In weniger als vier Jahrzehnten wurden die Etablierung von lokalen Videotheken, die Abkehr davon und die Substitution durch die zeitlich sowie geographisch entkoppelte und flexible Variante des Video-On-Demand vollzogen. Es hat eine vollständige Transformation innerhalb des Verleih-Marktes für das Heim-Kino stattgefunden. Diese geht auch mit Veränderungen in individuellen und sozialen Merkmalen der Film-Auswahl und des Film-Erlebnisses einher. In Videotheken ist man körperlich-individuell anwesend und trifft auf andere Menschen, so dass verschiedentlich die soziale Interaktion und Vernetzung mit anderen gefördert werden. Diese beiden Elemente sind in den digitalen Szenarien nicht mehr vorhanden, so dass Nutzer*Innen bei der Auswahl weder körperlich aktiv involviert sind, noch die Möglichkeit haben, verbale, non-verbale und para-verbale Kommunikation und somit auch soziale Interaktion mit vor allem Fremden zu unterhalten. Dementsprechend ist zu vermuten, dass hierüber eine Form der Entkopplung aus sozialen Situationen und gleichzeitig eine Steigerung von sozialer Isolation gefördert wurden.

Inzwischen hat sich der filmisch-mediale Markt durch neue Technologien, Techniken und Wege der Distribution weiter ausdifferenziert. Das TV-Geschäft, der Verleih und Verkauf physischer Medien und die digitale Bereitstellung filmischer Werke und deren Abrufbarkeit kennzeichnen die Entwicklungen bis in die Gegenwart. Die filmischen Produktionen sind dementsprechend nicht mehr ausschließlich auf das Kino angewiesen bzw. beschränkt, sondern können sich über die Ausprägungen im Heim-Kino und die damit verbundenen Modi des Verleihs und Verkaufs von physischen Medien wie DVD, Blu-Ray und 4K Ultra HD Blu-Ray sowie digitale Medien über Video-On-Demand amortisieren. Am Ende der 1990er-Jahre wurde zunächst die VHS als analoger Datenträger im Bereich der physischen Medien von der DVD als einem digitalen Datenträger abgelöst.[60] Die Digitalisierung bzw. die damit verbundene Transformation haben neue Möglichkeiten des Film-Erlebens eingeführt. Das *Seamless Branching* ermöglicht es, mehrere Fassungen eines filmischen Werkes platzsparend auf einem Datenträger unterzubringen. Das bedeutet, dass es sowohl in der *Kino-Fassung* als auch im *Extended Cut* vorhanden sein kann, ohne dass dafür beide Fassungen separat abgespeichert

[60] Die Produktion von Wiedergabe-Geräten für die VHS wurde offiziell erst im Jahr 2016 eingestellt und dauerte somit noch 20 Jahre über die Ablösung durch die DVD an (vgl. Dirscherl 2016).

werden müssen. Die *Kino-Fassung* wird beispielsweise zur Grundlage und an den notwendigen Positionen werden die fehlenden Einstellungen, die im *Extended Cut* enthalten sind, eingeschoben, um diesen vorführen zu können. Dies ist ein Vorgang, der bei der VHS aufgrund des linear ablaufenden Bandes nicht möglich ist. Die Blu-Ray als Nachfolge-Format der DVD bietet hingegen den elf-fachen Speicher, was es ermöglicht, filmische Erzeugnisse in Full-HD und somit besserer optischer Qualität – einem essentiellen Merkmal filmischer Erlebnisse - zu veröffentlichen. Inzwischen ist es gerade bei der Blu-Ray zu einem Trend gekommen, Spiel-Filme noch vor der Kino-Auswertung in erweiterten bzw. veränderten Fassungen für das Heim-Kino anzukündigen. Das *Seamless Branching* findet dabei Anwendung, bietet sich aber nicht immer zum Einsatz an. Es ist daher auch üblich, die alternative Fassung auf einem separaten Datenträger zu veröffentlichen.

Prominente Beispiele, in denen im Heim-Kino längere und veränderte Fassungen veröffentlicht wurden, sind u. a.: (1) *Batman V Superman - Dawn Of Justice* (US 2016), der in einer um ca. 30 Minuten längeren Version auch die Art der Erzählung verändert hat. (2) Der *Extended Cut* von *Suicide Squad* (US 2016), dessen *Post-Production* problematisch gewesen ist. Zudem soll es eine bisher unveröffentlichte, alternative und von Regisseur David Ayer erstellte Fassung geben. (3) *Zack Snyder's Justice League* (US 2021), der eine inszenatorisch andere und zudem sehr viel längere Fassung von *Justice League* (US 2017) ist. Die Gründe für die verschiedenen Fassungen können unterschiedlicher Art sein (vgl. Kapitel 3.2.1). Es ist beispielsweise denkbar, dass das produzierende Studio interveniert und für das Kino eine Fassung fordert, die besser auf das erwünschte Publikum ausgerichtet ist, u. a. über Schnitte, die eine geringere Freigabe ermöglichen und so ein jüngeres Publikum erreichen können (vgl. Kapitel 3.3.3), was wiederum einen größeren finanziellen Erfolg erwarten lässt. Die Regisseur*Innen, die somit keine Möglichkeit haben, den *Final Cut* und somit die für die erste Veröffentlichung vorgesehene finale Fassung zu erstellen, erhalten eventuell die Möglichkeit, die eigentlich geplante Fassung später im Heim-Kino zusätzlich zu veröffentlichen. Beispiele hierfür sind u. a. *Payback - Zahltag* (US 1999) von Regisseur Brian Helgeland (vgl. Kapitel 3.4.2) und *Zack Snyder's Justice League* (US 2021).

Die Entwicklung von einem physischen Medium zum nächsten geht mit einer wiederholten Veröffentlichung vor allem populärer filmischer Erzeugnisse einher. Zunächst sind Spiel-Filme bzw. Film-Reihen wie *Alien*, *Der Pate*, *Star Trek* oder *Stirb Langsam* auf VHS verfügbar gewesen. Anschließend wurden sie auf DVD veröffentlicht, später auf Blu-Ray und inzwischen in restaurierten Fassungen mittels des technologisch bisher fortschrittlichsten Formats auf 4K Ultra HD Blu-Ray. Zudem haben diese auf den jeweiligen Medien mehrfache Veröffentlichungen in unterschiedlichen Editionen mit verschiedenen zusätzlichen Inhalten

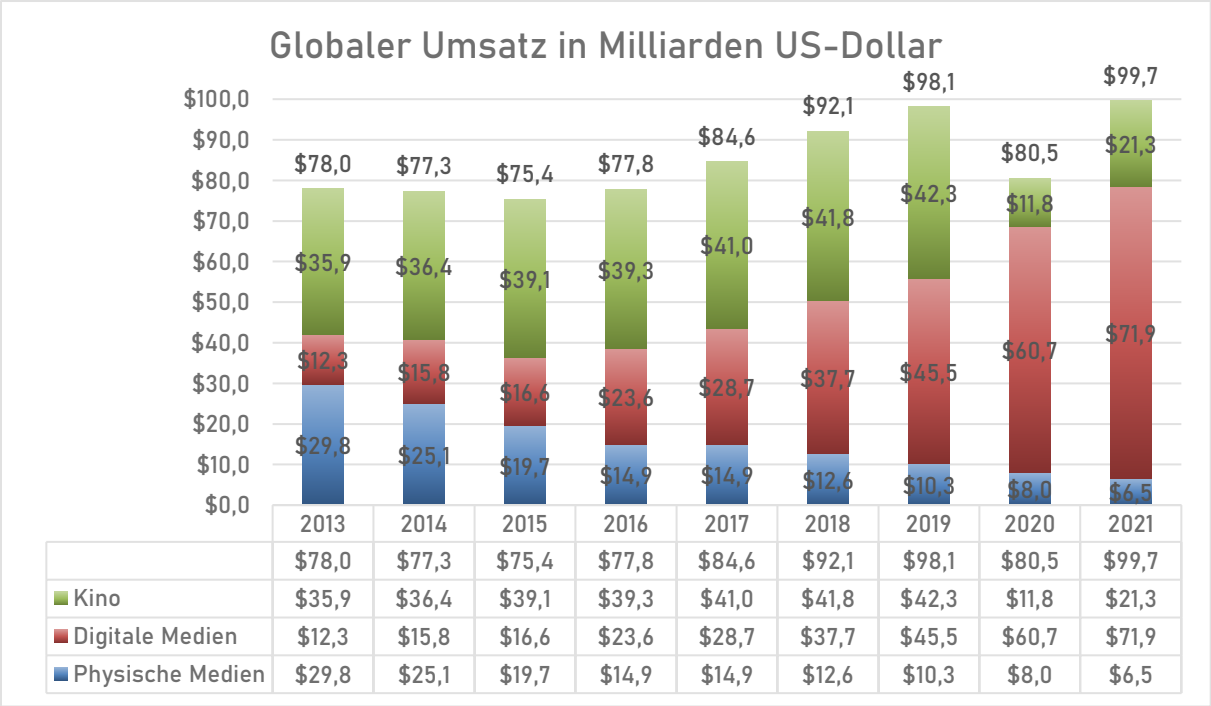
erhalten. Die Entdeckung und Integration bisher als verloren geltender oder absichtlich entfernter Szenen und nachträglich synchronisierter Szenen, wie beispielsweise bei *The Crow - Tödliche Erlösung* (US 2000), oder veränderte juristische Bewertungen, Freigaben oder Rechte-Zuordnungen, wie beispielsweise bei *Blutgericht In Texas* (US 1974), führen ebenfalls zu erneuten Veröffentlichungen. Es zeigt sich, dass filmische Werke nicht nur über Jahrzehnte hinweg wiederkehrend aufgelegt werden und zugänglich bleiben, sondern mittels zwischenzeitlich verfügbarer Technologien qualitativ erweitert werden, so dass sich ein bisher unbekanntes Erlebnis-Potential ergibt.[61] Dennoch geht mit dem Wechsel von physischen zu digitalen Medien auch eine Verschiebung in der Präferenz der filmischen Erzeugnisse, die veröffentlicht werden, einher. Der Regisseur Guillermo Del Toro geht davon aus, dass in der Folge immer mehr filmische Werke der zurückliegenden Jahrzehnte verlorengehen, da diese nicht mehr distribuiert und damit kultiviert werden. Dementsprechend meint er, dass „the mere disappearance of physical media is already having corporations curating what we watch, faster for us" (Guillermo Del Toro zit. nach Lattanzio 2022). Die entsprechenden Werke erscheinen auch in der Veröffentlichung via Video-On-Demand ohne strategische bzw. wirtschaftliche Bedeutung zu sein, so dass sie auch dort weniger Berücksichtigung finden. Die strukturellen Vorgaben der Distribution sind daher auch als Filter zu verstehen, was weiterhin den Zuschauer*Innen zur Verfügung gestellt wird. Dennoch bleibt zu beachten, dass vor allem die digitale Transformation der Film-Märkte dazu beiträgt, dass filmische Erzeugnisse langfristig erhalten bleiben und zugänglich gemacht werden können.

Während normalerweise, „[w]enn ein Gegenstand im Verschwinden begriffen ist, […] die übriggebliebenen Exemplare zusammengetragen" (Eco 2015 [2015]: S. 5) und gesammelt werden, ist dies mit dem Ende der VHS und der Ablösung durch die DVD nicht eingetreten. Das Datenträger-Format und dessen qualitative Einschränkungen im Vergleich zu den Nachfolge-Formaten sind dafür vermutlich von besonderer Bedeutung. Es scheint kein Bedarf für ein Sammeln zu bestehen, denn die Inhalte, d. h. die filmischen Erzeugnisse selbst, werden im neuen Format erneut, aber in verbesserter Qualität aufgelegt. Es handelt sich um massenweise hergestellte Produkte, bei denen sich ein schneller, adäquater und sogar qualitativ wertigerer Ersatz finden lässt. Bücher sind zwar ebenfalls als Datenträger zu verstehen, aber man erlebt diese anders, beispielsweise haptisch, indem man sie hält, ertastet und die vergilbten Seiten sowie die Stabilität des Papiers erfühlt. Auch entfalten Bücher einen Duft, besonders in Bibliotheken, und das wirkt auf den Menschen. Diese zusätzliche Ebene des Erlebens geht über den Inhalt hinaus (vgl. Kapitel 3.4.2). Das Produkt erscheint vergänglicher

[61] Zur weiteren Darstellung und Diskussion der Entwicklung von audio-visuellen Technologien und der Verschiebung von physischen zu digitalen Medien, siehe *A Case For Physical Media (vgl. Yeend 2021).*

und daher auch schützenswerter zu sein, so dass auch ein Sammel-Interesse entsteht.[62] In *Der Name Der Rose* (DE 1986), basierend auf dem gleichnamigen Roman des Autoren und Semiotikers Umberto Eco, wird beispielweise noch versucht, seltene bzw. einmalige Bücher aus einer brennenden Bibliothek in Sicherheit zu bringen. Dies ist umso hervorstechender, da die Geschichte im 14. Jahrhundert und somit ein Jahrhundert vor der Entwicklung des flexiblen Druck-Systems spielt. Die Bücher selbst entfalten für Leser*Innen, wie auch filmische Werke und die Umstände von deren Vorführung für Zuschauer*Innen, verschiedene Erlebnis-Szenarien. Die physischen Datenträger der filmischen Erzeugnisse entfalten diese jedoch nicht. Es sind lediglich deren Hüllen, z. B. ein wattiertes MediaBook etc., die einen Beitrag dazu leisten. Dennoch lässt sich das Sammeln der physischen Datenträger grundsätzlich nicht ausschließen. Dies wird durch geringe Auflagen bestimmter Editionen, z. B. als Steel-Book mit besonderer Ausstattung, die in anderen Editionen nicht enthalten ist, auch künstlich gefördert. Die Entwicklungen und Veränderungen zwischen den physischen und digitalen Märkten sind zudem weiter zu beobachten. Derzeit wird weiterhin für den physischen Markt produziert. Allerdings wird sich erst zeigen müssen, ob eine Co-Existenz zwischen beiden, wie sie scheinbar auf dem Buch-Markt zwischen gedruckten Fassungen und E-Books besteht, langfristig möglich ist. Es ist nicht auszuschließen, dass der Markt für physische Medien infolge des global massiv zurückgehenden bzw. sich auf Video-On-Demand verlagernden Umsatzes der vergangenen Jahre weiter verringern und immer weniger mit neuen Angeboten bedient wird (vgl. Abbildung 14). Die Gefahr des Verschwindens der physischen Medien ist im Vergleich zu Büchern als wesentlich wahrscheinlicher einzuschätzen. Zu beachten ist dabei auch, dass sich ein filmisches Werk zeitlich begrenzt und einmaliger entfaltet, während man sich mit Büchern langfristiger und wiederkehrender beschäftigt, da sich das Lesen aufwändiger gestaltet.

[62] Dies lässt sich wiederum auch für filmische Werke annehmen, die noch auf Film-Rollen aufgezeichnet sind und die manuell eingelegt sowie gewechselt werden müssen. Auch diese sind vergänglicher, was sich im Verlust einer Vielzahl davon aus den ersten Jahrzehnten des Phänomens zeigt – und in dem Bestreben, besonders schützenswerte filmische Werke zu konservieren (vgl. Kapitel 3.2.2).



	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021
	$78,0	$77,3	$75,4	$77,8	$84,6	$92,1	$98,1	$80,5	$99,7
Kino	$35,9	$36,4	$39,1	$39,3	$41,0	$41,8	$42,3	$11,8	$21,3
Digitale Medien	$12,3	$15,8	$16,6	$23,6	$28,7	$37,7	$45,5	$60,7	$71,9
Physische Medien	$29,8	$25,1	$19,7	$14,9	$14,9	$12,6	$10,3	$8,0	$6,5

ABBILDUNG 14: GLOBALER UMSATZ – 2017-2021 – KINO & HEIM-KINO & MOBILES ENTERTAINMENT
DATEN-ZUSAMMENSTELLUNG
(MPA - MOTION PICTURE ASSOCIATION 2022: S. 8 / 2021: S. 8 / 2020: S. 8 / 2019: S. 45 / 2018: S. 12)[63]

Neben den langläufig bekannten Produktionen für Kino und TV hat sich ein weiterer Bereich für das Heim-Kino entwickelt. Spiel-Filme, die hierfür produziert werden, sind sogenannte Direct-To-Produktionen, d. h. deren erste Auswertung erfolgt nicht im Kino, sondern unmittelbar über den Distributions-Kanal, für den sie konzipiert wurden. Direct-To-Video bedeutete in den 1980er- und 1990er-Jahren, dass das filmische Werk unmittelbar auf VHS im Verleih und Verkauf veröffentlicht wurde. Direct-To-Disc umfasst dementsprechend die derzeit gängigen physischen Medien wie 4K Ultra HD Blu-Ray, Blu-Ray und DVD. Insbesondere Kino-Filme, die zwar erfolgreich waren, aber für die eine Fortsetzung im Kino zu riskant wäre, erscheinen auf diesem Wege. Es wäre daher vorstellbar, dass der bereits erwähnte *Austin Powers - Spion In Geheimer Missionarsstellung* (US 1999) nicht für das Kino, sondern für dieses Markt-Segment hätte produziert werden können. In der Regel gehen diese Produktionen mit Einschränkungen einher, z. B. inhaltliche Anpassungen, ein Wechsel von Cast und Crew und die erneute Verwendung von filmischen Sequenzen aus dem Original infolge eines geringeren Budgets. Dieses *Scale Down* der *Production Values* , d. h. der Bedingungen von Produktionen, die auf deren Qualität einen Einfluss haben, zeigt sich häufig deutlich im Vergleich zwischen Original und Fortsetzung. Beispiele hierfür sind *Starship Troopers* (US 1997), der

[63] Die jährlichen Angaben werden in jedem weiteren Bericht der MPA aktualisiert und beziehen sich immer auf die vergangenen fünf Jahre, d. h. der Bericht für das Jahr 2017 geht bis in das Jahr 2013 zurück. Vorliegend werden in der Zusammenstellung die jeweils letzten verfügbaren Angaben für ein Jahr verwendet.

etwas über $ 100 Millionen US-Dollar gekostet hat, sowie *Starship Troopers 2 - Held Der Föderation* (US 2004) und *Starship Troopers 3 - Marauder* (US 2008), die beide jeweils weit weniger als 1/10 des Budgets des Originals zur Verfügung hatten und jeweils $ 5-10 Millionen US-Dollar gekostet haben.

Während das Direct-To-Segment im Wesentlichen mit günstigeren und eingeschränkteren Produktionen einhergeht, hat sich im Zusammenhang mit dem Erfolg von Video-On-Demand und Diensten wie *Amazon Prime*, *Disney+* und *Netflix* ein weiterer Bereich für Produktionen herausgebildet. Diese lizensieren nicht mehr nur filmische Werke, um diese in das Angebot aufzunehmen, sondern produzieren und veröffentlichen inzwischen selbst Spiel-Filme und Serien. Diese Produktionen erweitern den Bereich der Direct-To-Produktionen um das Video-On-Demand und werden zunächst ausschließlich über die Dienste selbst angeboten, sofern überhaupt noch eine vorgeschaltete Veröffentlichung im Kino oder eine spätere Auswertung auf physischen Medien oder über andere Formen der Distribution geplant ist.[64] Auch die Struktur der Bereitstellung vor allem von Serien hat sich im Video-On-Demand verändert. Während im TV die Ausstrahlung einer Serien-Staffel normalerweise mit einer Episode alle sieben Tage erfolgt und sich somit über eine längere Zeit erstreckt, bieten die Online-Dienste häufig die gesamte Staffel auf einmal an. Dies ermöglicht das sogenannte *Binge-Watching*, also die vollständige und ununterbrochene Vorführung und Sichtung aller Folgen auf einmal. Dies ist allerdings nicht der ausschließliche Modus, denn auch die intervall-bezogene Bereitstellung ist erhalten geblieben. Indem die filmischen Werke exklusiv über einen spezifischen Online-Dienst verfügbar sind, werden interessierte Zuschauer*Innen vor die Entscheidung gestellt, sich für oder gegen ein Abonnement zu entscheiden. Die Breite des exklusiv bzw. ausschließlich darüber verfügbaren Angebots ist daher als beeinflussender Faktor anzusehen. Die langfristig bekannteren Online-Dienste wie *Amazon Prime* und *Netflix* sind, bevor diese Exklusiv-Angebote geschaffen haben, als Online-Videotheken zu verstehen gewesen, die filmische Erzeugnisse zur Bereitstellung für die Nutzer*Innen lizensieren. Das Potential derartiger Angebote hat bei den größeren Hollywood-Studios inzwischen dazu geführt, dass diese gebührenpflichtige Online-Dienste eröffnet haben, über die sie filmische Werke des eigenen Katalogs bereitstellen und somit den digitalen Vertrieb selbst übernehmen. Die wohl bekanntesten darunter sind der Konzern *Comcast* bzw. *Universal* mit *Peacock*, *Disney* mit *Disney+*, *LionsGate* mit *Starz Play*, *Paramount* mit *Paramount+* und *Warner Bros. Discovery* mit *HBO Max*. Die hier bereitgestellten filmischen Erzeugnisse werden nicht mehr

[64] Insbesondere die Entwicklung von *Netflix* vom bereitstellenden Online-Dienst zum produzierenden Studio und der damit zusammenhängende Einfluss auf das gesamte produzierende System und deren Akteur*Innen ist zu berücksichtigen (vgl. Lang 2021).

bzw. seltener an andere Online-Dienste lizensiert, so dass wiederum eine Form der Exklusivität entsteht. Dies bedeutet jedoch, dass durch das Entfallen zeitlich befristeter Lizenz-Vergaben gesicherte Einnahmen verlorengehen, die über die Abonnements ausgeglichen werden müssen. In Ländern, in denen die Dienste nicht verfügbar sind, werden hingegen weiterhin Lizenzen vergeben. Die Vermutung besteht, dass sich die globale Dominanz der Hollywood-Studios auch in diesem Segment zeigen wird, zumindest wenn diese weitläufig expandieren. Es ist aber auch anzunehmen, dass sich – wie bereits im Kino – zwar eine marktbeherrschende Position der Hollywood-Studios zeigen wird, sich aber auch andere Angebote halten werden, die mit einer alternativen Film-Auswahl ein anderes Publikum erreichen. Letztlich sind auch die filmischen Werke zu bedenken, die nicht von den Studios produziert bzw. vertrieben werden, die aber auf eine Distribution angewiesen sind.

In den Videotheken und nun im Video-On-Demand kann immer nur eine Auswahl an filmischen Erzeugnissen zu finden sein, die weder umfassend noch vollständig ist. Die globale Verbreitung einzelner Online-Dienste mit deren länder-spezifischen Produktionen hat es wiederum ermöglicht, Zugang zu wenig verbreiteten Produktionen aus anderen kulturellen und gesellschaftlichen Bereichen der Gegenwart zu erhalten, die ansonsten eventuell seltener importiert werden. Dementsprechend hat beispielsweise *Netflix* die süd-koreanischen Serien *Squid Game* (KR 2021) und *All Of Us Are Dead* (KR 2022) global erfolgreich veröffentlicht. Die dennoch vorhandenen Lücken werden von anderen Angeboten – online und offline – geschlossen. Einerseits werden bestimmte als Klassiker bezeichnete filmische Erzeugnisse im Video-On-Demand bereitgestellt. Andererseits erfolgt nur eine eingeschränkte Lizensierung bzw. Veröffentlichung aus den Katalogen, insbesondere aus der Zeit vor den 1970er-Jahren. Diese scheinen stattdessen vermehrt auf physischen Medien verfügbar zu sein – wie sich an vielen auf 4K Ultra HD Blu-Ray veröffentlichten Restaurationen zeigt – und werden einem sammelnden und somit kaufenden Publikum angeboten. Das Publikum, dass die gängigen Online-Dienste abonniert, ist hierfür nicht der passende Adressat.

Die Pandemie der 2020er-Jahre hat zeitweise, aber auch langfristige Auswirkungen auf die Film-Branchen im Allgemeinen und das Kino im Besonderen. Die Bedeutung von Video-On-Demand hat zugenommen, da die Menschen im Lock-Down keine Möglichkeit hatten, in ein Kino zu gehen, aber dennoch das Bedürfnis nach Unterhaltung und Ablenkung vorhanden gewesen ist. Der Kino-Start von Spiel-Filmen wie *Fast & Furious 9* (US 2021), *James Bond 007 - Keine Zeit Zu Sterben* (US 2022) und *Top Gun - Maverick* (US 2022) wurde in der Folge langfristig verschoben. Andere Spiel-Filme wie *Wonder Woman 1984* (US 2020), *Black Widow* (US 2021) und *Godzilla VS. Kong* (US 2021) wurden zeitgleich im Kino als auch über Transactional Video-On-Demand veröffentlicht, so dass über die einmalige Buchung weitere

Einnahmen generiert wurden.[65] Das hat einerseits dem Kino die Exklusivität für bestimmte Spiel-Filme genommen und andererseits verstärkt, dass das zeitliche Fenster zwischen der Auswertung im Kino und der Veröffentlichung im Heim-Kino deutlich von zuletzt 90 Tagen auf nur noch 45 Tage geschrumpft ist. Die Möglichkeit, Inhalte digital und non-linear über Video-On-Demand abzurufen, lässt die Verbindung zwischen Produkt und Zuschauer*Innen im Sinne des Direct-To-Prinzips unmittelbarer werden, da diese sich nicht mehr auf den Weg zum Film-Erlebnis machen müssen. Die Veränderungen zeigen sich besonders an den Zahlen der in den USA im Kino und im digitalen Markt veröffentlichten filmischen Werke der vergangenen Jahre. In den drei Jahren vor der Pandemie wurden jährlich zwischen 700 und 900 filmische Erzeugnisse veröffentlicht, davon zwischen 90 und unter 120 digital. In zwei Jahren der Pandemie ist die gesamte Zahl jeweils auf unter 375 gefallen, aber die Zahl der digitalen Veröffentlichungen um jeweils ca. 180 angestiegen (vgl. Abbildung 15).

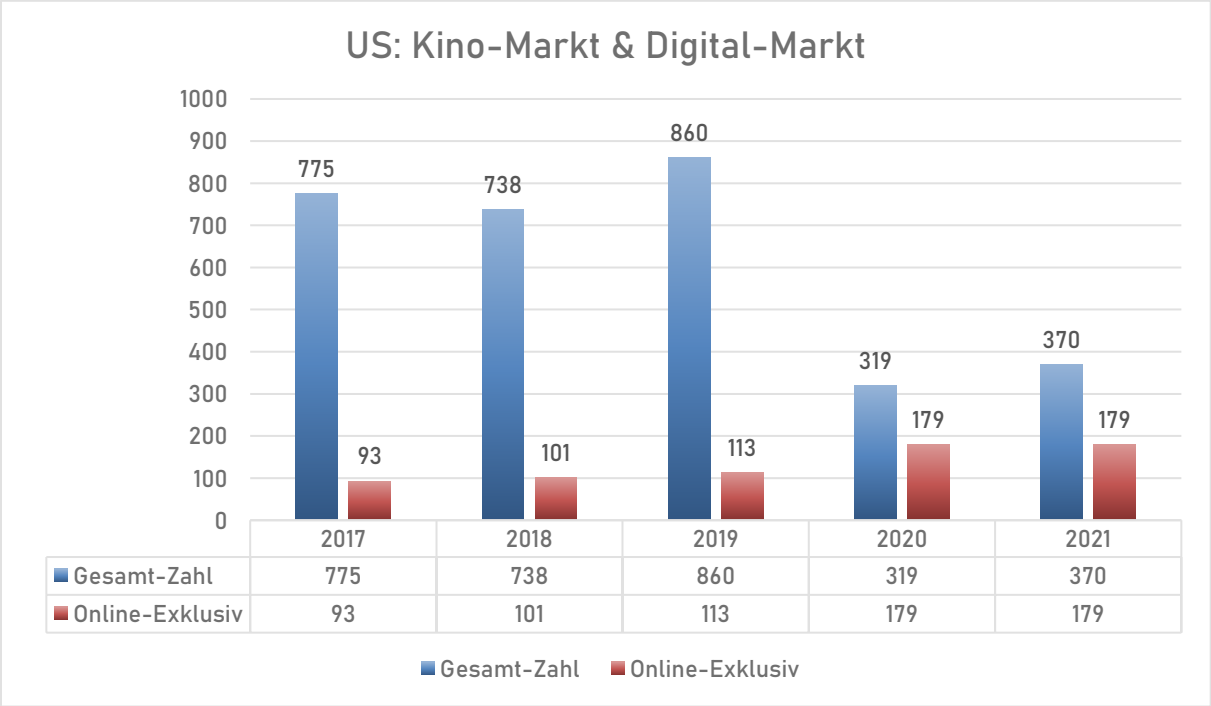


ABBILDUNG 15: KINO-MARKT & DIGITAL-MARKT – ANZAHL AN FILM-VERÖFFENTLICHUNGEN
DATEN-ZUSAMMENSTELLUNG (MPA - MOTION PICTURE ASSOCIATION 2022: 24, 46)

Die Vermutung besteht, dass der Kino-Bereich während der Pandemie ohne das Video-On-Demand nicht solchen deutlichen Einflüssen ausgesetzt gewesen wäre. Das Kino hätte zwar pausiert und der physische Markt über Vermietung und Verkauf zugenommen, aber letzteres

[65] Die Kino-Betreiber*Innen werden durch die infra-strukturelle Bereitstellung vom Kino-Saal etc. für das Film-Erlebnis an den Ticket-Verkäufen beteiligt. Die Einnahmen gehen daher nicht gesamtheitlich an die Produktion. Im Video-On-Demand entfällt diese Instanz, so dass einerseits ein potentiell größerer Gewinn eingespielt werden kann, andererseits aber auch die Kosten für die digitale Bereitstellung zu berücksichtigen sind.

wäre vermutlich kein andauernder Zustand gewesen.[66] Das Jahr 2022 hat mit Blockbustern wie *Avatar - The Way Of Water* (US 2022), *Spider-Man - No Way Home* (US 2021) und *Top Gun - Maverick* (US 2022) und deren globalen Erfolgen in den Ticket-Verkäufen und Einspiel-Ergebnissen allerdings für eine derzeitige Renaissance vom Kino gesorgt.

Die eingetretenen und weiter zu erwartenden Veränderungen und Auswirkungen, die in der Distribution filmischer Werke mit dem digitalen Vertrieb und der digitalen Exklusivität liegen, sind Anlass vielfältiger kritischer Diskussionen (vgl. Kapitel 3.4.1). Der filmisch-experimentierende und mit Produktionen im Low-Budget- sowie Big-Budget-Bereich vertraute Regisseur Steven Soderbergh scheint diese Ausdifferenzierung in der Distribution als normalen Schritt der Entwicklung zu verstehen, der dabei unterstützt, dass die filmischen Erzeugnisse die Möglichkeit erhalten, ein Publikum zu erreichen. Dies ist von größerer Bedeutung, als sich für den einen oder den anderen Weg der Distribution zu entscheiden:

> *„Getting upset about Netflix to me is like getting upset about the weather. It's just something that's happening and we have to decide what we feel about it. They're not going anywhere anytime soon. For as many instances as you can say, 'Oh, they're being destructive or cannabalistic in this space,' they are absolutely providing eyeballs for filmmakers in another space that just wouldn't exist, period. I don't see any benefit on partisanship within this arena of storytelling and trying to reach an audience. You don't make these things to be seen in a closet." (Steven Soderbergh zit. nach Kohn 2018)*

Es zeigt sich, dass vor allem technologische Entwicklungen wegweisend für die ergänzende Herausbildung neuer Strukturen im Bereich der filmischen Distribution sind. Eine Ergänzung führt aber auch zu einer Verschiebung innerhalb der bereits vorhandenen Strukturen, wie es sich bereits in den 1960er-Jahren in Deutschland zwischen Kino und TV gezeigt hat und gegenwärtig zwischen Kino und Video-On-Demand stattfindet.[67] Zudem führt es aber auch zu einer Verdrängung und dem Verschwinden vorhandener Strukturen, wie es sich am schnellen Aufstieg und Niedergang der lokalen Videotheken verdeutlicht.

[66] Der nachhaltige und dominierende Erfolg des Video-On-Demand gegenüber Konkurrenz-Angeboten wie den physischen Medien oder dem Kino setzt wieder infra-strukturelle Gegebenheiten voraus: Der Ausbau und die weitläufige Verfügbarkeit von schnellen Internet-Verbindungen ist eine grundlegende Voraussetzung dafür.

[67] Das linear sendende TV steht auch in einer Konkurrenz zum Video-On-Demand. Es benötigt einen entsprechend festgelegten Plan für Zeiten und Sendungen und erscheint daher sehr aufwändig in der Vorbereitung und nur eingeschränkt flexibel. Die online verfügbaren Mediatheken, die von den TV-Sendern zwischenzeitlich etabliert wurden, bieten aufgrund dieser Form des Video-On-Demand passende Alternativen.

3.3.2 MARKT-EXPANSION: BOX-OFFICE & PUBLIKUM

> *„Das Hollywood-Kino bedient immer zwei Systeme: Industrie und Kultur." (Peltzer 2011: S. 12)*

Die weltweit vielleicht populärste Variante filmischer Erzeugnisse ist der Spiel-Film. Diese werden vielfach für das Heim-Kino produziert, aber das Kino ist nach wie vor die wohl wichtigste und höchste Instanz, für die filmische Erzeugnisse entstehen. Dieses Szenario und das sich dort entfaltende Erlebnis-Potential sind bisher von keiner anderen Variante übertroffen worden. Die Vorführung im Kino bildet ein kulturelles Ereignis, das von Menschen wiederkehrend zur Gestaltung verfügbarer freier Zeit und zur Entlastung genutzt wird. Der Kino-Besuch ist im globalen Verhältnis, trotz der vorangeschrittene Ausdifferenzierung der Distributions-Kanäle (vgl. Kapitel 3.3.1), eine der hervorstechendsten und am meisten frequentierten Beschäftigungen. Dennoch stellen dessen Verfügbarkeit und Angebote keine Selbstverständlichkeit dar, sondern deren Fortbestand steht vor allem in Abhängigkeit von wirtschaftlichen Interessen (vgl. Kapitel 3.1.1). Demnach werden, wie eingangs erwähnt, immer zwei Systeme, nämlich Industrie und Kultur, gleichzeitig bedient.

Im Folgenden werden die globalen Kino-Strukturen und die damit einhergehenden Veränderungen in Bezug auf finanzielle Einspiel-Ergebnisse sowie Publikums-Verhalten betrachtet, um die Entwicklungen des Marktes und die Bedeutung vom Kino im globalen Verhältnis nachzuzeichnen. Die amerikanische Film-Branche hat die lokale Film-Kultur wirtschaftlich fest etabliert, was sich besonders an der Häufigkeit des Kino-Besuchs in der gesamten Bevölkerung und dem damit verbundenen jährlichen Umsatz zeigt. Zugleich „kommt ein viel größeres Export-Potential [hinzu], nicht zu trennen von der größeren Export-Erfahrung und der besseren Export-Infrastruktur" (Henckel von Donnersmarck 2015: S. 97), was dazu geführt hat, dass die weltweite Produktion und Distribution ebenfalls von filmischen Werken insbesondere aus Hollywood geprägt ist. Laut Regisseur Florian Henckel von Donnersmarck scheint die globale Dominanz des Hollywood-Films aber nicht nur auf wirtschaftliche Faktoren wie Budget, Marketing und Export zurückzuführen sein, sondern auch auf kulturelle. Demnach treffen in den USA „so viele Menschen mit unterschiedlichem kulturellen Hintergrund aufeinander[.], dass für das Land eine neue Form des künstlerischen Ausdrucks gefunden werden musste" (ebd.: S. 79), der kulturell nicht einseitig geprägt, .sondern vielseitig und anschlussfähig ist. Der Regisseur bezeichnet dies, in Anlehnung an die konstruierte Sprache, als ein kulturelles Esperanto, das leicht verständlich und schnell erlernbar ist und sich daher schneller und weiter verbreiten kann „als etwa die nationalen Produktionen Europas, mit ihren traditionellen, jeweils kulturspezifischen Elementen" (ebd.). Dies lässt auch

besser nachvollziehen, weshalb Hollywood zwar in die Welt exportiert, aber weniger importiert wird und stattdessen film-kulturell angepasste Remakes entstehen (vgl. Kapitel 3.2.3). Dieses Esperanto ist die amerikanische Film-Sprache, die universell bzw. global verstanden wird. Viele andere Länder und Produktionen versuchen zwar diese Sprache zu lernen, aber sie sprechen diese nicht dialektfrei. Es ergibt sich vielmehr eine Vermischung mit deren eigenen film-kulturellen Sprachen (vgl. ebd.), denn „Sprache ist eben Träger von sehr viel mehr als nur übersetzbaren Inhalten" (ebd.: S. 82). In der film-sprachlichen Darstellung in Hollywood zeigt sich somit eine kulturelle Einzigartigkeit, die zugleich eine globale Kompatibilität aufweist, denn eine Sprache zu verstehen ist in der Regel einfacher, als sie zu sprechen.

In der Produktion und der Distribution von filmischen Werken geht es jedoch vor allem um wirtschaftliche Zusammenhänge, so dass das Ziel der Maximierung des Gewinns eine grundlegende und nachvollziehbare Prämisse darstellt. Grundsätzlich ist davon auszugehen, dass lokale Produktionen auch lokal ertragreich sind, d. h. dass diese nicht auf eine internationale Distribution angewiesen sind. Die filmischen Erzeugnisse, die im Land der Herstellung jedoch durchfallen, haben „international kaum Chancen" (ebd.: S. 78f.) auf Erfolg. Das Double-Feature *Grindhouse* (US 2007), bestehend aus den Spiel-Filmen *Planet Terror* (US 2007) von Regisseur Robert Rodriguez und *Death Proof - Todsicher* (US 2007) von Regisseur Quentin Tarantino, spielte im Vergleich zum Budget von $ 67.000.000 US-Dollar lediglich $ 25.422.088 US-Dollar im *Domestic Gross* ein (vgl. Box Office Mojo 2017).[68] International wurden die Spiel-Filme in der Folge teilweise einzeln sowie unmittelbar für das Heim-Kino veröffentlicht, da sich die Auswertung im Kino für die Verleiher nicht mehr zu lohnen schien. Die Produktionen aus Hollywood sind jedoch vor allem für den globalen Vertrieb gedacht. Diese verfügen über Budgets, bei denen das lokale *Domestic Gross* nicht automatisch ausreichend ist, um das Break-Even zu erreichen, d. h. den finanziellen Ertrag, ab dem nicht nur die Ausgaben wieder eingespielt sind, sondern auch ein Gewinn erzielt wird. Ein Erfolg im *Domestic Gross* lässt sich somit als ein Vorzeichen für einen Erfolg im *International Gross* verstehen.[69]

Zunächst sind die Entwicklungen im Kino der vergangenen Jahre in den USA und Kanada, d. h. dem *Domestic Box Office*, zu betrachten. Der jährliche Ticket-Verkauf variierte dort in den 2000er-Jahren zwischen 1.3 Milliarden und maximal 1.6 Milliarden im Jahr 2002. Derzeit liegt der Ticket-Verkauf zwischen 1.2 Milliarden und 1.4 Milliarden (vgl. Abbildung 16). Diese Werte haben sich damit in den Jahren vor der Pandemie wieder denen um das Jahr 1995

[68] Im Grindhouse-Kino der 1970er-Jahre liefen in den USA Double-Feature-Vorstellungen zum niedrigen Preis. Es handelte sich um Low-Budget-Produktionen mit Fokus auf Sex und Gewalt. Quentin Tarantino und Robert Rodriguez haben mit *Grindhouse* (US 2007) eine Reminiszenz an dieses Kino geschaffen (vgl. Kapitel 3.5).

[69] Als *Domestic Gross* werden die Einnahmen im nord-amerikanischen Kino, d. h. USA und Kanada, bezeichnet. Die weiteren Territorien ergeben ein *International Gross*. Zusammen spricht man vom *World-Wide Gross*.

angenähert. Zugleich wurden die Preise erhöht, so dass trotz nachlassender Ticket-Verkäufe die Einspiel-Ergebnisse kontinuierlich gestiegen sind. Die Pandemie und die damit einhergehenden globalen Kino-Sperrungen haben zwangsläufig zu einem massiven Einbruch im Verkauf von Kino-Tickets und in den Einspiel-Ergebnissen im Vergleich zu den Jahren zuvor geführt. Zwar ist mit dem Jahr 2022 wieder ein deutlicher Anstieg zu verzeichnen, aber in Berücksichtigung der Zunahme des digitalen Marktes (vgl. Kapitel 3.3.1) muss sich erst noch zeigen, wie der neue Normal-Zustand in den kommenden Jahren aussehen wird.

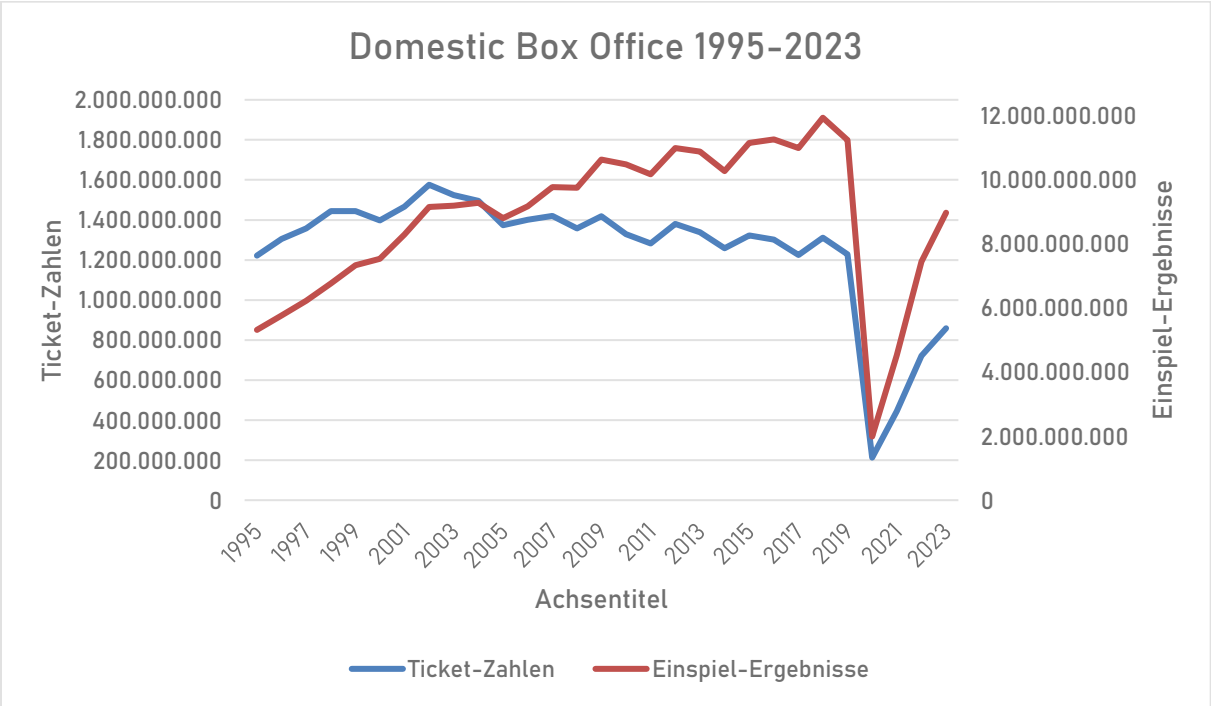
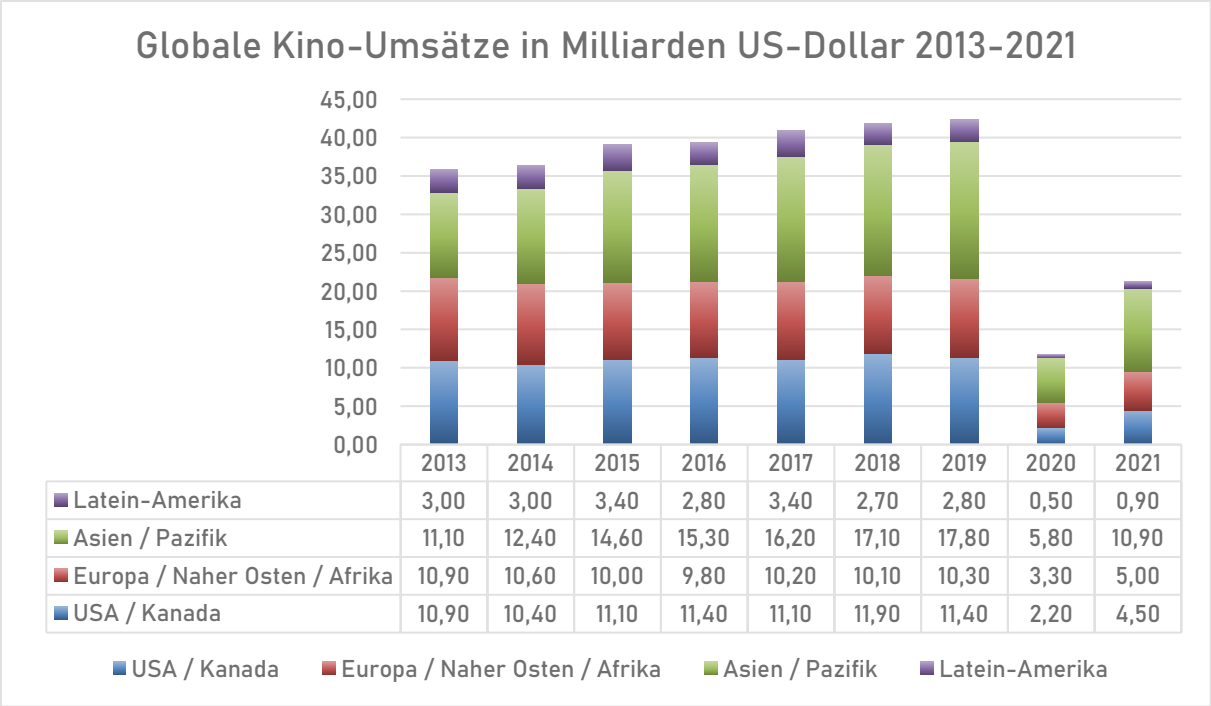


ABBILDUNG 16: TICKET-ZAHLEN UND EINSPIEL-ERGEBNISSE IM DOMESTIC BOX OFFICE 1995-2023
DATEN-BASIS: 2023-03-22 (THE NUMBERS 2023)

In Erweiterung der Betrachtungen auf den globalen Kino-Markt (vgl. Abbildung 17) zeigen sich – neben dem minimalen, aber kontinuierlichen Zuwachs am *Domestic Box Office* – leicht schwankende Umsätze im latein-amerikanischen sowie im europäischen, nah-östlichen und afrikanischen Bereich. Der asiatisch-pazifische Bereich hat jedoch über längere Zeit ein deutliches Wachstum verzeichnet. Innerhalb von sechs Jahren ist zwischen den Jahren 2013 und 2019 der Umsatz um $ 6 Milliarden US-Dollar gestiegen. Dementsprechend ist dieser Bereich zu einem besonders relevanten Kino-Markt in der globalen Distribution filmischer Werke geworden. Hervorstechend scheint zudem zu sein, dass im Pandemie-Jahr 2021 die Einspiel-Ergebnisse dort nach den vorhergehenden Einschränkungen bereits fast wieder auf dem Niveau des Jahres 2013 gewesen sind. Die Regenerierung der Kino-Branche liegt im asiatisch-pazifischen Bereich daher deutlich vor der aller westlichen Märkte.

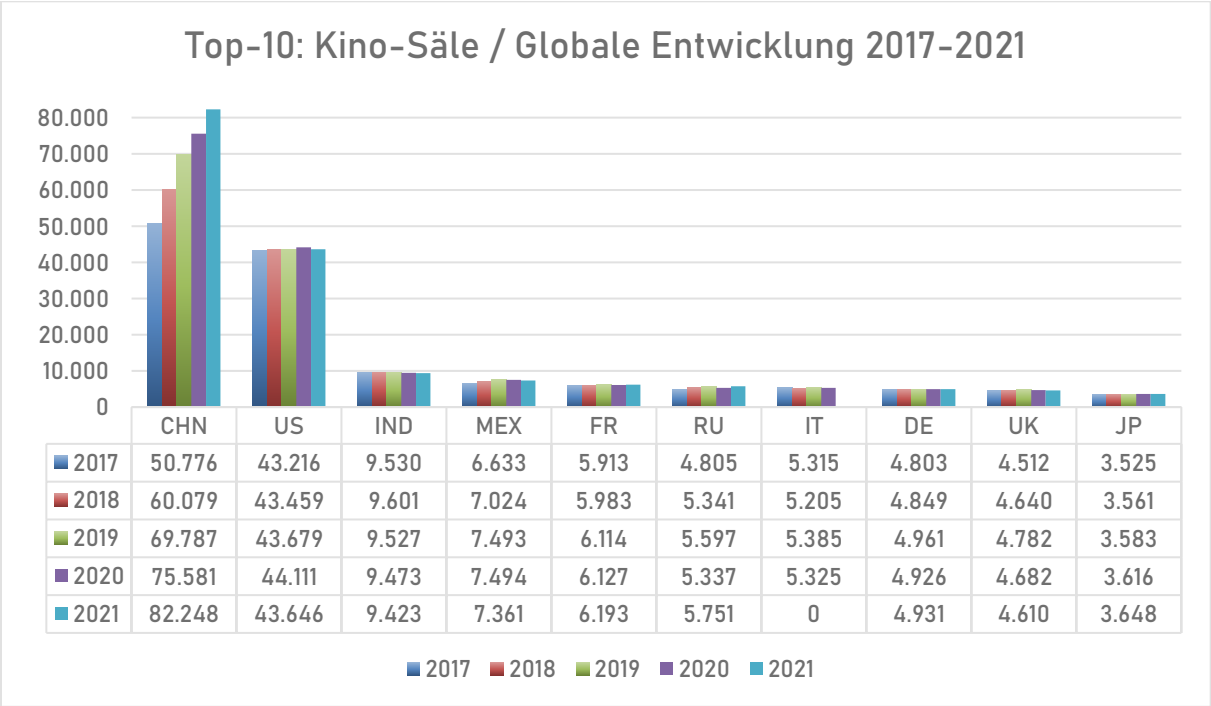


	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021
Latein-Amerika	3,00	3,00	3,40	2,80	3,40	2,70	2,80	0,50	0,90
Asien / Pazifik	11,10	12,40	14,60	15,30	16,20	17,10	17,80	5,80	10,90
Europa / Naher Osten / Afrika	10,90	10,60	10,00	9,80	10,20	10,10	10,30	3,30	5,00
USA / Kanada	10,90	10,40	11,10	11,40	11,10	11,90	11,40	2,20	4,50

ABBILDUNG 17: GLOBALE KINO-UMSÄTZE 2013-2021
DATEN-ZUSAMMENSTELLUNG
(VGL. MPA - MOTION PICTURE ASSOCIATION 2018: S. 7F. / 2019: S. 8F. / 2020: 9, 12 / 2021: 9, 35 / 2022: 10, 39)

Im Zusammenhang mit der grundsätzlichen Zunahme im globalen Kino-Umsatz ist zudem auf die schnell vorangeschrittenen Entwicklungen im chinesischen Kino-Markt des letzten Jahrzehnts einzugehen. Zu beachten ist dabei, inwiefern sich das strukturelle Vorhandensein von Kino-Sälen fortwährend entwickelt hat, denn diese Strukturen bestimmen die Möglichkeiten der Menschen, ein Kino besuchen zu können. Im Jahr 2006 sind noch geringe 3.024 Kino-Säle in China verfügbar gewesen. Bereits fünf Jahre später hatte sich deren Anzahl auf fast 10.000 Kino-Säle erweitert (vgl. Ulin 2019: S. 197). Dieses rapide Wachstum von Kino-Sälen hat sich weiter fortgesetzt. Zwischen den Jahren 2017 und 2021 hat sich deren Zahl um mehr als 30.000 von 50.776 auf 82.248 erhöht (vgl. Abbildung 18). Das Verhältnis von Kino-Saal pro Einwohner*In hat sich dadurch sehr schnell verändert, was sich wiederum in den Einspiel-Ergebnissen und deren Anteil im globalen Verhältnis zeigt (vgl. Follows 2018d Nr. 41). Im Jahr 2017 hat ein Kino-Saal rechnerisch ca. 28.082 Menschen zur Verfügung gestanden. Inzwischen hat sich dieser Wert auf 17.336 reduziert und weist damit eine vergleichbare Dichte auf, wie sie in Deutschland mit 17.051 gegeben ist. Im Verhältnis dazu steht in Indien, das – wie China – über 1.4 Milliarden Einwohner*Innen zählt, über eine große Film-Industrie verfügt und der dritt-größte Kino-Markt weltweit ist, nur ein Kino-Saal pro 150.395 Menschen zur Verfügung. Das beste Verhältnis zwischen Bevölkerung und verfügbaren Kino-Sälen besteht mit 8.632 Einwohner*Innen in den USA und Kanada. Zwar verfügte China im Jahr 2021 über

fast doppelt so viele Kino-Säle wie die USA und Kanada mit 43.646 (vgl. Kanzler / Simone 2022: S. 12), aber im Verhältnis zwischen 1.4 Milliarden zu 400 Millionen Einwohner*Innen ergibt sich ein deutlicher Unterschied in der Saal-Dichte in Bezug auf die Bevölkerung.[70]



	CHN	US	IND	MEX	FR	RU	IT	DE	UK	JP
2017	50.776	43.216	9.530	6.633	5.913	4.805	5.315	4.803	4.512	3.525
2018	60.079	43.459	9.601	7.024	5.983	5.341	5.205	4.849	4.640	3.561
2019	69.787	43.679	9.527	7.493	6.114	5.597	5.385	4.961	4.782	3.583
2020	75.581	44.111	9.473	7.494	6.127	5.337	5.325	4.926	4.682	3.616
2021	82.248	43.646	9.423	7.361	6.193	5.751	0	4.931	4.610	3.648

ABBILDUNG 18: TOP-10 DER LÄNDER MIT DEN MEISTEN KINO-SÄLEN 2017-2021 (VGL. EBD.)

China ist infolge dieses Wachstums zum bedeutendsten Kino-Markt weltweit geworden und hat damit den jahrzehntelang wichtigsten Markt, den nord-amerikanischen Bereich bzw. das *Domestic Box Office*, abgelöst. Jedoch ist der chinesische Kino-Markt stark reguliert. Über geringe Kontingente bzw. Quoten sowie inhaltliche Anforderungen und zensur-bedingte Maßnahmen bestehen enge Beschränkungen für die Zulassung zur Distribution ausländischer filmischer Werke. Es fehlt ein freier Zugang, so dass zwischen den filmischen Erzeugnissen, die einen solchen erhalten wollen, ein Konkurrenz-Verhältnis besteht. Es erscheint daher nachvollziehbar, dass chinesische Schauspieler*Innen in bedeutenden Rollen in Spiel-Filmen aus Hollywood besetzt werden bzw. Szenen und Inhalte in China spielen und somit audio-visuell in Erscheinung treten. Auch im Hintergrund finden Kooperationen mit chinesischen Investor*Innen bei der Produktion filmischer Werke statt. Die dahinterliegende Strategie ist, hierdurch schneller und wahrscheinlicher eine Zulassung zu erhalten und somit in den chinesischen Kino-Markt exportieren zu können. Im letzten Jahrzehnt wurden diese Regularien

[70] Die Saal-Dichte pro Bevölkerung wurde auf Basis der verfügbaren Kino-Säle (vgl. Kanzler / Simone 2022: S. 12) und den jeweiligen länder-bezogenen Zahlen für die Einwohner*Innen im Jahr 2022 ermittelt.

teilweise entspannt, so dass mehr Veröffentlichungen, insbesondere von Hollywood-Produktionen, ermöglicht wurden und somit deren globaler Kino-Umsatz erhöht werden konnte.[71] Der Export in den chinesischen Kino-Markt ist dennoch weiterhin von verschiedenen Anforderungen und Einschränkungen gekennzeichnet. Es ist anzunehmen, dass je mehr die Kino-Dichte in China zunehmen wird, das Land den Abstand als größte Kino-Branche weltweit zunehmend ausbauen wird und dementsprechend noch mehr bei Export-Bestrebungen dorthin berücksichtigt werden wird.

In der Folge zeigt sich, dass für ein weltweit im Kino vertriebenes filmisches Werk, wie es für global exportierte Produktionen aus Hollywood die Regel ist, die Möglichkeit besteht, in vielen verschiedenen Märkten finanziell ertragreich zu sein und damit den Gesamt-Erfolg zu fördern. Der prozentuale Anteil des *International Gross* am *World-Wide Gross* wird im Verhältnis zum *Domestic Gross* zunehmend größer. Ein filmisches Erzeugnis kann darüber hinaus sogar global erfolgreich sein, auch wenn es zuvor im *Domestic Gross* scheinbar gescheitert ist. Die bisherige und anderslautende Regel gilt daher nicht mehr ausnahmslos. Insbesondere Fortsetzungen wie *Fast & Furious 8* (US 2017), *XXX - Die Rückkehr Des Xander Cage* (US 2017) oder *Resident Evil - The Final Chapter* (US 2017) sind erstmals in der Geschichte der jeweiligen Film-Reihen im *Domestic Gross* hinter den Ergebnissen der vorangegangenen Teile geblieben – und dennoch teilweise zu den erfolgreichsten davon geworden. Betrachtet man *Fast & Furious 8* (US 2017), besteht das Verhältnis von *International Gross* zu *Domestic Gross* aus 81.7 % zu 18.3 %. Dementsprechend ist es, wie bereits an China beschrieben, nachvollziehbar, dass die Studios in Hollywood die Belange internationaler Märkte bei der Produktion berücksichtigen, um eine größere Kompatibilität mit diesen herzustellen. Es geht darum, einen Zugriff auf weitere Märkte zu erhalten, die einerseits umsatzstark, andererseits aber auch schwerer zugänglich sein können.

Neben den Veränderungen in den global-geographischen Kino-Strukturen sind auch diejenigen in den zeitlichen Strukturen der globalen Veröffentlichung filmischer Werk zu betrachten. In den 1990er-Jahren ist diese im Kino noch von deutlichen Verzögerungen gekennzeichnet gewesen.[72] Im Jahr 2000 haben zwischen der Veröffentlichung einer Hollywood-Produktion im Bereich des *Domestic Box Office* und der UK-Veröffentlichung durchschnittlich 135 Tage und somit über vier Monate gelegen. Diese Diskrepanz wurde mit global zeitgleichen Veröffentlichungen von Hollywood-Produktionen bis ca. 2015 um 96 % reduziert. Während *The Matrix Reloaded* (US 2003) im Jahr 2003 noch etappenweise zeitlich versetzt über den Globus

[71] Im Jahr 2012 wurde die Quote von 20 auf 34 ausländische filmische Werke erhöht, die jährlich veröffentlicht werden können (vgl. Ulin 2019: S. 204).

[72] Der Horror-Thriller *Scream - Schrei!* (US 1996) wurde beispielsweise in den USA in 12/1996 veröffentlicht, ist in Deutschland jedoch erst in 10/1997 gestartet.

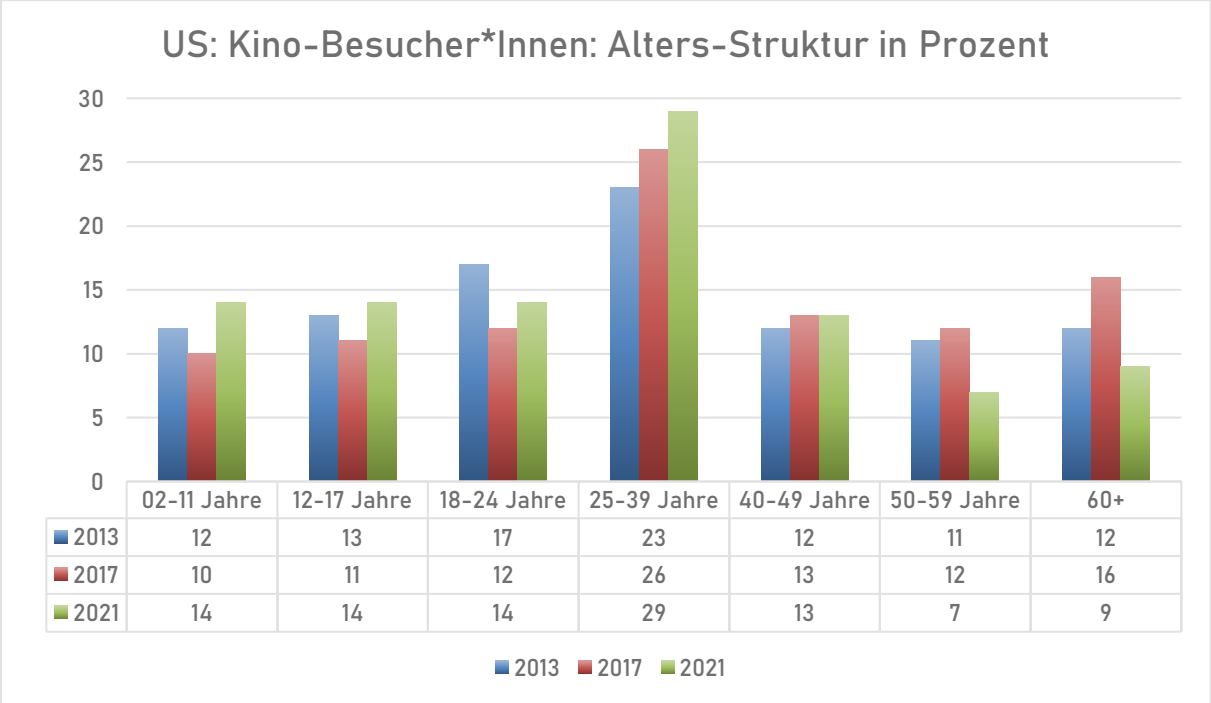
expandiert hat, ist die ein halbes Jahr später gestartete Fortsetzung *The Matrix Revolutions* (US 2003) eine der ersten weltweit zeitgleichen Veröffentlichungen, „which delighted every moviegoer who had ever had to wait months for a film to be allowed out of the US" (Guy 2004: S. 81). Ermöglicht wurde dies u. a. durch vereinfachende Strukturen der digitalen Verbreitung einer Vielzahl von Kopien in die Kino-Säle, statt diese aufwändig herzustellen und in einer bestimmten Anzahl an Film-Rollen physisch zu versenden. Auch die schneller ablaufenden Prozesse der Lokalisierung filmischer Werke, z. B. mittels Synchronisation und Erstellung von Untertiteln, sind wichtige Faktoren. Zudem ist die zeitgleiche Veröffentlichung auch ein Mittel, um der globalen Film-Piraterie eine Grundlage zu entziehen, nämlich die längere Zeit, die gewartet werden muss, bis das filmische Erzeugnis tatsächlich und offiziell veröffentlicht wird (vgl. Ulin 2019: S. 167). Dies konnte dabei helfen, einerseits die Verluste zu minimieren und andererseits auch die Erträge zu erhöhen (vgl. Follows 2018c Nr. 30).

Alle produzierten filmischen Werke, die im Kino zu einer bestimmten Zeit oder über einen zeitlichen Verlauf hinweg veröffentlicht werden, bilden den Rahmen und das Angebot für die potentiellen Zuschauer*Innen, aus denen gewählt werden kann. Inwiefern zukünftig ähnliche bzw. anschlussfähige filmische Erzeugnisse produziert werden, ist vor allem vom Erfolg eines bzw. mehrerer der veröffentlichten filmischen Erzeugnisse abhängig. Ein Ausbleiben des Erfolgs kann zu negativen Konsequenzen für geplante Projekte führen. Dementsprechend gibt es verschiedene Beispiele, in denen filmische Werke vor der Veröffentlichung als potentieller Beginn neuer Film-Reihen bzw. Franchises bezeichnet wurden, aber aufgrund des fehlenden oder nicht ausreichenden finanziellen Erfolgs letztlich keine Fortsetzung erhalten haben. Der Erfolg oder das Scheitern eines filmischen Erzeugnisses, insbesondere in finanzieller Hinsicht im Einspiel-Ergebnis an den Kino-Kassen, ist somit bedingt durch das Verhalten der potenziellen Zuschauer*Innen, d. h. ob diese sich für einen Kino-Besuch entscheiden oder dagegen. Ein Erfolg ist trotz aller Ambitionen und Initiativen der Produzent*Innen noch lange nicht garantiert. Die Gründe für eine erfolglose Veröffentlichung liegen, trotz Marketing und Forschung, „in der Unkalkulierbarkeit der Publikumsgunst und im künstlerischen Kern jeder Filmproduktion" (Mai 2006: S. 38). Folglich kann „selbst die größte Marketingkampagne nicht in der Lage [sein] einen Flop zu verhindern und umgekehrt kann eine mutige Produktion scheinbar gegen jede Vernunft unerwartet ein Erfolg werden" (ebd.).

Eine gewisse Berechenbarkeit scheint sich mit der digitalen Transformation lebensweltlicher Verhältnisse, d. h. durch die gesellschaftliche Verbreitung von Internet-Technologien und zugehöriger Phänomene, dennoch eingestellt zu haben. Ab Mitte der 1990er-Jahre sind via *World-Wide-Web* zunehmend Informationen über filmische Produktionen verbreitet und dieses zur Werbung eingesetzt worden. Ab Mitte der 2000er-Jahre sind mit *YouTube* etc.

und Social Media nicht nur gesellschaftlich weit verbreitete Online-Angebote entstanden, in denen filmische Werke vielfältig präsentiert und diskutiert werden, sondern die sich zudem als Indikatoren verstehen lassen, wie auf diese reagiert wird und welche Aussichten auf Erfolg sie haben können. Die Werbe-Trailer, die bisher auf die Vorführung im Kino beschränkt gewesen sind, lassen sich inzwischen als Online-Ereignis verstehen. Die Trailer-Views, d. h. wie häufig ein Trailer über verschiedene Online-Angebote in den ersten 24 Stunden nach der Veröffentlichung abgerufen und angesehen wird, sind besonders bedeutsam. Über *#hashtags* lässt sich zudem die Online-Diskussion nachverfolgen und erfassen. Und letztlich erfolgt eine Prognose, was für ein Einspiel-Ergebnis sich auf Basis des internet-basierten Vorverkaufs von Tickets bereits vor der Premiere erwarten lässt. Das Internet hat somit nicht nur den Zugang zu filmischen Werken maßgeblich verändert (vgl. Kapitel 3.3.1), sondern auch die Art, wie man auf die filmische Kunst aufmerksam wird, diese sieht und damit umgeht.

Das letztlich den Weg ins Kino auf sich nehmende Publikum ist, wenn man die für die USA und Kanada vorliegenden Zahlen auch als global geltenden Maßstab ansieht, größtenteils jung, d. h. von der Kindheit bis 29 Jahre.[73] Auch die Phasen bis 39 und bis 49 Jahre sind deutlich vertreten. Ab 50 Jahren nimmt der Kino-Besuch jedoch ab (vgl. Abbildung 19).



	02-11 Jahre	12-17 Jahre	18-24 Jahre	25-39 Jahre	40-49 Jahre	50-59 Jahre	60+
2013	12	13	17	23	12	11	12
2017	10	11	12	26	13	12	16
2021	14	14	14	29	13	7	9

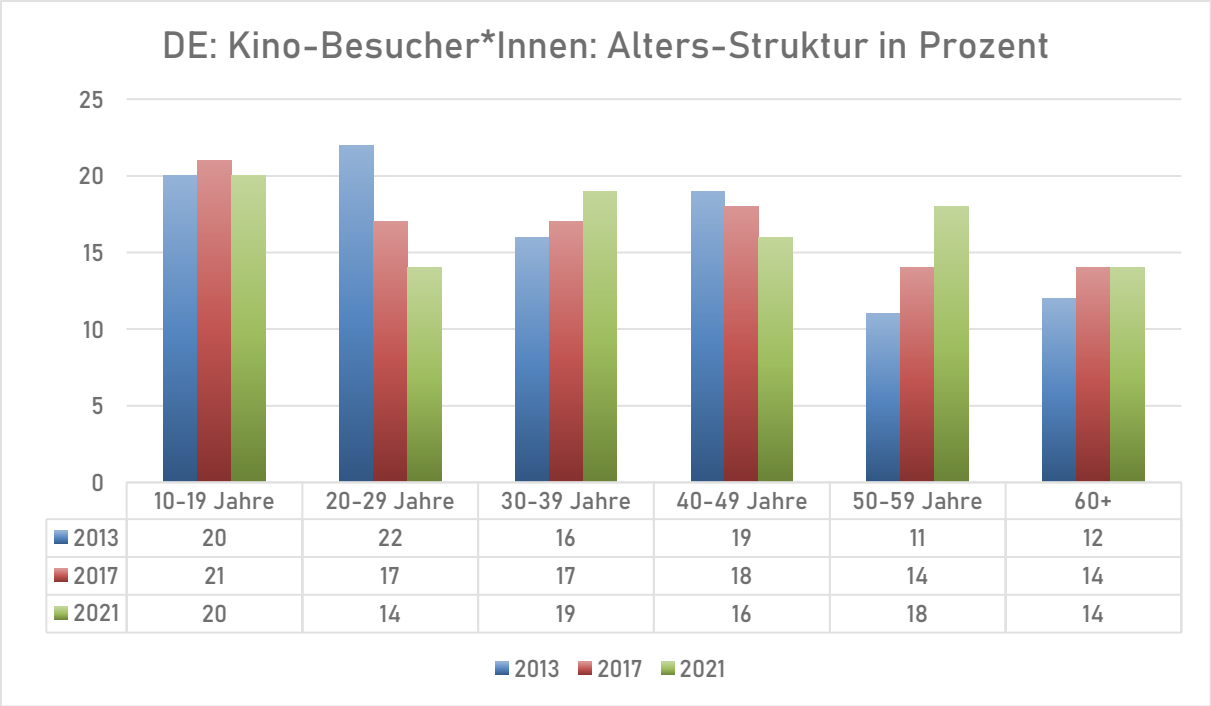
ABBILDUNG 19: KINO-BESUCHER*INNEN IN USA NACH ALTER IN PROZENT
DATEN-ZUSAMMENSTELLUNG (VGL. MPA – MOTION PICTURE ASSOCIATION 2022: S. 54 / 2018: S. 19 / 2014: S. 13)

[73] Während in Deutschland der Besuch ab 10 Jahren erfasst wird, liegt die Spanne im Bereich des *Domestic Box Office* zwischen 2 Jahren und 11 Jahren. Es ist davon auszugehen, dass die große Zahl an Kindern, die ins Kino gehen, mit erwachsenen Begleiter*Innen einhergehen, die somit ebenfalls von der Statistik erfasst werden.

Über die Generation Z in den USA hat sich laut einer Studie, in deren Fokus die 13-18-Jährigen im Jahr 2022 stehen, die als Zielgruppe für das Kino bedeutsam sind, folgendes ergeben: In Bezug auf fiktionale filmische Werke sind 37.8 % vor allem an Entlastung und Flucht interessiert, die damit einhergehen sollen. Zu 21 % sind die Jugendlichen besonders an vertrauteren, real-weltlichen Themen interessiert, mit denen sie sich identifizieren können und die somit für diese repräsentativer erscheinen (vgl. Kapitel 3.4.2). Lediglich 4.4 % sind an Inhalten interessiert, die für sie eine Art von sozialen Aufstieg bedeuten würden, d. h. eventuell lebensweltlich fremde Verhältnisse wie Ruhm und Reichtum darstellen (vgl. Rivas-Lara et al. 2022: S. 5). Besonders wichtig erscheint den Jugendlichen, dass zwar Geschichten erzählt werden, die weniger mit dem eigenen Leben vergleichbar sind, aber zugleich erwartungsvoll und erbaulich sind, z. B. indem Widerstände überwunden werden, sowie von Freundschaften bzw. sozialen Gruppen handeln (vgl. ebd.: S. 6).

Aus dieser Perspektive lassen sich auch die erfolgreichen Kino-Veröffentlichungen von *Scream 6* (US 2023) und *Creed III - Rocky's Legacy* (US 2023), beides Fortsetzungen von lange bestehenden Film-Reihen, betrachten. Die zentralen Charaktere in *Scream 6* (US 2023), die vier Freunde, die in *Scream 5* (US 2022) überlebt haben, sind gemeinsam nach New York gegangen, um in ein neues Leben zu starten, aber gleichzeitig das freundschaftliche Band aufrechtzuerhalten. Zugleich zeigen sich vielfältige lebensweltliche Umstände und Diversität in den Charakteren und Beziehungen, so dass Themen der Generation Z als gelebte, selbstverständliche Normalität dargestellt werden. In *Creed III - Rocky's Legacy* (US 2023) lebt der Protagonist Adonis Creed aufgrund seines sportlichen Erfolgs inzwischen ein anderes Leben, zu dem das Publikum eventuell weniger Bezüge herstellen kann. Die Entlassung seines Jugend-Freundes Damian Anderson aus dem Gefängnis bringt jedoch für beide eine Konfrontation mit der Vergangenheit sowie mit der Bedeutung von Freundschaft und dem Gefühl, jemanden im Stich gelassen zu haben bzw. verraten worden zu sein, mit sich. Damian Anderson fordert Adonis Creed heraus, so dass sich beide im Ring in einer sportlich-boxerischen Auseinandersetzung begegnen müssen. Die zerbrochene Freundschaft, die intensive sportliche Herausforderung, die sich in der Konsequenz ergibt, und die Fragen nach Schuld, Sühne und Vergebung bilden einen Schwerpunkt, der die Interessen des jugendlichen Publikums ansprechen kann.

Auch für Deutschland lassen sich ähnliche statistische Entwicklungen zur Publikums-Struktur wie im Bereich des *Domestic Box Office* feststellen (vgl. Abbildung 20). Im Vergleich der Jahre 2013, 2017 und 2021 zeigt sich, dass zwar der Kino-Besuch der 10-19-Jährigen mit ca. 20 % stabil bleibt, aber derjenige der 20-29-Jährigen von 22 % auf 14 % gefallen ist.



	10-19 Jahre	20-29 Jahre	30-39 Jahre	40-49 Jahre	50-59 Jahre	60+
2013	20	22	16	19	11	12
2017	21	17	17	18	14	14
2021	20	14	19	16	18	14

ABBILDUNG 20: KINO-BESUCHER*INNEN IN DEUTSCHLAND NACH ALTER IN PROZENT
DATEN-ZUSAMMENSTELLUNG (VGL. FFA 2018: S. 17 / 2022: S. 11)

Das junge Publikum, das besonders wichtig für die Kino-Branchen ist, scheint zunehmend das Interesse daran zu verlieren und dieses weniger häufig zu besuchen. Auch im *Domestic Box Office* zeigt sich der Trend, dass der Kino-Besuch in dieser Phase abnimmt (vgl. Follows 2018c Nr. 26). Die Vermutung besteht, dass einerseits die vielfältigere Medien-Distribution (vgl. Kapitel 3.3.1), insbesondere das Video-On-Demand, für die junge Generation attraktiver ist und intensiver genutzt wird, und diese andererseits aufgrund der pandemischen Situation zurückhaltender gewesen ist, ins Kino zu gehen. Die Entwicklungen der nächsten Jahre sind zu beobachten, um hierüber genauere Aussagen treffen zu können. Im Gegenzug macht sich die prozentuale Verschiebung in den Generationen ab 50 Jahren bemerkbar, die unter den Kino-Besucher*Innen nun deutlicher in Erscheinung treten (vgl. ebd. Nr. 27). Der Kino-Besuch der 50-59-Jährigen ist in Deutschland von 11 % auf 18 % angestiegen. Allerdings ist auch bei den 30-39-Jährigen eine Zunahme von 16 % auf 19 % zu verzeichnen. Die Vermutung besteht, dass diese Generationen einerseits mit dem Kino als bedeutender Ausprägung der Distribution und einem damit verbundenen besonderem Erlebnis aufgewachsen sind, das fortwährend gepflegt wird, und andererseits nach den Anstrengungen der pandemischen Situation hiermit erste Schritte zurück in eine kulturelle Partizipation gemacht haben.

Das von den Produktionen aus Hollywood dominierte globale Kino ist davon gekennzeichnet, dass die jeweiligen Märkte und Branchen stets gewachsen sind, sich weiter ausdifferenziert haben und die Herausforderungen größer geworden sind. Die dynamischen und

schnell verfügbaren Angebote per Video-On-Demand bedeuten für das globale Kino trotz der bisher stattgefundenen Expansionen und erzielten Erfolge eine maßgebliche und nicht mehr wegzudenkende Konkurrenz, mit der weiter umzugehen und auf die zu reagieren ist. Während im Laufe der vergangenen Jahrzehnte zunehmend mehr filmische Werke eine Veröffentlichung im Kino erhalten haben, scheint sich mit dem schnell zum Kino aufschließenden Video-On-Demand eine Verschiebung zu ergeben. Eine Veröffentlichung im Kino bleibt für Regisseur*Innen vermutlich weiterhin Wunsch und Ziel, aber der einfachere Zugang und die größere Verbreitung via Video-On-Demand bieten sicherlich bessere Möglichkeiten.

In der Folge dieser Entwicklungen ergibt sich die Frage nach den Besonderheiten der jeweiligen Arten der Distribution bzw. deren Alleinstellungs-Merkmalen. Es sind die filmischen Erzeugnisse und deren Geschichten, die zu einem besonderen Kino-Erlebnis beitragen, die zu globalen Ereignissen werden, die im kollektiven Gedächtnis bleiben, über die sich die Menschen fortgesetzt austauschen und sich damit beschäftigen. In einer stilisierten Art spricht der Regisseur Florian Henckel von Donnersmarck davon, dass man „[a]uf jeder Party, im Büro, im Bus und in den Medien […] die Begeisterung der Menschen über […] [filmische Werke spürt], denen man anmerkt, dass sie etwas verstehen und zugleich verwirklichen, dass sie globale Sehnsüchte benennen und sich als Stiller der Sehnsüchte anbieten“ (Henckel von Donnersmarck 2015: S. 63). Zu den jeweiligen Zeiten der Veröffentlichung sind filmische Erzeugnisse wie *Jurassic Park* (US 1993), *Independence Day* (US 1996), *William Shakespeare's Romeo + Julia* (US 1996), *The Matrix* (US 1999), *Avatar - Aufbruch Nach Pandora* (US 2009) und *Top Gun - Maverick* (US 2022) aufgrund eines hervorstechenden und öffentlichkeits-wirksamen Kino-Ereignisses für Menschen ein nicht nur kurzzeitig wichtiger Bestandteil des sozialen Austausches bzw. der Diskussion gewesen. Wer an diesen teilhaben wollte, musste den Weg in das Kino auf sich nehmen (vgl. Lang 2021), um anschließend die Diskussion wieder zu erneuern und zu erweitern. Etwas ähnliches, wie es mit dem Kino in Verbindung steht, lässt sich für Video-On-Demand allerdings noch nicht feststellen. Bisher scheint es so zu sein, dass vor allem „Netflix […] has had less success making films that endure“ (ebd.). Eine anhaltende, fortdauernde öffentliche Aufmerksamkeit und Manifestation im kollektiven kulturellen Gedächtnis bleiben den online veröffentlichten Produktionen bisher vorenthalten. Die sowohl in der zeitlichen Veröffentlichung als auch im Abruf – mehrere hintereinander und ohne Pause – schnell aufeinander folgenden filmischen Werke lassen diese schneller vergänglich und weniger nachwirkend sein. Die Besonderheit eines einzelnen davon verschwindet somit im unendlichen „ocean of content“ (ebd.) der Online-Dienste. Zugleich scheint es auch so zu sein, dass „many of the original movies that are being made for these services fail to capture the popular imagination“ (ebd.). Die Vergänglichkeit einer Vielzahl von

produzierten filmischen Werken, insbesondere derjenigen für die Online-Dienste, nimmt zu, so dass diese auch schlechter den Test der Zeit bestehen und in Vergessenheit geraten.

In Abhängigkeit aller strukturellen Veränderungen und Entwicklungen sowie der erzielten Einspiel-Ergebnisse ergeben sich stets neue Orientierungen für das zukünftige Vorgehen. Die Ergebnisse sind insofern nicht nur wirtschaftlich zu verstehen, sondern – soziologisch gesehen – als wichtige struktur-bildende bzw. struktur-verändernde Faktoren für die Branchen. Die Nachfrage auf der Mikro-Ebene, d. h. das Verhalten der Zuschauer*Innen, bestimmt die Entwicklungen und das zukünftige Angebot der Makro-Ebene, d. h. wie sich die Branchen entwickeln. Es können sich beispielsweise ein Verlust bzw. Zuwachs in den Kino-Strukturen der Metropolen oder eine Intensivierung bzw. Reduzierung bestimmter Genre-Produktionen, wie es sich u. a. an den Comic-Filmen, Fortsetzungen und filmischen Universen zeigt, ergeben. Dieser wechselseitige Zusammenhang verdeutlicht wiederum das Mikro-Makro-Verhältnis, wie es bereits erläutert worden ist (vgl. Kapitel 2.2). Das Kino als ein Ort für filmisch-mediale Ereignisse und Erlebnisse wird, trotz der zunehmenden Konkurrenz im Heim-Kino, sicherlich weiter erhalten und zudem populär, d. h. umsatzstark, bleiben. Dies ist besonders anzunehmen, da es den Menschen eine sozial und psychisch bedeutsame Möglichkeit zur Gestaltung von frei verfügbarer Zeit außerhalb vom Heim-Kino bietet. Die sich deutlicher abzeichnende Ablösung der physischen durch die digitalen Medien im Heim-Kino unterscheidet sich hiervon deutlich, da beide im selben Bereich konkurrieren (vgl. Kapitel 3.3.1).[74] Zukünftig ist vielmehr zu betrachten, welcher der beiden Bereiche – Kino oder Video-On-Demand – innerhalb einer Ko-Existenz die dominantere Variante sein wird.

[74] Es ist nicht zu erwarten, dass im Kino ein massiver umsatzbezogener Rückgang einsetzen wird, wie es sich im Verhältnis zwischen digitalen und physischen Medien ergeben hat (vgl. Kapitel 3.3.1).

3.3.3 ZUGRIFFS-REDUKTION: INSTANZEN & FREIGABEN

> *„If you suck on a tit the movie gets an R rating. If you hack the tit off with an axe it will be PG."* (Jack Nicholson zit. nach Guy 2004: S. 25)

An den filmischen Werken, die über das Hollywood-System entstehen und demzufolge besonders aussichtsreich eine Reise über den gesamten Globus antreten, lässt sich neben den Distributions-Strukturen (vgl. Kapitel 3.3.1) und Einspiel-Ergebnissen (vgl. Kapitel 3.3.2) noch ein weiteres, vorgeschaltetes gesellschaftlich-soziales Phänomen betrachten. Eine Gesellschaft bildet verschiedene Strukturen aus, u. a. politische, rechtliche und gesamtheitlich soziale Strukturen. Alle diese sind in gewisser Hinsicht auch als Filter für das weitere Vorgehen von Akteur*Innen zu verstehen. Die Film-Branchen bilden ebenfalls Strukturen aus – und deren Akteur*Innen sind zugleich von anderen gesellschaftlichen Strukturen abhängig, wenn es beispielsweise um Zugang und Integration filmischer Erzeugnisse in die gesellschaftlich-sozialen Verhältnisse geht. Deren strukturelle Filter sind die Grundlage, um zu bestimmen, in welchem Maße die filmischen Werke den Zugang zu einer Gesellschaft erhalten können. Es wird, je nach Orientierung und Ausrichtung der Freigabe-Instanzen, in der Bewertung u. a. berücksichtigt, wie die gesellschaftlich-kulturelle bzw. politische Auffassung der Darstellung von Gewalt, Sexualität etc. sind bzw. allgemeiner und weniger wertbehaftet, wie die Auswirkungen der Darstellungen auf ein junges Publikum bzw. die Entwicklung der Zuschauer*Innen sein können. Das Zitat des Schauspielers Jack Nicholson verdeutlicht in dem Zusammenhang, wie unterschiedlich die Auffassung zwischen Sexualität und Gewalt sind – nämlich, das letzteres im Freigabe-System der USA mehr toleriert wird.

Der Ausspruch des griechisch-römischen Philosophen Epiktet, dass „[n]icht die Dinge […] die Menschen in Verwirrung [bringen], sondern die Ansichten über die Dinge" (Epiktet zit. nach Kampa 2011: S. 161), scheint besonders auf die soziale Bewertung und Freigabe von filmischen Werken zu passen. Es zeigen sich bereits zwei unterschiedliche Strömungen. Zum einen wird ein Vorenthalten und somit eine Zensur ungewünschter Inhalte und Darstellungen vor der Allgemeinheit erkennbar. Dies kann gesellschaftlich bedingt sein, z. B. indem das kulturell verbreitete Gefühl von Scham betroffen ist, aber auch politisch, indem z. B. in totalitären Systemen gegen-politische Einflüsse, die über die filmischen Erzeugnisse adressiert bzw. ausgedrückt werden können, unterdrückt werden. Es ist allerdings zwischen staatlich ausgeübter Zensur, d. h. einem von außen gegebenen Einfluss auf Inhalt und Verbreitung durch Auflagen, Einschränkungen und Verbot, und selbst-gewählter, freiwilliger Zensur der Rechte-Inhaber*Innen ohne Einfluss staatlicher Instanzen zu unterscheiden. Zum anderen

zeigt sich aber auch eine grundsätzliche gesellschaftliche Offenheit künstlerischen Werken gegenüber, die jedoch zum Schutze der individuellen Entwicklung eingeordnet und stufenweise freigeschaltet und für ein entsprechendes Publikum zugänglich werden.

Die ersten drei Jahrzehnte filmischer Produktionen und somit die Phase der Etablierung eines Studio-Systems in Hollywood sowie die Entwicklung des Ton-Films sind in den USA von externen Kontroll-Einflüssen relativ frei und unabhängig gewesen. Verschiedene gesellschaftliche Interessen-Gruppen, insbesondere religiöse Vereinigungen, haben sich jedoch zunehmend, besonders ab den 1920er-Jahren, für eine Kontrolle filmischer Erzeugnisse durch eine allgemeine Zensur eingesetzt und damit gedroht, Hollywood-Filme zu boykottieren (vgl. Hutchinson 2020: S. 98). In diesem Zusammenhang ist zu berücksichtigen, dass in den gesamten USA zu dieser Zeit bereits eine andere Form der landesweiten Kontrolle bzw. des Verbots etabliert gewesen ist. Die zwischen den Jahren 1920 und 1933 geltende Prohibition hat Herstellung, Transport und Verkauf von Alkohol verboten und damit etwas vormals gängiges und gegenwärtiges in die Illegalität verschoben. Die Akteur*Innen der Interessen-Gruppen bzw. der Hollywood-Studios konnten somit erkennen, dass weitreichende gesellschaftliche Einschränkungen nicht nur denkbar sind, sondern auch umgesetzt und praktiziert werden. Die Film-Industrie führte daher mit dem *Motion Picture Production Code* (vgl. Motion Picture Producers and Distributors of America 1930) eigenständig eine auf sich selbst bezogene und für sich selbst geltende Form der Zensur ein, bevor eventuell staatliche Regulierungen getroffen wurden. Die in den Jahren zuvor entstandenen filmischen Werke werden als „[s]chwungvoll, zweideutig und herrlich witzig" (Hutchinson 2020: S. 98) bezeichnet und zeigen, dass „sich das alte Hollywood im Schlamm wälzen konnte" (ebd.), indem sozial relevante Themen wie Prostitution, Armut, Drogen und Abtreibung angesprochen und Tabus gebrochen wurden (vgl. ebd.). In gewisser Hinsicht scheint alles grenzenlos vorstellbar und möglich gewesen zu sein, bevor die engen Vorgaben, was filmisch stattfinden durfte und was nicht, eingesetzt haben. Der *Motion Picture Production Code*, nach dessen Entwickler William H. Hays auch als *Hays-Code* bekannt, enthält moralische Vorstellungen, die von Film-Produktionen faktisch ab dem Jahr 1930, tatsächlich aber erst ab dem Jahr 1934 im durchgesetzten und kontrollierten Einsatz, einzuhalten gewesen sind. Demnach mussten in filmischen Werken die Kriminellen bestraft sowie Grausamkeiten, nackte Haut, Darstellungen von Sexualität, obszönes sowie vulgäres Verhalten und die Verletzung religiöser Überzeugungen vermieden werden. Generell ist auf ein moralisch angemessenes Verhalten der Charaktere zu achten gewesen bzw. sollten Abweichungen davon geahndet werden (vgl. ebd.).[75]

[75] Ausführliche Informationen zur Zensur in den USA bzw. zum *Motion Picture Production Code* finden sich in *The Dame In The Kimono* (vgl. Leff / Simmons 1990) sowie *Hollywood's Censor* (vgl. Doherty 2007).

Unter den Vorgaben des *Motion Picture Production Codes* wären bestimmte populäre filmische Werke der vergangenen Jahrzehnte nicht denkbar gewesen. Insbesondere diejenigen des Regisseurs Quentin Tarantino, u. a. *Reservoir Dogs - Wilde Hunde* (US 1992), *Pulp Fiction* (US 1994) und *Jackie Brown* (US 1997), die sich in kriminellen Milieus abspielen und denen gegenüber wenig bis keine kritisierenden bzw. sanktionierenden Perspektiven einnehmen, wären sicherlich nicht entstanden, wenn sich die strukturellen Bedingungen nicht verändert hätten. Der Kodex wurde etwa drei Jahrzehnte angewendet. Spätestens in den 1960ern-Jahren hat sich aufgrund gesellschaftlichen Wandels, insbesondere von Werte-Vorstellungen, eine zunehmende Akzeptanz von filmischen Werken, die nicht ganz den Vorgaben entsprochen haben, eingestellt. Dies ging so weit, dass auch die Vorführung von Pornographie nicht mehr nur versteckt oder randständig war, sondern offen stattgefunden hat. Zentral damit verbunden ist *Deep Throat* (US 1972). Zwar ist dessen Aufführung in einer Hälfte der USA verboten gewesen, aber eine weitläufige mediale Aufmerksamkeit hat sich dennoch eingestellt. Es folgte eine Phase von zwei bis drei Jahren, bezeichnet als *Porno-Chic-Boom*, in der Porno-Filme in regulären Kinos gezeigt wurden und es gesellschaftlich in Mode gekommen und angesagt war, sich damit zu beschäftigen und darüber zu diskutieren. Dieses soziale Phänomen steht somit den Regulierungen und moralischen Bestrebungen des *Motion Picture Production Codes* deutlich gegenüber. Dieser ist jedoch zur Zeit des *Porno-Chic*[76] bereits abgeschafft gewesen. Ab dem Jahr 1968 ist dieser endgültig durch ein Rating-System, d. h. einen Vorgang zur Bewertung und Freigabe von filmischen Werken, abgelöst worden.

Derartige Rating-Systeme haben sich weltweit etabliert. Diese haben gemeinsam, dass sie die Entwicklung vom Kind über den Jugendlichen zum Erwachsenen in verschiedene Jahres-Phasen einteilen. Der Zugang zu öffentlichen Vorführungen bzw. der Erwerb von filmischen bzw. medialen Inhalten ist entsprechend der Phase, ab der die Freigabe gegeben ist, gestattet bzw. für die Phasen zuvor ausgeschlossen oder beschränkt, so dass der Besuch eventuell nur mit erwachsener Begleitung möglich ist. Ein damit verbundenes Ziel ist, die Entwicklung junger Menschen zu schützen, d. h. vor negativen, potentiell gefährdenden oder auch gesellschaftlich nicht akzeptierten Einflüssen. Entsprechend der Klassifikationen wird deren Eignung für Gruppen ab einem bestimmten Alter geprüft. In Deutschland erfolgt gemäß § 14 Abs. 1 JuSchG eine Freigabe nur, wenn ein filmisches Werk als nicht entwicklungs-beeinträchtigend für die Gruppe der vorgesehenen Kennzeichnung angesehen wird.[77] Die folgende Übersicht (vgl. Tabelle 8)[78] enthält eine global verteilte Auswahl von zehn Ländern mit

[76] Die Bezeichnung wurde erstmals in der *The New York Times* im Jahr 1973 verwendet, in dem auch der vielfältige gesellschaftliche Umgang mit dem Thema zu der Zeit aufgezeigt wird (vgl. Blumenthal 1973).

[77] Zur medien-pädagogischen Auseinandersetzung der Kino-Freigabe in Deutschland (vgl. Uhlenbrock 2007).

[78] Die Abbildungen gelten als Gemeinfrei bzw. Public Domain, teilweise unterliegen sie CC BY-SA 3.0 sowie 4.0.

deren alters-bezogenen Abstufungen und zugehörigen Optionen bzw. Einschränkungen, die maßgeblich bei der Freigabe sind. Während in Deutschland fünf Stufen gelten, wird in den Niederlanden eine siebenstufige Unterteilung vorgenommen. In der Regel setzt die letzte Stufe bei den 18-Jährigen ein. In Singapur gibt es noch eine höhere Einstufung ab 21 Jahren und in Süd-Korea eingeschränkte Vorführungen, die erst für volljährige ab 19 Jahren zugänglich sind. Vielfach wird das Prinzip des *Parental Guidance* angewendet, d. h. das jüngere Zuschauer*Innen in Begleitung von u. a. sorgeberechtigten Erwachsenen, die diese bei der Einordnung und Verarbeitung der filmischen Ereignisse unterstützen, zugelassen werden.

DEUTSCHLAND | FSK: FREIWILLIGE SELBSTKONTROLLE DER FILMWIRTSCHAFT

OHNE BESCHRÄNKUNG	NICHT GEEIGNET FÜR UNTER 6-JÄHRIGE	NICHT GEEIGNET FÜR UNTER 12-JÄHRIGE	NICHT GEEIGNET FÜR UNTER 16-JÄHRIGE	NICHT GEEIGNET FÜR UNTER 18-JÄHRIGE

HONGKONG | FCA: FILM CENSORSHIP AUTHORITY

OHNE BESCHRÄNKUNG	NICHT FÜR KINDER GEEIGNET	NICHT FÜR KINDER UND JUGENDLICHE GEEIGNET	FREIGEGEBEN AB 18 JAHREN

JAPAN | EIRIN: EIGA RINRI KANRI IINKAI (FILM-ETHIK-KOMITEE)

OHNE BESCHRÄNKUNG	UNTER 12 JAHREN: BEGLEITUNG ERFORDERLICH	FREIGEGEBEN AB 15 JAHREN	FREIGEGEBEN AB 18 JAHREN

NIEDERLANDE | NICAM: NEDERLANDS INSTITUUT VOOR DE CLASSIFICATIE VAN AUDIOVISUELE MEDIA

OHNE BESCHRÄNKUNG	UNTER 6 JAHREN: BEGLEITUNG ERFORDERLICH	UNTER 9 JAHREN: BEGLEITUNG ERFORDERLICH	UNTER 12 JAHREN: BEGLEITUNG ERFORDERLICH	UNTER 14 JAHREN: BEGLEITUNG ERFORDERLICH	FREIGEGEBEN AB 16 JAHREN	FREIGEGEBEN AB 18 JAHREN

SAUDI-ARABIEN | GCAM: GENERAL COMMISSION FOR AUDIOVISUAL MEDIA

OHNE BESCHRÄNKUNG	ERWACHSENE BEGLEITUNG EMPFOHLEN	ERWACHSENE BEGLEITUNG DRINGEND EMPFOHLEN	FREIGEGEBEN AB 12 JAHREN	FREIGEGEBEN AB 15 JAHREN	FREIGEGEBEN AB 18 JAHREN

SINGAPUR | BFC: BOARD OF FILM CENSORS					
OHNE BESCHRÄNKUNG	ERWACHSENE BEGLEITUNG EMPFOHLEN	ERWACHSENE BEGLEITUNG DRINGEND EMPFOHLEN	FREIGEGEBEN AB 16 JAHREN	FREIGEGEBEN AB 18 JAHREN	EINGESCHRÄNKTE BEREITSTELLUNG: AB 21 JAHREN
SÜD-KOREA | KMRB: KOREA MEDIA RATING BOARD					
OHNE BESCHRÄNKUNG	UNTER 12 JAHREN: BEGLEITUNG ERFORDERLICH	UNTER 15 JAHREN: BEGLEITUNG ERFORDERLICH	FREIGEGEBEN AB 18 JAHREN	EINGESCHRÄNKTE BEREITSTELLUNG: AB 19 JAHREN	
TAIWAN | GIO: GOVERNMENT INFORMATION OFFICE					
OHNE BESCHRÄNKUNG	6-11 JAHRE: BEGLEITUNG ERFORDERLICH	12-14 JAHRE: BEGLEITUNG ERFORDERLICH	15-17 JAHRE: BEGLEITUNG ERFORDERLICH	FREIGEGEBEN AB 18 JAHREN	
UNITED KINGDOM | BBFC: BRITISH BOARD OF FILM CLASSIFICATION					
OHNE BESCHRÄNKUNG	NICHT GEEIGNET FÜR JÜNGERE KINDER	UNTER 12 JAHREN: BEGLEITUNG ERFORDERLICH	FREIGEGEBEN AB 12 JAHREN	FREIGEGEBEN AB 15 JAHREN	FREIGEGEBEN AB 18 JAHREN	EINGESCHRÄNKTE BEREITSTELLUNG: AB 18 JAHREN
USA | CARA: THE CLASSIFICATION AND RATING ADMINISTRATION / MPA: MOTION PICTURE ASSOCIATION					
OHNE BESCHRÄNKUNG	ERWACHSENE BEGLEITUNG EMPFOHLEN	ERWACHSENE BEGLEITUNG DRINGEND EMPFOHLEN	UNTER 17 JAHREN: BEGLEITUNG ERFORDERLICH	FREIGEGEBEN AB 18 JAHREN	

TABELLE 8: BEISPIELE GLOBALER FREIGABE-KLASSIFIKATIONEN

Die Freigabe ist jedoch nur das Ergebnis für ein positiv beschiedenes Werk, das dadurch einen legitimierten Zugang zur öffentlichen Verbreitung in einer Gesellschaft erhält. Es zeigt sich darin jedoch nicht, welche Auffassungen und Bestimmungen dieser zugrunde liegen, wie mit filmischen Werken umzugehen ist. In China gibt es offiziell beispielsweise keine stufenweise Unterscheidung wie in anderen Ländern. Eine Freigabe erscheint somit grundsätzlich geeignet für alle zu sein. Dennoch ist zu berücksichtigen, dass in China zensorische Vorgaben und Anpassungen gegeben sind (vgl. Kapitel 3.3.2). Ein derartiges Vorgehen zeigt sich an dem

geänderten Ende von *Fight Club* (US 1999), wie es bei *Tencent Video*, einem chinesischen Online-Dienst, zu sehen ist. Während im Original der anarchistische, anti-kapitalistische Plan von *Projekt Chaos* – englisch: *Project Mayhem* – ausgeführt wird und verschiedene Büro-Gebäude der Finanz-Branche gesprengt werden, entfällt dort dieses Ende. Nachdem der Erzähler im ersten Teil des Finales die psychische Bindung zu Tyler Durden gelöst hat, wird abgeblendet und es erscheint eine schriftliche Darstellung, nach der die Bande verhaftet und die geplanten Terror-Anschläge gestoppt werden konnten (vgl. Ni 2022). Dieses Vorgehen stellt eine Änderung der inhaltlich vermittelten Bedeutung hin zu einer system- und gesellschaftsvertretenden Sicht dar, wie es auch im Folgenden beschrieben ist:

> *„The new Chinese version of FIGHT CLUB puts power back into the hands of the police and implies an ideal closure in line with the Chinese state discourse in which the symbiotic relationship between the police and the state is a given. This treatment is commonplace in many Chinese television dramas and films which represent crime and violence." (How Wee Ng zit. nach ebd.)*

In einem selten vorkommenden Schritt wurde diese entfernte Szene nach den medialen Berichten und der damit verbundenen Debatte um Zensur, insbesondere auf internationaler Ebene, wieder eingefügt und das Ende wiederhergestellt (vgl. Brzeski 2022).

Zudem ist zu beachten, dass länder-spezifisch nicht immer eine gesetzliche Verpflichtung zur Vorlage und Überprüfung filmischer Erzeugnisse bestehen muss und daher auch eine kontroll-unabhängige Veröffentlichung möglich ist. In Deutschland besteht diese Verpflichtung zur Vorlage bei der im Jahr 1949 gegründeten FSK als prüfende und freigebende Instanz nicht. Faktisch werden jedoch alle im Kino gezeigten filmischen Werke – nach vorhergehendem Antrag der Rechte-Inhaber*Innen – von der FSK geprüft, da sich die Film-Wirtschaft hierdurch selbst kontrolliert und somit, wie gemäß Art. 5 Abs. 1 Satz 3 GG vorgesehen, frei von staatlicher Zensur ist. Es lässt sich sagen, dass die gesellschaftlich installierten Instanzen zur Freigabe auch als ein Spiegel des gesellschaftlich zulässigen bzw. akzeptierten zu verstehen sind, unabhängig davon, worauf diese Vorstellungen basieren.

Die Instanzen zur Bewertung und Freigabe von filmischen Erzeugnissen, damit diese in der gesellschaftlichen Breite veröffentlicht werden können, sind zentrale Filter zwischen Produktion und Rezeption. Diese sind der Rezeption durch Zuschauer*Innen vorgeschaltet und bestimmen, für wen ein entsprechendes filmisches Werk zugänglich sein soll bzw. für wen es zunächst ausgeschlossen sein soll. Neben der bereits erfolgten Betrachtung, wie die Freigabe-Regularien sind, ist zudem von besonderem Interesse, was für Erkenntnisse sich aus den vorgelegten und geprüften filmischen Erzeugnissen ergeben können. Von allen in

Deutschland im Jahr 2022 vor Veröffentlichung stattgefundenen Prüfungen und Freigaben entfallen 18 % auf das Kino und mit 82 % der größte Teil auf das Heim-Kino (vgl. SPIO 2023a). Es zeigt sich, dass die Veröffentlichungen im Kino mehrheitlich geeigneter für ein jüngeres Publikum sind. Im Bereich vom Heim-Kino bzw. Home-Entertainment sind, prozentual betrachtet, bei den Freigaben ab 0 Jahren und 6 Jahren deutlich weniger gegeben. Die Freigaben ab 12 Jahren sind zwar sehr weitläufig vorhanden, aber ebenfalls weniger als im Kino. Eine auffällige Zunahme zeigen jedoch die Freigaben ab 16 Jahren und ab 18 Jahren (vgl. Abbildung 21). Das bedeutet, das mehr filmische Werke im Home-Entertainment auf ein jugendlich-erwachsenes Publikum abzielen und dementsprechend inhaltliche und audio-visuelle Darstellungen von Drogen, Gewalt und Sexualität aufweisen.

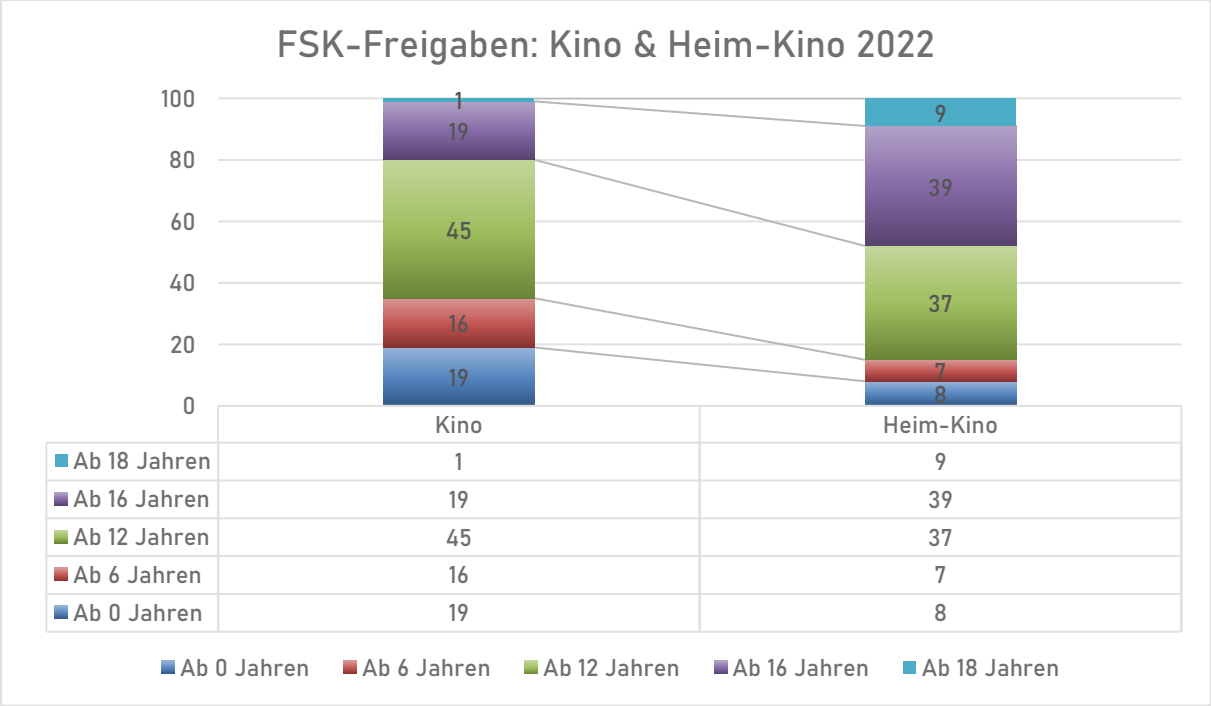
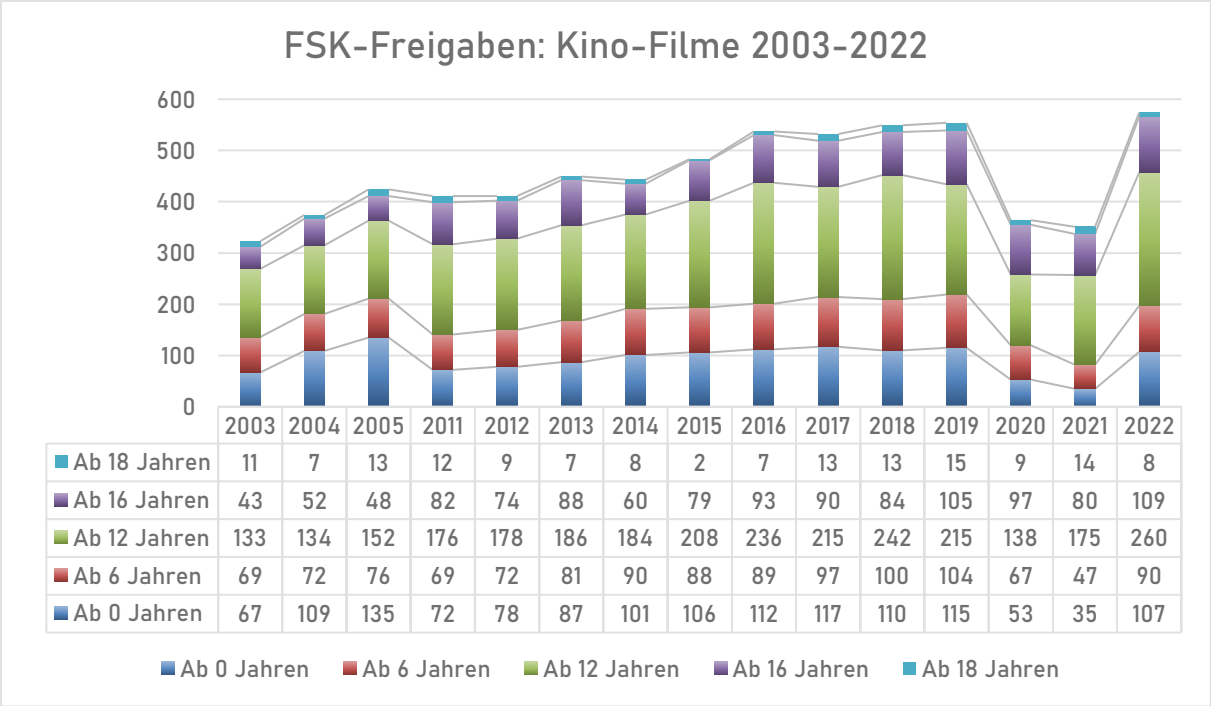


ABBILDUNG 21: FSK-FREIGABEN: KINO & HEIM-KINO 2022 (EBD.)

Über zwei Jahrzehnte hinweg zeigt sich, dass in Deutschland im Kino zunehmend mehr filmische Werke veröffentlicht werden (vgl. Abbildung 22). Diese sind mehrheitlich ab 12 Jahren freigegeben und entsprechen einem jungen Publikum als präferierter Zielgruppe (vgl. Kapitel 3.3.2). Zusammen mit den beiden unteren Freigabe-Stufen bilden diese den größten Teil aller Veröffentlichungen. Die Freigaben ab 16 Jahren haben sich allerdings vom mittleren zweistelligen auf den unteren dreistelligen Bereich erhöht und sind damit deutlicher vertreten. Diejenigen für ein nicht-jugendliches, erwachsenes Publikum ab 18 Jahren bewegen sich jedoch weiterhin zwischen dem einstelligen und niedrigen zweistelligen Bereich.



	2003	2004	2005	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
Ab 18 Jahren	11	7	13	12	9	7	8	2	7	13	13	15	9	14	8
Ab 16 Jahren	43	52	48	82	74	88	60	79	93	90	84	105	97	80	109
Ab 12 Jahren	133	134	152	176	178	186	184	208	236	215	242	215	138	175	260
Ab 6 Jahren	69	72	76	69	72	81	90	88	89	97	100	104	67	47	90
Ab 0 Jahren	67	109	135	72	78	87	101	106	112	117	110	115	53	35	107

ABBILDUNG 22: FSK-FREIGABEN: KINO-FILME 2003-2022
(EBD.)

Die länder-spezifischen Instanzen sind grundsätzlich auch einem Wandel unterworfen, d. h. es kann zu Verschärfungen oder Entspannungen in den Bewertungen und Freigaben kommen, je nachdem, welche Kriterien, Ansichten und Entwicklungen dafür herangezogen werden. In Deutschland hat sich in den vergangenen zwei Jahrzehnten bei einer Vielzahl von erneut bei der FSK zur Prüfung eingereichten filmischen Erzeugnissen eine herabgestufte Freigabe für ein jüngeres Publikum ergeben. Hervorstechend sind hierfür Action-Filme mit Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone, Jean-Claude Van Damme, Dolph Lundgren etc. aus den 1980er-Jahren. Diese sind damals noch auf ein erwachsenes Publikum beschränkt gewesen sowie teilweise indiziert worden und nun aufgrund sich veränderter Auffassungen und Regelungen ungekürzt bereits ab 16 Jahren für ein jugendliches Publikum freigegeben. Dies gilt besonders für den Science-Fiction-Film *Starship Troopers* (US 1997) von Regisseur Paul Verhoeven, der die kriegerischen Szenarien mit expliziten Splatter-Einstellungen exzessiv zur Schau stellt. Während dieser zunächst für ein erwachsenes Publikum vorgesehen war und indiziert wurde, hat sich im Jahr 2017 eine neue Betrachtung ergeben: Die Indizierung wurde nach fast zwei Jahrzehnten aufgehoben. Eine erneute Prüfung der FSK hat zudem eine Freigabe bereits ab 16 Jahren ergeben, da Jugendliche als dazu fähig angesehen werden, die fiktionalen und satirischen Elemente im Kontext des dargestellten Krieges als solche erkennen und einordnen zu können, so dass von keiner desorientierenden Wirkung des filmischen Erzeugnisses auszugehen ist.

In Deutschland sind indizierte Filme keinem Verbot unterworfen, aber es bestehen für diese Einschränkungen, was die Werbung dafür und deren Vertrieb anbelangt. Dies führt wiederum zu alternativen Strategien in der Veröffentlichung durch die Verleiher. Spiel-Filme etc., die in Deutschland aufgrund einer Selbst-Zensur durch die Rechte-Inhaber*Innen nur gekürzt erschienen sind, weil sie in ungekürzter Variante potentiell oder auch faktisch strafrechtlichen Sanktionen unterliegen würden, werden stattdessen im deutsch-sprachigen Ausland, in denen andere rechtliche Bestimmungen gelten, veröffentlicht und können dort legal vertrieben und erworben werden. Ein Beispiel hierfür ist die langjährig problematische und inzwischen geklärte Situation von *Blutgericht In Texas* (US 1974). Die ungekürzte Fassung, die im Jahr 1985 erstmals wegen Gewalt-Verherrlichung nach § 131 StGB beschlagnahmt wurde, ist in Deutschland jahrelang als strafrechtlich relevant eingestuft gewesen. Die Beschlagnahme musste zunächst gerichtlich aufgehoben werden, um die damit automatisch einhergehende Indizierung ebenfalls aufzulösen. Erst nach diesen Schritten ist der Weg zu einer erneuten Überprüfung durch die FSK offen gewesen. Alle diese Schritte konnten im Jahr 2011 durch *Turbine Medien* erfolgreich abgeschlossen werden, so dass der Horror-Film seit dem Jahr 2012 ungekürzt in Deutschland zu erhalten ist. Die FSK hat das filmische Werk nach erneuter Prüfung ab 18 Jahren freigegeben. Dementsprechend ist dieses zukünftig allen rechtlichen Einschränkungen wie einer Indizierung oder Beschlagnahme entzogen. In gewisser Hinsicht ist nicht nur von einer erneuten Bewertung zu sprechen, sondern auch von einer rechtlichen Rehabilitation, die nach mehreren Jahrzehnten erfolgt ist.

Die erneute Bewertung von filmischen Werken geht mit einem veränderten gesellschaftlichen Umgang mit diesen einher. Es zeigt, wie sich eine Gesellschaft und deren sozialer Rahmen, der maßgeblich für die filmischen Erzeugnisse ist, verändern. Wie unterschiedlich jedoch die Auffassungen und Bewertungen filmischer Werke über Gesellschaften hinweg sein können, verdeutlicht das folgende Beispiel. Die Musical-Horror-Komödie *The Rocky Horror Picture Show* (US 1975) ist aufgrund des sexuellen und masochistischen Inhalts in Singapur drei Jahrzehnte lang verboten gewesen und erst im Jahr 2003 freigegeben worden – jedoch nur für Erwachsene über 21 Jahren (vgl. Guy 2004: S. 26).[79] Dies unterscheidet sich von der in Deutschland geltenden Freigabe für ein jugendliches Publikum ab 12 Jahren. Ein sich hier andeutender verschärfter, restriktiver, sanktionierender gesellschaftlicher Umgang mit filmischen Werken – wie beispielsweise die in Deutschland gegebene Prüfung auf strafrechtliche Bedenklichkeit nach § 131 StGB durch die Juristen-Kommission, die Indizierung und Beschlagnahme – ist von den Freigabe-Klassifikationen losgelöst zu betrachten.

[79] Ausführliche Betrachtungen und Vergleiche zur Film-Zensur im asiatisch-pazifischen Bereich finden sich in *Film Censorship* (vgl. Saw 2013).

In diesem Zusammenhang ist von besonderer Bedeutung, dass das Film-Medium stets auch eines der Provokation ist, so dass – je nach Gesellschaft – auch von Skandal-Filmen gesprochen wird. Diese fordern durch die Art und Weise der Inszenierung bzw. als gesamtes Werk gegenwärtige gesellschaftliche Auffassungen und Sichtweisen zu einer diskursiven Auseinandersetzung heraus, ohne zwangsläufig darauf ausgelegt sein zu müssen. Es verdeutlicht sich daran erneut, dass „[n]icht die Dinge […] die Menschen in Verwirrung [bringen], sondern die Ansichten über die Dinge" (Epiktet zit. nach Kampa 2011: S. 161). Die Künstler*Innen müssen nicht das Ziel von Provokation und Kontroverse verfolgen, sondern diese kann sich aus den Prozessen der Rezeption heraus ergeben. Ein solches in vielen Ländern kontrovers diskutiertes und umstrittenes filmisches Werk ist – aufgrund der expliziten Darstellung der Ausübung von Macht, Vergewaltigung, Folter und Mord – *Salò Oder Die 120 Tage Von Sodom* (IT 1975) von Regisseur Pier Paolo Pasolini (vgl. Volk 2021 [2011]: S. 190ff.). In Deutschland ist es wiederum um eine gerichtliche Prüfung und bundesweite Beschlagnahme gegangen, die zunächst am 24. Februar 1976 verfügt worden ist. Die Justiz-Presse hat die Beschlagnahme damit begründet, dass eine filmische „Aneinanderreihung brutalster Gewalt und Perversionen" vorliege, die „keine Spuren von Kunst" (ebd.: S. 195) erkennen lässt. Auch in einer zeitgenössischen Kritik in der DDR wird die Ansicht vertreten, dass „[d]ie Eskalation des Perversen, von sexuellen Scheußlichkeiten, die schon jenseits des Pathologischen liegen dürften, […] jeden künstlerischen Ansatz auf[heben]" (Knietzsch 1978: S. 259f.), da die „Grenzen künstlerischer Darstellungen […] dort [liegen], wo der Mensch zum Ding unter Dingen gemacht wird" (ebd.: S. 261). Am 22. Juni 1977 wurde von nächsthöherer gerichtlicher Instanz die Beschlagnahme mit der Begründung aufgehoben, das filmische Erzeugnis wäre „weder gewaltverherrlichend noch pornografischen Inhalts" (Volk 2021 [2011]: S. 195). Auch eine anschließende staatsanwaltschaftliche Berufung gegen die Entscheidung wurde am 21. April 1978 letztinstanzlich verworfen, denn:

> *„Mit ihrer Auffassung, der Film drücke durch seine Schilderung von Folter- und Mordszenen eine Verherrlichung oder Verharmlosung dieser Gewalttätigkeiten aus (§ 131 StGB), sucht die Revision ihre eigene Würdigung des dargestellten Geschehens an die Stelle der im Urteil (UA Bl. 9) getroffenen Feststellungen zu setzen. Das ist unzulässig."* (BGHSt 2 StR 739/77, Urteil 1978-04-21)

Die Beschlagnahme ist aufgehoben geblieben. Es wird letztinstanzlich festgehalten, wem die rechtliche Einordnung der Angelegenheit zusteht und das dies in der eingebrachten Art und Weise der Berufung nicht zulässig ist. Die darin vertretene Auffassung hat zudem nicht einer rechtlich-neutralen, sondern einer moralisch-wertenden Art entsprochen. Insbesondere an

kontrovers diskutierten filmischen Erzeugnissen machen sich unterschiedliche individuelle und gesellschaftliche Zugriffe bemerkbar. Die Freigabe für Jugendliche oder auch Zensuren, strafrechtliche Konsequenzen bis hin zu Verboten können Ausdruck davon sein. Beispielsweise ist *Salò Oder Die 120 Tage Von Sodom* (IT 1975) in Schweden von Anfang an ungekürzt ab 15 Jahren freigegeben. In Australien hat wiederum zwischen den Jahren 1976 und 1993 ein Verbot bestanden, bevor der Spiel-Film freigegeben worden ist. Die Freigabe wurde bereits im Jahr 1998 erneut überprüft. Es wurde daraufhin ein weiteres Verbot ausgesprochen, bevor über ein Jahrzehnt später eine seither anhaltende Freigabe erfolgt ist (vgl. Volk 2021 [2011]: S. 196). Ein weiteres Beispiel für kontroverse Diskussionen und gesellschaftlichen Umgang mit filmischen Werken ist *9 Songs* (UK 2004). Regisseur Michael Winterbottom wollte austesten, welche gesellschaftlich gestatteten Möglichkeiten es für explizite sexuelle Darstellungen im Spiel-Film gibt. Es geht somit weniger um das filmische Erzeugnis selbst, sondern vielmehr um die gesellschaftlich-kulturelle Reaktion darauf, die es aufgrund gesellschaftlicher Wirklichkeit und bestehender Regeln und Normen auslöst.

> *„Ich habe mich einfach gefragt: Warum kann man nicht Sex im Kino zeigen? Was ist falsch daran? […] Viele zeitgenössische Romane enthalten sehr freie Beschreibungen von Sex, die Zeitungen sind voll davon, das Fernsehen auch. Nur das Kino scheint all dem in anachronistischer Weise auszuweichen.“ (Michael Winterbottom zit. nach 3Sat 2008)*

Das entstandene filmische Ergebnis dieser Auseinandersetzung ist eine Symbiose aus pornographischem und narrativem Spiel-Film. Von verschiedenen gesellschaftlichen Freigabe-Instanzen wurde dieser durchaus anders als ein Porno-Film bewertet. Dies zeichnet sich zum Beispiel anhand der französischen Freigabe ab, denn danach ist es „[t]he first sexually explicit film to be directly awarded a French mainstream certificate (and not the 'X classification' created in 1975 for 'pornographic or violence-inciting movies')“ (IMDb 2017a). In Deutschland hat sich eine Freigabe für Jugendliche ab 16 Jahren ergeben. Der Spiel-Film ist demnach vor einer Indizierung geschützt, der pornographisches Material grundsätzlich automatisch unterliegt. Regisseur Michael Winterbottom hat somit die Limitierungen und Möglichkeiten filmischen Schaffens und Erlebens mit einem Werk mittelbar adressiert und unmittelbar ausgetestet. Dieser Test, der sich auf die filmische Branche bzw. das gesellschaftliche System konzentriert, ist es, was die Herangehensweise filmischer Werke von der soziologischer Werke unterscheidet und einer soziologisch-wissenschaftlichen Herangehensweise – abgesehen von einem Krisen-Experiment – vorenthalten bleiben wird. Regisseur Michael Winterbottom bietet mit dem Spiel-Film den global verteilten, länder-spezifischen Freigabe-Systemen eine Herausforderung und testet diese aus.

Ein Beispiel der jüngeren Vergangenheit ist *A Serbian Film* (RS 2010) von Regisseur Srdjan Spasojević. Der Spiel-Film hat etwas in den Zuschauer*Innen ausgelöst, „sei es nun Schock, Ekel oder Fassungslosigkeit" (Il Gobbo 2015). Die internationalen Veröffentlichungen wurden verschiedentlich aufgrund von kulturell als grenzwertig bzw. grenzüberschreitend angesehenen Darstellungen von Sex und Gewalt jeweils um mehrere Minuten gekürzt. Die Produzent*Innen verstehen den Spiel-Film als metaphorischen Kommentar auf die serbische Gesellschaft, doch „[i]ronically, the extreme violence […] is the very thing keeping it from being recognized as a political essay" (Seibold 2022). Es zeigt sich insgesamt, dass durch filmische Werke, deren Ziel es zu sein scheint, mittels bestimmter Inszenierungen „not to draw the audience in, but send the audience out" (ebd.), wiederkehrend neue kontroverse Diskussionen und einschränkende Zugriffe darauf ausgelöst werden.[80]

Die Betrachtung der einzelnen Freigabe-Systeme mit deren Vor- und Nachteilen sowie erweiterter gesellschaftlicher Perspektiven und Vorstellungen lässt, in Abwägung der Relevanz des jeweiligen Kino-Marktes für die Einspiel-Ergebnisse, ein zusätzliches strategisches Element für die Produktion hinzukommen. Im Phänomen des Films geht es bekanntlich auch um das Verhältnis von Kunst und Kommerz (vgl. Kapitel 3.1.1). Das wirtschaftliche Einspiel-Ergebnis filmischer Erzeugnisse ist von besonderer Bedeutung. Dementsprechend ist es nachvollziehbar, wenn Produzent*Innen die freigebenden bzw. filternden Instanzen und deren Anforderungen bereits in der Produktion antizipieren und sich darauf einstellen, um eine gewünschte Freigabe – in der Regel für ein jüngeres Publikum – wahrscheinlicher werden zu lassen. Im Jahr 1984 wurde in den USA das PG-13 als weitere Klassifikation in der Freigabe eingeführt.[81] Es ist ein weiterer Schritt zwischen PG-Rating und R-Rating, der seither Jugendlichen ohne Begleitung von Erwachsenen den Kino-Besuch ermöglicht. Dies stellt einen wichtigen Faktor für Produktionen dar. Spiel-Filme, denen aufgrund von Darstellungen von Gewalt, Drogen, Sexualität etc. droht ein R-Rating zu erhalten, werden bereits während der Entwicklung oder in der *Post-Production* derart bearbeitet, dass sie das finanziell lukrativere PG-13-Rating erhalten. Das Bestehen dieser Freigabe hat zu diversen filmischen Werken geführt, die zunächst für das Kino geändert und eventuell später in der ungeschnittenen Fassung für das Heim-Kino veröffentlicht wurden (vgl. Kapitel 3.3.1).

Insbesondere ab Ende der 2000er-Jahre hat sich im Hollywood-Film eine Entwicklung ergeben, die Grenzen der Freigabe weiter auszutesten. Der von Regisseur Christopher Nolan inszenierte *The Dark Knight* (US 2008) hat in der dargestellten Gewalt gezeigt, wie weit man

[80] Zur weiteren Lektüre über Verbote und Zensuren im filmischen Bereich (vgl. Seim 1997 / Hoeren / Meyer 2007).
[81] Das erste filmische Erzeugnis, das diese Freigabe von der MPAA erhalten hat, ist *Die Rote Flut* (US 1984). In Deutschland ist dieses hingegen weiterhin von der FSK ab 18 Jahren freigegeben.

die Grenzen des PG-13 ausdehnen kann, um ein intensives filmisches Erlebnis zu erhalten, ohne die nächsthöhere Freigabe, das R-Rating, und dessen Limitierungen zu riskieren. Der Comic-Film ist im *Domestic Box Office* zum erfolgreichsten und viel-diskutierten filmischen Werk des Jahres geworden. Dieser Erfolg führte zu einer Phase sich daran orientierender Produktionen, die die Grenzen der Freigabe weiter ausloten wollten – allerdings mit unterschiedlichen Ergebnissen und Erfolgen. Ein Beispiel hierfür ist *The Expendables 3 - A Man's Job* (US 2014). Die gleichnamige Action-Reihe ist geprägt von militaristischer Gewalt. Die ersten beiden Teile haben in den USA noch über ein R-Rating verfügt bzw. in Deutschland eine Freigabe ab 18 Jahren erhalten. Allerdings hat man sich für den dritten Teil entschieden, eine entschärfte Variante für ein PG-13 zu produzieren und erst im Heim-Kino eine erweiterte Fassung zu veröffentlichen.[82] Zwar ist der dritte Teil global erfolgreich gelaufen, aber sowohl im *Domestic Gross* als auch *International Gross* deutlich hinter *The Expendables 2 - Back For War* (US 2012) als erfolgreichstem Teil der Reihe geblieben. In den USA ist die Strategie, das R-Rating nicht anzustreben und stattdessen auf das PG-13-Rating zu setzen, fehlgeschlagen, da das Einspiel-Ergebnis bei unter 50 % des Vorgängers liegt.

Demgegenüber hat auch das R-Rating immer wieder eine Art von Renaissance erlebt und sich ebenfalls als finanziell lukrativ gezeigt. Dies verdeutlichen u. a. filmische Erzeugnisse wie *The Matrix* (US 1999) und *Die Passion Christi* (US 2004). Allerdings sind *Deadpool* (US 2016) und *Logan - The Wolverine* (USA 2017), die von *20th Century Fox* produziert worden sind, hervorstechende Beispiele, da sie dem nach wie vor populären und äußerst ertragreichen Comic-Film angehören. Dennoch treten die Charaktere mit exzessiver physischer Gewalt und unflätigem, vulgärem verbalen Ausdruck audio-visuell in Erscheinung. Das produzierende Studio wurde zwischenzeitlich von den *Disney Studios* gekauft, so dass die Comic-Charaktere nun in das *Marvel Cinematic Universe* integriert werden können. Allerdings sind dessen Spiel-Filme grundsätzlich für ein PG-13 konzipiert. Zudem sind die *Disney Studios* nicht auf die Produktion von filmischen Werken für ein erwachseneres Publikum ausgerichtet. Der bisherige Erfolg dieser Beispiele hat allerdings dazu geführt, dass mit *Deadpool 3* (US 2024) ein erstes filmisches Erzeugnis mit einem R-Rating im *Marvel Cinematic Universe* entstehen wird, in dem *Wolverine* und *Deadpool* aufeinandertreffen werden.[83]

Derartige strategische Überlegungen beziehen sich, vor allem wenn man die Hollywood-Filme als globale Export-Ware berücksichtigt (vgl. Kapitel 3.3.2), inzwischen nicht mehr nur auf die lokalen Freigabe-Bedingungen, sondern auch diejenigen anderer lukrativer

[82] In Deutschland ist der Spiel-Film ab 16 Jahren bzw. in weiter gekürzter Fassung ab 12 Jahren freigegeben.

[83] Die Comic-Herkunft der Charaktere liegt bei *Marvel*, jedoch wurden die Film-Rechte an verschiedenen Charakteren in Zeiten vor dem *Marvel Cinematic Universe* an andere Studios wie *20th Century Fox* lizensiert.

Kino-Märkte, in denen filmische Erzeugnisse veröffentlicht werden sollen. Eine Orientierung an anderen Gesellschaften und eine Ausrichtung auf deren markt-bezogene als auch freigabe- und zensur-politische Gegebenheiten sind für die Maximierung von Gewinnen besonders relevant. Es ist davon auszugehen, dass je restriktiver die Regelungen eines Systems sind und je wichtiger dieses für das Einspiel-Ergebnis ist, desto mehr wird darauf mit diese berücksichtigenden Anpassungen der filmischen Werke reagiert. Basierend auf den Entwicklungen, dass China zum größten Kino-Markt weltweit geworden ist und damit das *Domestic Box Office* abgelöst hat (vgl. Kapitel 3.3.2), kommt den dort geltenden Regelungen, die erfolgreiche Blockbuster aus Hollywood nicht zwangsläufig zulassen, schrittweise mehr Aufmerksamkeit zu. Dementsprechend werden Hollywood-Filme in China wiederkehrend in alternativen Schnitt-Fassungen veröffentlicht (vgl. Lippold 2013) „in the hopes of clearing Beijing's censorship hurdles and gaining access to millions of Chinese viewers" (Ni 2022).[84]

Die Priorisierung von kommerziellen bzw. finanziellen Bedürfnissen einer filmischen Produktion, indem ein breiteres und jüngeres Publikum angesprochen wird, steht den künstlerischen Vorstellungen gegenüber, wie es der Regisseur Paul Verhoeven, der besonders für Produktionen mit einem R-Rating bekannt ist, betont (vgl. Paul Verhoeven zit. nach Erickson 2016). Das kapitalistische Denken hat demnach Vorrang und dominiert die Film-Branche, so dass „[a]ny argument about filmmaking or art is lost" (Paul Verhoeven zit. nach ebd.). Indem das PG-13 präferiert wird, spricht man zwar ein größeres Publikum an, „but you sacrifice everything that is edgy or sexual. You sacrifice anything that might offend people" (Paul Verhoeven zit. nach ebd.) und das zu kritischen Diskussion und Reflexionen beitragen könnte. Das Hollywood-System ist bereits seit langem dafür bekannt, die Produktionen an Entwicklungen anzupassen, damit diese global kompatibel sind, leicht mit anderen gesellschaftlichen Filtern zusammenpassen und somit zu erfolgreichen Exporten werden. Indem filmische Werke auch in einzelnen Fällen konkret an andere gesellschaftliche Bedingungen angepasst werden und somit die künstlerisch-kreative Freiheit in den Hintergrund gestellt wird, verdeutlichen sich daran besondere globale Markt-Mechanismen, an denen sich wiederum das soziologische Mikro-Makro-Verhältnis erkennen lässt (vgl. Kapitel 2.2). Die rechtlich bzw. gesellschaftlich vorgegebenen Bedingungen bestimmen aber nicht nur den Bereich, innerhalb dessen man sich bewegt. Es wird zugleich auch ausgetestet, wo die Grenzen liegen, wie weit gegangen werden kann und wie sehr sich die Grenzen ausdehnen lassen.

[84] Ein Einblick in angepasste oder abgelehnte filmische Werke sowie Anmerkungen, was bzw. wieso etwas vorgenommen wurde, sind in einem Wikipedia-Beitrag zur Film-Zensur in China zu finden (vgl. Wikipedia 2017).

3.4 FILM – ALS INDIVIDUELLES ERLEBNIS

> *„Das Kino ähnelt der Situation im Tank und im Schlaf. Es ist dunkel und bietet keine Ablenkung. Der Zuschauer sitzt auf einem Stuhl. Die Bilder bekommt er bereitgestellt. Er braucht seinen Gedanken und Gefühlen nur freien Lauf zu lassen. Die Ausgestaltung übernimmt das Geschehen auf der Leinwand."* *(Blothner 1999: S. 38)*

Das Phänomen des Films bezieht sich nicht nur auf die Ergebnisse produktions-bezogener bzw. industrieller Abläufe, sondern auch auf die sich ergebenden Erlebnisse innerhalb der individuellen Ausgestaltung von freier Zeit. Im historischen Kontext der Entstehung und Etablierung des Phänomens sind „nicht nur die enormen technischen Fortschritte, sondern auch der tiefgreifende gedankliche und soziale Wandel, der die industrielle Revolution flankierte" (Gronemeyer 1998: S. 22) von Bedeutung. Im Zusammenhang mit Industrialisierung, Massen-Produktion und Urbanisierung änderten sich auch die Verhältnisse von Beruf und frei verfügbarer Zeit. Die hinzugewonnene freie Zeit ist auf individueller Ebene auch mit einem „Wunsch nach Zerstreuung und kommunikativem Zeitvertreib [einhergegangen]. Sensationslust und Bildungshunger bildeten die Grundlage für die Entwicklung eines Marktes, der sich auf die Ware 'Massenunterhaltung' spezialisierte" (ebd.). Es geht dabei u. a. um die Bereitstellung audio-visueller Erlebnisse, wie es im eingangs aufgeführten Zitat dargestellt ist, auf die sich die Zuschauer*Innen voll und ganz einlassen können. Dementsprechend war „die Zeit […] reif für die Kinematographie, und tatsächlich wurde die Technik der Filmaufnahme und -projektion in den industrialisierten Ländern fast gleichzeitig und fast unabhängig voneinander erfunden" (ebd.: S. 22f.). Diese Bedürfnisse finden wiederkehrend eine Befriedigung in der „verführerischen Qualität des Mediums" (Stiglegger 2006: S. 9). Das Bedürfnis, diese Befriedigung zu erlangen, verhilft dem Phänomen wiederkehrend zu weiteren Erfolgen (vgl. ebd.).[85] Die Kulturen bzw. Gesellschaften der Gegenwart setzen im globalen Maßstab auch nach über 125 Jahren seit den Anfängen des Phänomens darauf und sind filmisch-geprägt.

Das Bedürfnis und dessen Befriedigung, die mit filmischen Werken verbunden sind, stellen sich jedoch vielschichtiger und schwerer zu adressieren dar, als sich über eine schlichte audio-visuelle Zusammenstellung der aufgezeichneten Elemente erreichen lässt. Das folgende Zitat aus *Westworld - S01E02 - Das Wahre Selbst* (US 2016), das sich auf eine inner-filmisch dargestellte Show bzw. einen Erlebnis-Park bezieht und nicht auf das Kino bzw. filmische Werke, lässt sich jedoch auf das Phänomen übertragen. Es geht über die verführerische Qualität des audio-visuellen Spektakels hinaus. Die Befriedigung, die mit einem

[85] Siehe hierzu die Erläuterungen zur Markt-Expansion (vgl. Kapitel 3.3.2).

wiederkehrenden bzw. wiederholten Erlebnis einhergeht, entspringt dem, dass sich scheinbar immer wieder mehr finden und entdecken lässt, als die Inszenierung im ersten Augenblick herzugeben scheint. Das Individuum meint etwas für sich zu entdecken, was anderen Zuschauer*Innen verborgen bleibt. Das macht das Erlebnis zu etwas individuellem – und somit zu etwas besonderem:

> *„Was soll das bringen? Ein paar billige Schreckmomente? Und ein paar Überraschungen? Das reicht doch nicht. Wir wollen den Gästen nicht nur anbieten, was sie glauben, was sie wollen, das wäre einfach. Nervenkitzel. Horror. Ekstase. Die Machtspiele. Die Gäste kommen nicht wieder wegen der oberflächlichen Show, den grellen Effekten. Sie kommen wieder wegen der Feinheiten, den Details. Sie kommen wieder, weil sie etwas entdecken, von dem sie glauben, dass es vor ihnen niemand bemerkt hat. Etwas, in das sie sich verlieben. Sie suchen keine Geschichte, die ihnen sagt, wer sie sind. Sie wissen ja schon, wer sie sind. Wer sie sein könnten, das wollen sie hier erfahren." Dr. Robert Ford zit. nach Westworld – S01E02 – Das Wahre Selbst (US 2016) Time-Code: 00:54:56-00:56:28*

Das Verhältnis zwischen Kunst und Rezipient*In ist etwas unbestimmtes und variierendes. Die Beschäftigung mit einem literarischen, musikalischen oder filmischen Werk geht mit Vorstellungen und Erwartungen in Bezug auf das in Aussicht stehende Erlebnis einher. Das, was sich aber tatsächlich ergeben wird, weicht eventuell deutlich davon ab. In einer kurzen Geschichte beschreibt Otto Jägersberg dies anhand der Suche nach einer passenden Lektüre zum Einschlafen. Es sollte „[k]ein langweiliges, kein aufmunterndes, kein belehrendes Buch, sondern eins, über das man getrost und guten Gewissens einschlafen kann" (Jägersberg 2015 [2011]: S. 14). Das im Geschäft gegebene Versprechen, dass der erzählende Charakter innerhalb der ersten sieben Seiten des empfohlenen Buches problemlos einschlafen wird, bleibt in der Geschichte jedoch unerfüllt. Ein unerwartetes Element in dem Buch beschäftigt diesen plötzlich, so dass dieser wach bleibt. Das Ziel, schnell über dem Buch einzuschlafen, ist verfehlt – das Gegenteil wurde erreicht. Es ist „als eine externe Hervorrufung innerer Konstruktivität [zu verstehen], denn die Wirklichkeit […] [des medialen Erlebnisses] beruht im Wesentlichen auf den wirklichkeitsschaffenden Eigenschaften des Subjekts" (Emrich / Te Wildt 2008: S. 157). Das Werk selbst ist also nur ein Teil des Erlebnisses. Der ergänzende, aber notwendige Teil ist das rezipierende Individuum mit allem, was es in das Erleben einbringt.

Es stellt sich somit die Frage, was Zuschauer*Innen in einem filmischen Werk suchen und welche Vorstellungen bzw. Erwartungen mit dem ausstehenden Erlebnis durch die Auswahl verbunden werden. Die Motive erscheinen allerdings vielfältig zu sein und „[e]ine einfache Darstellung dessen, worauf das Ins-Kino-Gehen hinausläuft, ist schlechthin unmöglich" (Jarvie 1974 [1970]: S. 19f.). Dennoch, wenn auch vereinfachend und nicht abschließend, lässt

sich vermuten, was bereits Siegfried Kracauer geäußert hat: „[W]onach [die Zuschauer*Innen] wirklich verlangen, ist, einmal vom Zugriff des Bewußtseins erlöst zu werden, ihr Ich im Dunkeln zu verlieren und die Bilder, wie sie gerade auf der Leinwand einander folgen, mit geöffneten Sinnen zu absorbieren" (Kracauer 2012 [1964]: S. 218). Als Zuschauer*In ist man demnach dem Erlebnis, das mit dem filmischen Erzeugnis einhergehen kann, offen gegenüber eingestellt.[86] Die Umkehrung bzw. Ablenkung von beispielsweise anstrengenden real-weltlichen Zuständen oder Situationen kann mit der Film-Vorführung antizipiert werden (vgl. Mai 2006: S. 31). Ein Spiel-Film wird angesehen, um „sich von einem konzentrierten, intensiven Erlebnis fesseln" (Blothner 1999: S. 27) zu lassen und herauszufinden, ob es sich doch um etwas Vertrautes oder Unbekanntes handelt (vgl. ebd.). Grundsätzlich ist von Interesse, wie Zuschauer*Innen einen Spiel-Film, ob im Kino oder im Video-On-Demand etc., auswählen. Es ist davon auszugehen, dass es sich um eine wechselseitige Beziehung von generellem Geschmack bzw. den individuellen Interessen sowie der konkreten Situation bzw. individuellen Lage, in der man sich befindet, handelt, die die Auswahl beeinflussen.

Einerseits steht das Phänomen des Films vor allem mit dem Ziel von Unterhaltung und Entlastung in Verbindung. Andererseits ist nicht zu vergessen, dass es auch eine Belastung mit sich bringen kann. Inhalte, Themen oder einzelne Szenen, die von einem Teil des Publikums als unterhaltend und nicht störend empfunden werden, sind für den anderen Teil eventuell bedrängend und störend, da sie diese an reale soziale Gegebenheiten erinnern und somit ein Loslassen und Abschalten verhindern bzw. eine Konfrontation damit hervorrufen. Die einen Zuschauer*Innen verstehen beispielsweise die sexuelle Untreue und die folgende Trennung der Charaktere in *… Und Dann Kam Polly* (US 2004) als Aufhänger für die sich anschließende romantische Komödie, während andere diese Szenen als schmerzhaft empfinden, da sie eventuell kurz vorher ähnliche Erfahrungen machen mussten. Das filmische Werk entfaltet in einem derartigen Moment somit keine Entlastung, sondern stellt eine Belastung dar, mit der man zuvor nicht gerechnet hat.

Das Kino und vor allem der Spiel-Film bieten dem Publikum in der Regel über 90 Minuten und länger eine Ablenkung und Ausgrenzung der individuellen sozialen Probleme, Verhältnisse, Erfahrungen und Erlebnisse. Dank der „illusionäre[n] Kraft des Mediums" (Winter 1992: S. 10) werden stattdessen Einblicke in potentiell unbekanntes Terrain, das sich „innerhalb raumzeitlicher Klammern abspielt" (ebd.: S. 58) und entfaltet, ermöglicht. Die im Trailer zu *Stirb Langsam - Jetzt Erst Recht* (US 1995) eingeblendete Beschreibung unterstreicht die Fähigkeit zur Illusion und zum Erlebnis: *When The Theatre Goes Dark – The Roof Blows Off*.

[86] Demnach kann dieses die Zuschauer*Innen leicht in ein außergewöhnliches Erlebnis hineinziehen, aber diese genauso einfach auch durch inhaltliche Herausforderungen, filmische Fehler etc. verschrecken.

In dem Augenblick, wenn sich der Spiel-Film bzw. die gesamte audio-visuelle Inszenierung im dunklen Kino entfaltet, eröffnet sich für die Zuschauer*Innen das damit verbundene Erlebnis. Das, was in der Werbung für einen einzelnen Action-Film angesprochen wird, stellt somit ein grundsätzliches Ereignis dar. Es ist etwas, das essentiell mit der Film-Vorführung – insbesondere im Kino – verbunden zu sein scheint. Dennoch bleibt bei allen damit verknüpften Erlebnissen ein Merkmal bestehen, das sich wie eine unveränderliche Tatsache verstehen lässt: „There's no movie that has ever been made that won over literally every person who has seen it" (Vespe 2016). Das filmische Erzeugnis selbst stellt einen objektiv erfassbaren Zustand dar, aber der Zugriff darauf erfolgt individuell – das, was ein Teil des Publikums liebt, wird von einem Teil eventuell gehasst.

Das Individuum ist im Folgenden genauer mit dem Phänomen des Films in Verbindung zu setzen, um zu verstehen, wie es an rezipierend an Film-Vorführungen beteiligt ist bzw. damit umgeht. Zunächst wird der Einfluss von Szenerie und Equipment, d. h. in welchem Rahmen und mit welcher Ausstattung ein filmisches Erzeugnis vorgeführt wird, auf das individuelle Film-Erlebnis betrachtet (vgl. Kapitel 3.4.1). Anschließend wird thematisiert, wie Zuschauer*Innen während einer Vorführung in das Erlebnis involviert werden und sich damit identifizieren (vgl. Kapitel 3.4.2). Im letzten Abschnitt werden ergänzend die individuellen sensorisch-kognitiven Prozesse der Beobachtung und Interpretation ausführlich besprochen, die maßgeblich dafür sind, dass man sich ein filmisches Erzeugnis in einzelnen Elementen und gesamtheitlich zugänglich macht (vgl. Kapitel 3.4.3).

3.4.1 SITUATIVES ERLEBNIS & MEDIALES WERK

> *„Cinema should make you forget you are sitting in a theatre."*
> *(Roman Polanski zit. nach Guy 2004: S. 43)*

Dementsprechend kann es sich, „wenn das Licht [im Kino] zum letzten Mal erlischt und der Vorhang sich öffnet, [ergeben, dass] […] viele Zuschauer[*Innen] ein Kribbeln im Bauch, eine Art Reisefieber" (Blothner 1999: S. 28) verspüren. Es hat zur Folge, dass sie „sich schließlich abgrundtief […] versenken in einen dunklen, anonymen, indifferenten Kubus, wo dies Fest der Affekte stattfindet, das Film heißt" (Barthes 1976: S. 290). Eine derartige Reaktion auf ein bevorstehendes Abenteuer hervorzurufen, ist für das Erlebnis und den Erfolg filmischer Werke wiederkehrend wichtig. Diese werden jedoch nicht nur im Kino[87] geschaut, sondern unter den verschiedensten Bedingungen, was die Erlebnis-Atmosphäre als auch die technische Ausstattung anbelangt. Neben dem abgedunkelten Kino-Saal gibt es auch das Open-Air-Kino, d. h. die Film-Vorführung unter freiem Himmel. Dieses findet meistens zu abendlichen Stunden statt und bietet mehr Dynamik durch eventuell fehlende feste Reihen mit Sitzen, aber auch weniger Bequemlichkeit in Bezug auf die Plätze selbst. Eine Misch-Form aus beidem stellt das Auto-Kino dar. Die Plätze zum Parken sind wie die im Saal vorgegeben. Allerdings ist man für die Ausstattung und Bequemlichkeit des Autos selbst verantwortlich. Das, was diese Form zu den anderen deutlich unterscheidet, ist die Abgeschlossenheit nach außen und zu den anderen Autos bzw. dem Publikum sowie eine Trennung zwischen Projektion und Zuschauer*Innen durch die Front-Scheibe. Letztere hält das Publikum zum filmischen Erzeugnis automatisch auf Distanz. Aus dieser Betrachtung heraus lässt sich wie folgt sagen:

> *„Jede Art des Kinos […] formuliert und postuliert eine Art von idealer Rezeptionsposition, eine bestimmte Beziehung vom Zuschauer(körper) zum Bild […], eine Modulation des Raums, in der Film und Zuschauer[*Innen] […] zueinander in Beziehung gesetzt sind." (Elsaesser / Hagener 2008: S. 14)*

Dieses Verhältnis zeigt sich besonders in experimentellen Varianten wie dem 5D-Kino, in dem sich zusätzlich zur Vorführung szenen-orientiert taktile und olfaktorische Elemente entfalten (vgl. Kloock 2008a: S. 254). Die Sitze werden synchron zu inner-filmischen Ereignissen in Bewegung versetzt, beispielsweise bei turbulenten Auto-Verfolgungen. Aus Düsen an den Sitzen werden Düfte, Wasser-Tropfen sowie kalte oder warme Luft passend zur Szene freigesetzt. Allerdings ist eine solche synchronisierte Vorführung eines filmischen Erzeugnisses

[87] Zudem gibt es von Kino zu Kino und der damit verbundenen Atmosphäre, die auf das Film-Erlebnis wirkt, weitere Unterschiede, die Einfluss nehmen.

an die technische Ausstattung des Kino-Saals geknüpft und lässt sich somit nicht überall und jederzeit ausführen. Zudem lassen sich Einschränkungen im Vergleich des filmischen Szenarios mit dieser situativen Ergänzung erkennen. Beispielsweise werden Film-Szenen, in denen Leichen aufgefunden oder obduziert werden, von einem penetranten Geruch der Verwesung begleitet. Die in derartigen Szenen auftretenden Charaktere äußern und verhalten sich dementsprechend. In *Das Schweigen Der Lämmer* (US 1991) wird die Autopsie bzw. Obduktion einer verwesenden Leiche dargestellt. Zur Überdeckung des dabei auftretenden Geruchs schmieren sich die Charaktere eine Salbe, beispielsweise mit dem überdeckenden Duft von Eukalyptus, Minze oder Menthol, unter die Nasen. Der als *Comic-Relief* eingesetzte Kommissar Overbeck äußert in *Wilsberg - Das Geld Der Anderen* (DE 2014) seinen Ekel vor dem Geruch in einer Wohnung und hält sich die Nase zu. Miss Marple spricht kurz vor dem Auffinden einer Leiche in *Vier Frauen Und Ein Mord* (UK 1964) darüber, den Geruch von bitteren Mandeln und somit Blau-Säure wahrzunehmen. Die Umstände der Szenarien werden entweder deutlich angesprochen oder lassen sich aus dem Kontext und der Inszenierung für die Zuschauer*Innen erschließen. Dennoch werden sie für diese nicht unmittelbar olfaktorisch erfahrbar. Auch Rauch und Brand, die in Katastrophen-Filmen wie *Flammendes Inferno* (US 1974) als zentraler Bestandteil der filmischen Erzählung vorkommen, lassen sich im Kino nur mittelbar erleben und erfahren. Erschütterungen lassen sich im 5D-Kino über die Sitze simulieren. Eine Erwärmung oder Abkühlung der Luft erscheint ebenfalls denkbar. Auch die Andeutung des Lösch-Vorgangs durch in die Luft gesprühtes Wasser ist möglich.

Allerdings sind bei 5D-Simulationen grundsätzlich die Fragen nach deren (1) Auswahl, (2) Intensität und (3) Flexibilität zu stellen. Unter (1) Auswahl ist zu verstehen, dass das filmische Szenario nicht zwangsläufig vollständig abgebildet werden muss. Es können zwar unangenehme Gerüche wie die von Müll, Verwesung und Giften ein Bestandteil des filmischen Geschehens sein, aber die Zuschauer*Innen damit im Kino-Saal zu konfrontieren, bewirkt aller Wahrscheinlichkeit nach negative Reaktionen, die zudem das Film-Erlebnis stören. Dies bedeutet, dass nur angenehme Duft-Szenarien einsetzbar erscheinen. Die (2) Intensität der Simulation ist ebenfalls zu berücksichtigen. Eine ständige und übermäßige Erschütterung der Sitze, mit dem beispielsweise ein Erdbeben simuliert werden soll, lässt das Publikum eventuell mehr vom Spiel-Film verpassen. Sollte dieses Erlebnis zunehmend unangenehm auf Zuschauer*Innen wirken, lassen sich auch Flucht-Tendenzen aus dem Kino-Saal erwarten. Das 5D-Element ist dann nicht mehr ergänzend, sondern eigenständig und zerstört das Film-Erlebnis. In der (3) Flexibilität liegt ein besonders fehleranfälliges Merkmal der 5D-Szenarien. Die filmischen Werke entfalten sich nicht zeitlich-dynamisch, sondern sind zeitlich-statisch bzw. linear. Das bedeutet, dass festgelegt ist, wie lang eine Szene ist und welche sich

daran anschließt. Als Zuschauer*In folgt man automatisch diesen Vorgaben. Chaos und Romantik können aufeinander folgen. Die 5D-Simulation muss synchron zum filmischen Ereignis ablaufen. Ein schneller Wechsel der Szenen hat zur Folge, dass die Effekte, die die anderen Sinne ansprechen sollen, optimal justiert und synchronisiert sein müssen. Der Duft, der sich im Kino-Saal entfaltet, muss einerseits passend zur Szenerie sein, andererseits aber auf die Dauer der Szene angepasst in der Luft verweilen bzw. mit deren Wechsel verschwinden. Derartige komplexe Synchronisierungen scheinen äußerst schwierig umsetzbar zu sein.

Die 5D-Simulation ist im planerischen Aufwand und der erzielbaren Wirkung zu hinterfragen, da das Abspielen der Effekte von der technischen Ausstattung sowie dem Vorhandensein bestimmter Gemische etc. abhängig ist. Ein solches Film-Erlebnis ist somit als Kombination des eigentlichen Spiel-Films mit externen Faktoren zu verstehen, die sich zusätzlich, aber einzeln entfalten und erst in der menschlichen Wahrnehmung mit dem Spiel-Film verbunden werden. Das filmische Erlebnis ist ein visuelles und seit Entwicklung des Ton-Films ein umfassend audio-visuelles Erlebnis. Der Mensch hat sich daran gewöhnt, sich auf die Einheit der laufenden Bilder sowie den synchron dazu ablaufenden Ton zu konzentrieren. Zusätzliche Ereignisse bleiben aufgrund einer fehlenden Gewöhnung davon losgelöst und können auch eine Ablenkung vom filmischen Werk darstellen.[88] Die 5D-Simulation ist daher als eine eingeschränkte Ergänzung und Erweiterung des regulären, narrativ-orientierten Film-Erlebnisses zu betrachten.

Das Individuum ist, wie sich bisher zeigt, bei der Vorführung sowohl in der physischen Positionierung zur Projektion als auch dem wahrnehmungs-bezogenen Umfeld, das von den eingesetzten Technologien und den sozialen Umständen geprägt ist, zu betrachten. Zu den sogenannten *Public Viewings*, die insbesondere bei EM und WM im Fussball populär sind, kommen viele Menschen, wie auch im Kino, zusammen, aber sie erleben kein für alle einheitliches Szenario. In einer Straße, die von nebeneinanderliegenden Bars durchzogen ist, erfolgt in jeder die Übertragung. Einerseits haben der verfügbare Platz, die Zahl der anwesenden Menschen, die Temperaturen, die Qualität des Bildes etc. einen Einfluss auf das Erlebnis. Andererseits ist es möglich, dass man das Geschehen aus dem Umfeld, d. h. von den anderen Bars, wahrnimmt. Denkbar ist, dass von Bar zu Bar ein minimal zeitlich verzögerter Empfang der Übertragung stattfindet, so dass man die Spannung vor einem Tor-Schuss bzw. den lauten Jubel von nebenan wahrnimmt, bevor sich die Situation im Bild selbst entfaltet.

Im Vergleich zum Kino bzw. zu den öffentlichen Vorführungen mit einem unbestimmt großen Publikum, gibt es auch die auf das Individuum selbst bzw. einen sehr geringen Kreis an Zuschauer*Innen reduzierten Varianten, die in der Wohnung, aber auch unterwegs genutzt

[88] In diesem Zusammenhang ist erneut auf die Überlegungen von Regisseur Martin Scorsese zu verweisen.

werden. Das Wohnzimmer geht in der Regel mit einer aneinander ausgerichteten Position von Couch und Sessel mit Smart-TV zur Wiedergabe filmischer Werke einher. Der Übergang zu einem sogenannten Heim-Kino wird schnell erreicht, je qualitativ hochwertiger die eingesetzten Techniken zur Wiedergabe werden und diese über eine grundlegende Ausstattung hinausgehen. In Bezug auf das audio-visuelle Film-Erlebnis sind die Größe der Fläche zur Projektion, die Auflösung und Qualität des Bildes sowie des Tons bzw. Klangs von besonderer Bedeutung. Einerseits geht damit die Idee der Imitation einer Kino-Atmosphäre einher. Andererseits ist nicht zu vernachlässigen, dass das Film-Erlebnis trotzdem in die eigene Wohn-Atmosphäre einzieht und dementsprechend auch ablenkende Elemente, die Teil dieses Szenarios sind, während der Film-Vorführung auftreten können.

Neben diesem Upgrade der Qualität im Heim-Kino, die das Kino-Erlebnis simulieren soll, hat sich inzwischen aber auch eine Art von flexiblem Downgrade ergeben. Mobile Geräte wie Laptops, Tablets und Smart-Phones sowie die Bereitstellung filmischer Erzeugnisse über Video-On-Demand ermöglichen es, zu unterschiedlichsten Zeiten, an unterschiedlichsten Orten und zu unterschiedlichsten Gegebenheiten filmische Werke zu betrachten. Ein Spiel-Film lässt sich auf dem Smart-Phone abends im Bett unter der über den Kopf gezogenen Decke schauen.[89] Die Fläche zur Projektion ist bedeutend geringer als auf dem Smart-TV, was zur Folge hat, dass das reale Umfeld zunehmend in das Film-Erlebnis eindringt und sich damit vermischt bzw. davon ablenken kann. Der Regisseur Martin Scorsese betrachtet dies kritisch und fasst die Problematik wie folgt zusammen:

> *„The problem now is that it is everything around the frame that is distracting. Now you can see a film on an iPad. You might be able to push it closer to your [face] in your bedroom, just lock the door and look at it if you can but I do find just glimpsing stuff here or there, even watching a film at home on a big-screen TV, there is still stuff around the room. There's a phone that rings. People go by. It is not the best way." (Martin Scorsese zit. nach Macnab 2017)*

Auch der Regisseur James Cameron thematisiert die situativen Umstände einer Vorführung, die Aufmerksamkeit, die Zuschauer*Innen dem filmischen Werk entgegenbringen, und das sich daraus ergebende Erlebnis. Demnach geht es bei einem Kino-Besuch um „a decision to

[89] Die Daten der *Motion Picture Association* stellen heraus, dass in den USA zwischen den Jahren 2017 und 2021 die Minuten, die jeden Tag mit der Sichtung filmischer Werke am TV von nicht ganz 250 Minuten auf leicht unter 200 Minuten gesunken sind. Die Zeit am Desktop-Computer bzw. Laptop liegt ohne größere Änderungen bei ca. 25 Minuten. Mobile Betrachtungen haben von ungefähr 40 Minuten auf 50 Minuten zugenommen. Die Sichtung über andere Wege, z. B. auch Apps für das Video-On-Demand auf einem Smart-TV, ist am deutlichsten von 25 Minuten auf 75 Minuten gestiegen. Die einzelnen Kategorien lassen sich zwar nicht eindeutig auseinanderhalten, aber dennoch zeigt sich, dass sich die Betrachtung bzw. Sichtung filmischer Werke zunehmend dynamischer gestaltet (vgl. MPA - Motion Picture Association 2022: S. 25).

not multitask. […] You're making a deal between yourself and a piece of art to give it your full attention. And you don't when you're at home“ (James Cameron zit. nach West Jr. 2023). Das Kino ermöglicht es, dem filmischen Erzeugnis eine ungeteilte Aufmerksamkeit zukommen zu lassen, während man außerhalb davon die Aufmerksamkeit auf mehrere Dinge verteilt und die Ablenkung größer wird. Dies führt wiederum dazu, dass die Intensität der emotionalen Involvierung und individuellen Reaktion auf das filmische Geschehen und die Charaktere eingeschränkt wird bzw. verlorengeht (vgl. James Cameron zit. nach ebd.).

In diesem Zusammenhang ist allerdings nicht nur das physische Szenario, innerhalb dessen die Vorführung stattfindet, von Bedeutung, sondern auch „die zeitliche Abfolge und soziale Rahmung“ (Elsaesser / Hagener 2008: S. 14), in die diese eingebunden ist. Die Zeit innerhalb des Tages, aber auch innerhalb des Jahres, z. B. an dunklen und kalten Abenden oder bei sommerlichen Temperaturen, haben einen Einfluss auf die Art und Weise des individuellen Film-Erlebnisses. Die technische Ausstattung im Heim-Kino ist limitiert, wenn dieses beispielsweise in einem sonnendurchfluteten Zimmer liegt. Auch mit wem man sich unter welchen Gegebenheiten, beispielsweise bei einem romantischen Date, auf das Film-Erlebnis einlässt, hat einen außer-technischen Einfluss auf die Wahrnehmung.

In einer wertenden Betrachtung, wie sie bei Martin Scorsese zu finden ist, erscheint das Film-Erlebnis außerhalb vom Kino und in Kombination mit ablenkenden Merkmalen nicht erstrebenswert zu sein. Dennoch sind filmische Werke nicht ausschließlich auf ein Erlebnis-Szenario beschränkt. Die Vorführung ist zwar ursprünglich mit öffentlichen Bereichen und dem Zusammenkommen von Menschen verbunden, hat sich aber im Laufe der Zeit sowie technologischer und sozialer Entwicklungen weiter ausdifferenziert. Es hat sich eine Formen-Pluralität ergeben, wie es sich bereits für andere Formen und Werke der Kunst ausgebildet hat. Auch zum Lesen von literarischen Werken schafft man sich ein eigenes Umfeld: Man setzt sich in den Schatten unter einen Baum, liest in der Bahn, der Badewanne, dem Bett oder am Strand etc. Die musikalischen Werke lassen sich, seit die Entwicklungen über den Walk-Man, Disc-Man, MP3-Player und das Smart-Phone zu deren Mobilität geführt haben, auch unterwegs erleben. Die unterschiedlichsten Varianten an Wiedergabe-Geräten ermöglichen es, dass man beim Spazieren, Joggen, während lärmender, tumultartiger oder auch ruhiger Situationen, akustische Signale in Form von Musik, Pod-Casts, Sendungen, Lesungen etc. unmittelbar und gleichmäßig, unabhängig davon, wie oder wohin man sich bewegt, über den auditiven Signal-Eingang des Menschen erfassen, d. h. hören, kann.

Das Buch ist bereits von Anfang an ein relativ mobiles – da bewegliches – Objekt. Im Laufe der Zeit ist es durch Verkleinerung und Reduzierung des Gewichts kompakter und transportabler geworden. Die Wiedergabe auditiver Aufzeichnungen, beispielsweise mittels

des in den 1880er-Jahren nur wenige Jahre vor dem Kinematographen entwickelten Grammophons, ist aufgrund der technischen Konstruktion und Abmessungen jedoch auf feste Positionen bzw. eine nur geringe und wenig flexible Mobilität beschränkt gewesen. Der mobilere Einsatz ist erst mittels größerer Anpassungen und Entwicklungen denkbar geworden. Beispielsweise musste ein neues Medium zur Aufzeichnung und Wiedergabe entwickelt werden, das physische Erschütterungen, die unterwegs auftreten, aushält. Die MC, d. h. die Musik-Kassette, die in den 1960er-Jahren entwickelt wurde, ist eines dieser Medien. Auch das Gerät zur Wiedergabe musste verkleinert und mobiler werden, was mit dem Bedarf an einer ortsunabhängigen, batterie-betriebenen Energie-Versorgung einherging. Der im Jahr 1979 veröffentlichte Walk-Man ermöglichte unterwegs und jederzeit eine Wiedergabe auditiver Aufzeichnungen. Dieses Prinzip hat sich seither etabliert. Die technische Basis wurde jedoch fortlaufend weiterentwickelt und ausgebaut: Nach der MC wurde die CD mit dem Disc-Man mobil. Diese physischen Medien sind jedoch fehleranfällig. Der Band-Salat hat Einfluss auf die Qualität der Wiedergabe bzw. kann die MC zerstören. Eventuelle Kratzer auf der CD erschweren das technische Lesen und Abspielen der Daten bzw. machen dies unmöglich. Im Anschluss erfolgte ein Wechsel von den physisch-auswechselbaren Medien zum internen Speicher, auf dem die medialen Inhalte als MP3-Dateien und in anderen Formaten abgelegt werden. Aus dem Walk-Man bzw. Disc-Man wurde der MP3-Player. Die Wiedergabe von Dateien ist inzwischen jedoch in die mobilen Smart-Phones und Tablets integriert, so dass eigenständige und nur auf die Wiedergabe von MP3-Dateien beschränkte Geräte nicht mehr produziert werden. Diese mobilen Computer ermöglichen nicht nur die Wiedergabe von Audio-Dateien, sondern auch von Video-Formaten und weiteren medialen Inhalten, so dass das audio-visuelle Erlebnis ebenfalls mobil geworden ist. Zudem hat die Flexibilität zugenommen, da die Inhalte nicht mehr nur lokal auf dem Gerät gespeichert sein müssen, sondern sich unterwegs streamen lassen, d. h. sie werden über Daten-Verbindungen von Servern abgerufen und auf das Gerät zur sofortigen Wiedergabe heruntergeladen.

Es hat somit eine Entkopplung des audio-visuellen Erlebnisses von den limitierten Wiedergabe-Bedingungen innerhalb von Kino oder Wohnung stattgefunden. Per Smart-Phone und Tablet lassen sich filmische Erzeugnisse, ebenso wie literarische und auditive Werke, inzwischen über non-lineare Angebote unterwegs und unabhängig von Zeit, Ort und Situation abrufen und betrachten (vgl. Kapitel 3.3.1). Das Kino als eigenständige soziale Situation, die einer post-traditionalen Vergemeinschaftung im Publikum dient (vgl. Kapitel 3.3), ist von einer Abgrenzung zur äußeren Welt geprägt, indem es im Saal leise und dunkel ist und man sich auf das vorgeführte filmische Werk konzentrieren kann. Die mobile Variante erscheint demgegenüber dynamisch bzw. anpassungsfähig und lässt sich in eine Vielzahl

sozialer Situationen integrieren. Als Nutzer*In entzieht man sich mit der Konzentration auf die mediale Wiedergabe jedoch aus diesen Situationen und grenzt sich selbst ab bzw. aus, ist aber dennoch nicht vollständig abgeschottet, so dass wiederum das Film-Erlebnis beeinflusst bzw. eingeschränkt wird, wie es Regisseur Martin Scorsese kritisch angemerkt hat. Der Einfluss derartiger Entwicklungen auf die sozialen bzw. gesellschaftlichen Verhältnisse ist zukünftig zwingend genauer zu betrachten.

Im Folgenden sind die verschiedenen medialen Ausprägungen von Werken etwas genauer zu betrachten, da mit diesen auch unterschiedliche Erlebnisse verbunden sein können. Der Schauspieler Leonard Nimoy hat dies auf das Verhältnis zwischen der Erzählung in einem einzelnen Bild bzw. in einer Vielzahl an filmischen Bildern übertragen:

> *„While in film the story can unfold, in photography the story has to be captured in total in one moment. I've learned to use cameras to explore thematic ideas." (Leonard Nimoy zit. nach Shatner / Fisher 2017 [2016]: S. 235)*

Ein filmisches Erzeugnis ist ein komplexes Konstrukt zum Aufbereiten und Erzählen von Inhalten, beispielsweise fiktiven Geschichten. Es besteht aus gestalteten bzw. inszenierten auditiven und visuellen Elementen, die in der Gesamtheit des Arrangements das filmische Werk ergeben. Ein musikalisches Werk lässt sich ebenfalls als komplexes Konstrukt verstehen, das aber nur auf der auditiven Ebene aufbaut und, zumindest im populär-kulturellen Bereich, aus einer Vielzahl kürzerer, weniger Minuten langer Stücke besteht. Die fehlende visuelle Ebene wird jedoch individuell ergänzt, denn die passenden Bilder hierzu entstehen in den Köpfen des Publikums. Auch bei der Lektüre von Büchern formen sich die schriftlichen Beschreibungen während des Lesens zu visualisierten Vorstellungen in den Köpfen. Die Bücher geben Geschichten wieder und liefern Impulse für die Stimmung bzw. das Erleben, aber die Zusammensetzung bzw. Konstruktion erfolgt durch die Leser*Innen. Die literarischen Werke weisen wenig Potential auf, sich grundlegend zu verändern und zu entwickeln. Die Ausgestaltung von Gattung und Genre lässt sich zwar verändern, aber im Kern bleiben literarische Werke an die Vielfalt der schriftlichen Sprache und deren Ausdruck gekoppelt, die von Leser*Innen zunächst erfasst und anschließend kognitiv verarbeitet werden müssen. Ein Merkmal der literarischen Werke ist somit, dass sie von einer komplexeren Verschlüsselung geprägt sind, mit der sich die Leser*Innen beschäftigen, um diese aufzulösen. Im Gegensatz hierzu weisen musikalische Werke ein größeres Potential auf, sich verändern zu können. Derartige Werke dringen unmittelbar über den auditiven Sinn zum Individuum vor, so dass sich über das Zusammenspiel von Wahrnehmung und Gedächtnis (vgl. Kapitel 3.4.3) schnell Vergleiche zu anderen Werken, Erlebnissen, Erfahrungen etc. ziehen lassen.

Das größte Potential zu einer weiteren Entwicklung zeigt jedoch das filmische Medium. Die Vielfalt der audio-visuellen Gestaltung ermöglicht es immer realistischer erscheinende Szenarien erschaffen zu können, auch wenn diese nichts anderes als Fiktion sind und nicht real sein können. Es entsteht also eine Art von fiktiver Realität. In einem Comic wurde von Donald Duck in Entenhausen beispielsweise ein noch recht undynamischer Urlaub in der Kiste erdacht (vgl. o.A. 1988: S. 59ff.). In einem begrenzten physischen Bereich wird darin durch statische Bilder an den Wänden, z. B. Tapeten, und der Gestaltung des Umfeldes, z. B. mittels Pflanzen oder höhenverstellbare Lauf-Bänder, die Illusion erzeugt, man würde in den Bergen wandern. Das in *Star Trek - Das Nächste Jahrhundert* (US 1987-1994) gezeigte Holo-Deck ist dem gegenüber bereits von anderer Qualität, denn hier werden vom Computer realistisch aussehende und dynamisch reagierende Welten und Situationen erschaffen, mit denen es sich interagieren lässt (vgl. Moorstedt 2008). Zwar gibt es die Holodeck-Technologie in dieser Qualität in der Gegenwart nicht, aber mit bereits verfügbaren immersiven Technologien wie *Virtual Reality* und *Augmented Reality* zeigen die Entwicklungen in derartige Richtungen. Auch *StageCraft* (vgl. Kapitel 3.2.2) zeigt entsprechende Tendenzen auf. Aus Computer-Spielen sind dynamische Geschichten und frei erkundbare Welten bereits bekannt, aber auch hier ist die Einschränkung gegeben, dass es sich um Abbildungen bzw. Projektionen handelt. Es ist jedoch denkbar, dass sich das filmisch-lineare und nicht-interaktive Erlebnis zukünftig zu einem non-linearen und interaktiven Erlebnis entwickeln wird, das für ein selbst agierendes Publikum individuelle Erfahrungen mit sich bringt.

Die künstlerisch-medialen Inhalte werden derzeit nach wie vor in einer körperlichen und somit greifbaren Form gebunden, distribuiert und transportiert. Das Buch wird von literarischen Werken genutzt, Schall-Platten und Audio-CDs von musikalischen Werken und die DVD, Blu-Ray sowie 4K Ultra HD Blu-Ray von filmischen Erzeugnissen. Im Zusammenhang mit diesen Datenträgern sind die menschlichen Sinne von Bedeutung (vgl. Kapitel 3.4.3). Der taktile Sinn beinhaltet, dass über die Sensibilität der menschlich-körperlichen Beschaffenheit z. B. Druck, Berührungen und Temperaturen bzw. die darin liegenden Unterschiede wahrgenommen werden. Das läuft passiv, also ohne zielgerichteten Einsatz, ab. Der aktivere Prozess, also ein Erkunden durch das Berühren und Ertasten, wird als haptische Wahrnehmung bezeichnet. Die körperlichen Träger von medialen Inhalten sind unterschiedlich gestaltet und lassen sich haptisch erfassen. Die jeweilige Gestaltung eines Buches, ob es beispielsweise in einer weichen und zu biegenden oder einer harten und starren Variante vorliegt, lässt sich ertasten und wahrnehmen. Auch die Unterschiede im Gewicht lassen sich erfassen. Ist ein Buch bereits länger in Benutzung, lässt sich auch die Abnutzung feststellen. Die Blätter sind rau, geknickt, gewellt oder eingerissen, enthalten eingetrocknete Flecke, Spuren von

aufgedrückten Stiften und sind an den Rändern und Ecken abgestoßen bzw. abgestumpft, was sich alles ertasten und erfassen lässt. Zudem entfalten Bücher im Laufe der Zeit besondere Düfte, die für manche Leser*Innen von Bedeutung sind und das Lese-Erlebnis über den olfaktorischen Sinn ebenfalls prägen. Ein gedrucktes Buch entfaltet Seite für Seite über die abgebildeten Worte und Sätze die medial vermittelten Informationen, die visuell-kognitiv erfasst werden. Die Leser*Innen sind aber nicht nur visuell-kognitiv am Lese-Prozess beteiligt, sondern auch haptisch sowie olfaktorisch. Die Bücher müssen gehalten und passend zu den Augen positioniert werden – abhängig davon, ob man steht, sitzt oder liegt, wie schwer sie sind und ob man in der Sonne, im Schatten oder bei schlechter Beleuchtung lesen will.

Auch bei musikalischen Werken sind die haptischen Elemente von Bedeutung. Jedoch betrifft dies nur die Vorbereitung, um an die enthaltenen Informationen zu gelangen, während es bei Büchern permanent anhaltend ist. Schall-Platten, Musik-Kassetten und Audio-CDs unterscheiden sich nicht nur in der Größe, sondern auch in der Art der Aufbewahrung sowie in der Empfindlichkeit. Bücher bestehen aus Papier und gehen mit einer entsprechenden Abnutzung bzw. einem Verfall einher. Schall-Platten bestehen zwar aus Vinyl, werden aber in Papp-Schubern aufbewahrt, die ebenfalls schnell abgenutzt sein können und sich nicht ersetzen lassen. Es lässt sich somit eine Parallele zum Buch-Format ziehen. Musik-Kassetten und Audio-CDs verwenden üblicherweise Plastik-Container in Standard-Formaten. Diese lassen sich bei Bedarf, z. B. nach Schaden oder Zerstörung, austauschen und verlieren somit eine Besonderheit. Eine zerkratzte Schall-Platte oder der Band-Salat bei Musik-Kassetten haben zudem einen negativen Einfluss auf ein sauberes, nicht verzerrtes Abspielen der Inhalte. Bereits der Wechsel von Schall-Platten und Musik-Kassetten zur Audio-CD hat das musikalische Erlebnis effizienter werden lassen. Es musste nicht mehr manuell die Seite gewechselt werden. Auch das Umsetzen der Abspiel-Nadel und das Spulen des Bandes sind entfallen, so dass Abschnitte bzw. einzelne Stücke leichter übersprungen und auch wiederholt werden konnten.

Im Heim-Kino weisen die filmischen Erzeugnisse hierzu ebenfalls Ähnlichkeiten auf. Wiederum ist das haptische Erfassen des Datenträgers losgelöst von dessen Abspielen, bei dem die Haptik ohne Bedeutung ist. Die im Jahr 1976 eingeführte VHS-Kassette und später die DVD, Blu-Ray und die 4K Ultra HD Blu-Ray werden in speziellen Behältnissen veröffentlicht und geliefert. Die VHS, die wie die Musik-Kassette ein Band enthält, stellt noch das schwerste, größte und somit sperrigste Format dar. Die danach entwickelten Formate entsprechen äußerlich einer Audio-CD, bieten jedoch andere Möglichkeiten des Speicherns und Abrufens der Inhalte. Die Verpackung ist wiederum ausschlaggebend für das haptische Erlebnis. Als Standard hat sich das sogenannte Amaray-Format aus Plastik etabliert, das sich

leicht ersetzen lässt. Eine besondere Variante ist jedoch das Steel-Book, ein aus leichtem Metall bestehendes Format, das dennoch schwerer, stabiler und auffälliger ist. Bereits die enthaltene Bezeichnung als Buch stellt eine Format-Aneignung dar, denn nicht zuletzt haben die Verpackungen es an sich, dass sie wie Bücher aufgeschlagen werden müssen, um an die Inhalte – d. h. die Datenträger – heranzukommen. Derartige Parallelen zum Buch herzustellen bzw. dessen Merkmale nachzuahmen, gelingen dem Digi-Book und ganz besonders dem Media-Book, da sie äußerlich aus Pappe sind. Im Inneren enthält das Media-Book, jedoch nicht ausschließlich dieses, häufig eine eingeklebte Beilage zur Lektüre, in der sich u. a. Film-Wissenschaftler*Innen etc. mit der Entstehung des filmischen Werkes, dessen kultureller Bedeutung und Rezeption etc. beschäftigen. Zudem sind Digi-Books und Media-Books in Bezug auf das äußere Format sehr unterschiedlich gestaltet und geben kein einheitliches Bild in der Sammlung ab, wie es beispielsweise bei den standardisierten Steel-Books gegeben ist. Die Ähnlichkeit mit einem Buch zeigt sich auch darin, dass diese ebenfalls anfälliger für Abnutzungen und Schäden an der Pappe sind.

Betrachtet man alle drei medialen Bereiche, zeigt sich, dass das haptische Erleben des Buches und die Auseinandersetzung mit dessen Inhalten eng miteinander verknüpft sind. Anders sieht es bei musikalischen und filmischen Werken aus. Das Behältnis, in dem die Datenträger aufbewahrt werden, entfaltet ein haptisches Erlebnis. Jedoch spielt dieses bei der Wiedergabe der Inhalte keine Rolle, denn für die Datenträger werden externe Techniken zum Abspielen benötigt, die ohne eine haptische Beteiligung auskommen. Die literarischen Werke in klassischer Buch-Form setzen jedoch eine manuelle Aufnahme der Informationen durch Leser*Innen voraus, die hierfür die kognitive Fähigkeit zur Überwindung von Illiteralität besitzen müssen. Das bedeutet, dass die Fähigkeit zu lesen bzw. schreiben und damit einhergehend ein kognitives Vermögen bestehen muss, die Inhalte zu erfassen, diese zusammenzufügen und zu verarbeiten. Die musikalischen und filmischen Erzeugnisse sind jedoch auf eine automatisierte Wiedergabe angewiesen, die beim Menschen lediglich die sensorische Fähigkeit zur Beobachtung voraussetzt.

Die digitale, von den physischen Medien losgelöste Bereitstellung von Werken hat diese äußeren Faktoren weiter reduziert und Anpassungen ermöglicht. Beispielsweise werden literarische Werke auf einen flachen, äußerlich unveränderlichen E-Book-Reader etc. geladen. Dieser muss zwar weiterhin in passende Positionen zum Lesen gebracht werden, aber die zugehörigen haptischen Faktoren, wie sie sich von Buch zu Buch unterscheiden, verändern sich nicht mehr. Die Seiten müssen nicht mehr blattweise umgeblättert werden und sie lassen sich nicht mehr zwischen den Fingern halten. Ein eventueller Blätter-Effekt ist nichts anderes als eine Animation, die die Illusion des Blätterns erzeugen soll. Auch Esels-

Ohren lassen sich nicht mehr als Gedächtnis-Stütze einsetzen. Zudem lassen sich die Darstellung auf dem Display und dessen Helligkeit an die äußere Situation anpassen, was bei einer gedruckten Fassung nicht möglich ist. Die musikalischen und filmischen Werke finden in Tablets, Smart-Phones etc. und deren Wiedergabe-Technologien die passenden Voraussetzungen für das Streaming, d. h. den digitalen Abruf von Inhalten ohne Verwendung von physischen Datenträgern wie Audio-CDs oder Blu-Rays. Das mediale Erlebnis erlangt damit die bereits dargestellte Unabhängigkeit von Zeit, Ort und Situation.

In *Der Schönste Ort Der Welt* (vgl. Schoknecht 2015) werden Geschichten von der Liebe und Leidenschaft zu sowie dem Gefühl und Duft von Büchern erzählt und wie diese in Buch-Läden und Bibliotheken besondere Atmosphären herausbilden und Menschen verbinden. Auch Läden voller Audio-CDs, DVDs und Blu-Rays bieten etwas Besonderes an, aber im Vergleich zu Büchern ist es eingeschränkter. Buch-Läden ermöglichen es Kund*Innen, sich in einen Sessel zu setzen, zu lesen und sich mit einem Werk zu beschäftigen. In Platten-Läden werden die Alben aufgelegt und vorgespielt. Das man sich in Geschäften auch Spiel-Filme ansehen kann, ist jedoch weniger vorgesehen. Das mit Büchern verbundene Erlebnis für die Sinne geht also über deren Inhalt hinaus, während die Datenträger von musikalischen und filmischen Erzeugnissen eine sehr viel geringere Auswirkung auf das Erlebnis von deren Inhalten haben. Die folgende Übersicht stellt die drei medialen Bereiche einander gegenüber und fasst zusammen, welche Container bzw. Datenträger für deren Inhalte genutzt werden, auf welcher sensorischen Ebene das Erlebnis stattfindet, welche kognitiven Leistungen erbracht werden und wie sehr sich der Verlauf bzw. das Tempo zwischen diesen unterscheidet (vgl. Tabelle 9). Der letzte Punkt wird anschließend ausführlicher betrachtet.

	LITERARISCHE WERKE	MUSIKALISCHE WERKE	FILMISCHE WERKE
LATEIN	lego = ich lese	audio = ich höre	video = ich sehe
DATENTRÄGER	Buch E-Book	Schall-Platte Musik-Cassette Compact Disc MP3 Streaming	VHS DVD Blu-Ray 4K Ultra HD Blu-Ray Streaming
ERLEBNIS	visuell / haptisch	auditiv	audio-visuell
SENSORISCHE EBENE	Die Sinnes-Reize sind in Form der Schrift und dem Arrangement des Textes einheitlich. Die Anforderung an die Sinne ist gleichmäßig und gering. Die geringe Abwechslung ist aber erschöpfend.	Die Reize bzw. Stimuli sind vielfältig ausgestaltet und werden über das Gehör aufgenommen, z. B. Töne, Melodien, Geräusche sowie gesprochene oder gesungene Inhalte.	Bietet Stimuli für die Augen, über die der Mensch 80 %-90 % aller sensorischen Informationen aufnimmt. Zudem ist eine Klang-Kulisse für den auditiven Sinn enthalten. Abwechslungsreich.

	LITERARISCHE WERKE	MUSIKALISCHE WERKE	FILMISCHE WERKE
KOGNITIVE EBENE	Es besteht eine langfristige, hohe kognitive sowie gedächtnis-bezogene Anforderung zur Verarbeitung der erfassten Informationen, da Bücher selten in kurzer und zusammenhängender Zeit gelesen werden.	Die kognitive Ebene ist, je nach Situation und Individuum, unterschiedlich gefordert. Man kann emotional angesprochen sein oder auch kognitiv, u. a. wenn Songs inhaltlich ansprechen bzw. Bilder im Kopf entstehen.	Entfaltet eine sensorische Überflutung sowie inhaltliche Komplexität. Es kann einen emotional ansprechen, z. B. ein Action-Film, oder kognitive Aufmerksamkeit und Konzentration verlangen, d. h. intellektueller, kopflastiger.
TEMPO / VERLAUF	Das Tempo der sensorischen Erfassung und kognitiven Verarbeitung ist selbstbestimmt, die Dauer und der zeitliche Verlauf sind flexibel.	Das Tempo ist aufgrund der zeitlich festgelegten Dauer des Werkes objektiv erfassbar und somit fremdbestimmt. Zwar lässt sich die Wiedergabe variieren und auch pausieren, jedoch ist dies ist eine Verzerrung. Die Dauer bzw. der zeitliche Verlauf sind dementsprechend abgrenz- und bestimmbar.	

TABELLE 9: GEGENÜBERSTELLUNG KÜNSTLERISCH-MEDIALER GATTUNGEN

Im Folgenden soll anhand eines Beispiels in *Halloween Kills* (US 2021) nachgezeichnet werden, wie sehr sich eine Szene in den drei verschiedenen medialen Formaten entfalten und zwischen diesen unterscheiden kann (vgl. Tabelle 10). Nachdem der maskierte Serien-Killer Michael Meyers von Laurie Strode im Keller eingesperrt wurde und sie das Gebäude in Brand gesetzt hat, erscheint die Feuerwehr zur Bekämpfung des Brandes. Michael Meyers kann hierdurch entkommen und tötet die gesamte Einheit. Der Spiel-Film zeigt die gesamte Szene bzw. das Geschehen von der Ankunft bis zum tödlichen Ausgang in einem zeitlichen Verlauf von 2:59 Minuten (vgl. *Halloween Kills* (US 2021) Time-Code: 00:20:17-00:23:16). Auch der separat erhältliche Score von den Komponisten John Carpenter, Daniel Davies und Cody Carpenter (vgl. Carpenter et al. 2021) ist als eine Art der musikalischen Erzählung der Szene zu verstehen. Die beiden szene-begleitenden Stücke *He Appears* und *From The Fire* dauern zusammen nur 2:22 Minuten und reduzieren bzw. verdichten hierdurch die Erzählung. Der Spiel-Film selbst basiert auf einem Script von David Gordon Green, Danny McBride und Scott Teems (vgl. Green et al. 2018), d. h. einer schriftlich-literarischen Ausarbeitung in speziellem Format, die später filmisch übersetzt wird. Die betrachtete Szene spielt sich darin auf den Seiten 29 bis 32 ab. Diese drei Seiten der szenischen Beschreibung lassen sich in normaler Geschwindigkeit in ca. 2:47 Minuten lesen. Dies passt zu der Orientierung, dass eine Seite eines Scripts ungefähr einer Minute an Film-Dauer entspricht (vgl. Follows 2020). Während das Script, damit es sich besser für den Dreh verwenden lässt, aus sachlichen Beschreibungen der Situation bzw. des Geschehens besteht, nutzt dessen Adaption als Roman zusätzliche Ausarbeitungen und Erläuterungen, um das Szenario literarisch erfassbar und erfahrbar zu machen. Die Szene erstreckt sich im Roman daher von den Seiten 69 bis 82 (vgl. Waggoner 2021: S. 69ff.). Die benötigte Zeit zum Lesen des Abschnitts beträgt 22:30 Minuten. Dies ist

siebeneinhalb Mal so lang wie die filmische Darstellung an Dauer benötigt. Eventuelle Pausen, die Leser*Innen einlegen, um beim Lesen den eigenen Vorstellungen etc. zu folgen und über das Geschehen nachzudenken, bleiben hierbei unberücksichtigt.[90]

Halloween Kills (US 2021): AUFBEREITUNG UND DAUER EINER SZENE IN VIER MEDIALEN WERKEN			
SPIEL-FILM	**SCORE**	**SCRIPT**	**ROMAN**
Time-Code: 00:20:17-00:23:16	2 Tracks: 7 & 8	3 Seiten: 29-32	14 Seiten: 69-82
Objektive Länge: 2:59 Minuten	Objektive Länge: 2:22 Minuten	Individuelle Dauer: 2:47 Minuten	Individuelle Dauer: 22:30 Minuten

TABELLE 10: EINE SZENE / VERSCHIEDENE MEDIEN

In Bildern und filmischen Verläufen lassen sich Szenarien abbilden und gestalten, so dass diese objektiv beobachtbar werden. Die Darstellungen werden im Rahmen der filmischen Möglichkeiten unmittelbarer und individuell erfahr- bzw. erlebbar. Im aufgezeigten Beispiel werden einerseits das flammende Inferno und andererseits der Horror, auf einen scheinbar unaufhaltsamen Serien-Killer zu treffen, audio-visuell beobachtbar und erlebbar. Im literarisch-belletristischen Bereich ist es hingegen die Gestaltung über schriftliche Sprache, in der dieses Szenario beschrieben und erfahrbar gemacht wird. Neben der schlichten Beschreibung des Geschehens, wie es sich auch inner-filmisch beobachten lässt, bietet ein Roman die Möglichkeit, weitere Einblicke in das Szenario und die Charaktere zu erhalten, wie es sich aus dem Spiel-Film selbst nie erschließen ließe. In der Roman-Variante des Spiel-Films lässt der Autor Tim Waggoner somit die Einsatz-Kräfte als Charaktere lebendig werden, so dass die Leser*Innen deren Hintergründe, Perspektiven und Vorstellungen kennenlernen. Dementsprechend lässt sich auch nachvollziehen, weshalb eine dreiseitige Szene aus dem Script sowie eine dreiminütige Szene aus dem Spiel-Film in belletristischer Variante plötzlich 14 Seiten umfasst und deren Lektüre und Erlebnis ungefähr 22:30 Minuten benötigen.

Zwischen den zueinander abgrenzbaren Werken dieser einzelnen medialen Bereiche lassen sich weitere Varianten betrachten, die diese miteinander verknüpfen bzw. sich gegenseitig integrieren, aber auch transformieren. Das Audio-Buch vermischt schriftliche und auditive Darstellungen, denn die schriftlichen Inhalte werden durch die Aufzeichnung eines stimmlichen Vortragens sowohl inszeniert als auch im zeitlichen Tempo und Verlauf objektiviert und messbar. Das Buch muss nicht mehr gelesen werden, da man es sich vorlesen

[90] Die angegebenen Zeiten, die zum Lesen benötigt wurden, basieren auf einer einmaligen Messung und dienen lediglich einer Orientierung. Es handelt sich um nicht-generalisierbare Angaben, da das Lesen ein äußerst individueller und sich dynamisch entfaltender Prozess ist.

lässt. Die Verschiebung von der visuellen auf die auditive Ebene und die damit zusammenhängende stimmliche Inszenierung von schriftlicher Sprache beim Vorlesen und Einsprechen von Büchern geht mit einer Transformation des Werkes einher. Die Sprecher*Innen geben mit der para-verbalen Ausgestaltung des Vortrags neue Vorgaben mit, wie sich der Inhalt verstehen lassen kann bzw. soll – etwas, was in dieser Art in der schriftlichen Lektüre noch nicht vorhanden gewesen ist. Dies lässt sich an den Erzählungen des Journalisten Erwin Koch in *Was Das Leben Mit Der Liebe Macht* (vgl. Koch 2013 [2013]) verdeutlichen. Der Band ist geprägt von nüchtern-neutralen, journalistisch-berichtenden Darstellungen. Der Autor hält sich damit zurück, Vorgaben zur Deutung bzw. Interpretation zu geben und ermöglicht es somit, dass die nacherzählten realen Gegebenheiten von allein auf die Leser*Innen wirken und bei diesen u. a. eine emotionale Wirkung entfalten. Der Versuch, diese neutrale Darstellung in ein Audio-Buch zu übernehmen, erweist sich jedoch als schwer umsetzbar.[91] Der nüchterne Stil, der im schriftlichen Bereich ideal erscheint, verlangt im stimmlichen Vortrag jedoch eine emotionalere Betonung, um sich medien-spezifisch sinnvoller entfalten zu können.[92] Im folgenden Abschnitt werden die hier verschiedentlich aufgezeigten Punkte der sensorisch-kognitiven Wahrnehmung filmischer Inszenierungen und Vorgaben sowie deren Deutung bzw. Interpretation weiter ausgeführt bzw. ausführlicher betrachtet.

[91] Offiziell ist das Werk nicht als Audio-Buch verfügbar. Die Erläuterungen basieren auf einem Selbst-Versuch, das Buch einzusprechen. Es hat sich dabei schnell bemerken lassen, dass es schwer ist, die Inhalte nüchtern-neutral vorzutragen, so dass stattdessen eine emotionale Betonung gefunden werden musste.

[92] Aus diesen Gegebenheiten ergeben sich Fragen nach bestimmten Regeln bzw. Merkmalen, die mit der Transformation von einer zur anderen medialen Variante eines Werkes einhergehen (vgl. Kapitel 3.2.3).

3.4.2 INVOLVIERUNG & IDENTIFIKATION

> *„Film as dream, film as music. No art passes our conscience in the way film does, and goes directly to our feelings, deep down into the dark rooms of the soul." (Ingmar Bergman zit. nach Berger 2001: S. 475)*

Die Besonderheit filmischer Erzeugnisse besteht, wie der Regisseur Ingmar Bergman es ansatzweise beschrieben hat, im Vergleich zu allen anderen Werken der Kunst darin, dass die audio-visuellen Elemente in deren Arrangement unmittelbar in die bewussten und unterbewussten Ebenen des Menschen gelangen und sich dort auflösen, entfalten, mit dem Individuum vermischen und wieder zusammensetzen. Béla Balázs verdeutlich dies am speziellen und für das Film-Erlebnis zentralen Verhältnis zwischen der aufzeichnenden Kamera, den wiedergebenden Bildern und den empfangenden Augen: „Die Kamera nimmt mein Auge mit. Mitten ins Bild hinein. […] Mein Blick und mit ihm mein Bewußtsein identifiziert sich mit den Personen des Films" (Balázs 1984 [1930]: S. 56). Im Verhältnis zu anderen Künsten zeigt sich, dass eine solche intensive Art der unmittelbaren Involvierung und Identifizierung „noch nie in irgendeiner Kunst vorgekommen" (ebd.: S. 57) ist.

Als Zuschauer*In ist man, vergleichbar mit dem Zustand des Träumens, viel empfänglicher für filmische Ereignisse, die der Rationalität der außerfilmischen Realität widersprechen (vgl. Stiglegger 2006: S. 25 / Winter 1992: S. 65). Dementsprechend ist es während des Film-Erlebnisses auch plausibel, dass *Superman* in *Superman - Der Film* (US 1978) fliegen kann, dass Serien-Killer in Horror-Filmen wie *Michael Myers* in *Halloween - Die Nacht Des Grauens* (US 1978) unaufhaltsam sind, dass Reisen durch die Zeit wie in *Zurück In Die Zukunft I* (US 1985) möglich erscheinen und dass Monster wie in *Alien - Das Unheimliche Wesen Aus Einer Fremden Welt* (US 1979) existieren. Die gesamte audio-visuelle filmische Konstruktion erscheint, vergleichbar mit einem Traum, als eine Wirklichkeit. Im Kino „wird eine dem Traum ähnliche Wahrnehmungssituation hergestellt" (Brauerhoch 1996: S. 38), denn die „potentielle Irrealität des Bildes […] [wird] durch die Realität der Bewegung kompensiert" (Winter 1992: S. 59). Zuschauer*Innen erscheint „die Bewegung [der Bilder], durch die sie belebt werden, […] [nicht als] Abbild der Bewegung, sie erscheint wirklich" (Metz 1972: S. 27). Es folgt eine Auflösung „zwischen der Wirklichkeit und der Welt der Fiktion, die durch ihre große Ähnlichkeit mit der ersteren deren Platz einnimmt" (Winter 1992: S. 58f.). Deshalb geht man auch ins Kino bzw. sieht sich filmische Erzeugnisse an, „um sich für zwei Stunden einer anderen Wirklichkeit zu überlassen. […] [Es ist] ein außergewöhnliches Erlebnis […] [durch das] ein noch ungeformtes Drängen eine fesselnde Gestalt findet" (Blothner 1999: S. 147).

> *„Wie im Traum äußert sich […] über Identifikation und Projektion das Unterbewußte, das Verdrängte: Ängste, Wunschvorstellungen usw., die aus den vielfältigsten Ursachen entstehen, vor allem aus Versagungen, Triebverzicht, Aufschub der Befriedigung." (Faulstich 2008: S. 21)*

Das Verdrängte bzw. das Verschlüsselte ist für das Individuum unterbewusst und nicht offen sichtbar. Eine Konfrontation damit ist jedoch erwartbar, denn das Versteckte drängt heraus ins Bewusstsein, allerdings „kommt [es] […] nur maskiert heraus, verkleidet, verändert bis zur Unkenntlichkeit" (ebd.). Als *latent* wird das bezeichnet, was unterbewusst und versteckt ist. Die maskierte Form, in der es zum Vorschein kommt, wird hingegen als *manifest* bezeichnet. Indem etwas maskiert ist, wird dessen eigentliche Erscheinung verdeckt und dessen Intensität abgemildert, so dass es weniger gefährlich in das Bewusstsein eintreten kann. Das Latente wird folglich unkenntlich gemacht. Die Manifestation, d. h. der Prozess der Maskierung, Verkleidung, Umgestaltung etc., lässt sich in zwei Ebenen unterteilen, die (1) Symbolisierung und das (2) Splitting. Die Symbolisierung bedeutet, dass „einem Gegenstand oder einem Geschehen eine Bedeutung zugeordnet wird, die zusätzlich" (Faulstich 2000: S. 59) zu deren üblicher, allgemeiner Bedeutung ist. Es deutet also auf etwas anderes, weiterführendes hin. Das Splitting meint darüber hinaus, dass „die eigentliche Bedeutung eines Gegenstands oder Geschehens dadurch verschleiert wird, daß es aufgespalten und verteilt wird auf verschiedene Gegenstände oder Ereignisse oder Personen" (ebd.). Die individuelle Bedeutung ergibt sich, indem sowohl die Elemente der Symbolisierung als auch des Splittings zusammengeführt werden. Dementsprechend lässt sich *Tenet* (US 2020) von Regisseur Christopher Nolan beispielsweise als ein *Memento Mori* deuten, indem das unterschiedliche Verhältnis der vier Charaktere namens Neil, Katherine, Sator und Priya zum Tod betrachtet wird. Der namenlose Protagonist ist es, durch den diese miteinander verbunden sind bzw. durch den diese zusammengehalten werden – vom lateinischen *tenere* abgeleitet. Dies alles tritt allerdings nur in maskierter Form in der filmisch erzählten Geschichte hervor.

Es zeigt sich, dass es sich um „kein imaginäres, sondern ein symbolisches Medium" (Winter 1992: S. 67) handelt. Ein filmisches Erzeugnis hält folglich Erlebnisse bereit, die von den selbst erbrachten Leistungen der Zuschauer*Innen, z. B. der bewussten Deutung bzw. Interpretation, geprägt sind (vgl. ebd.: S. 65). Dies zu übergehen oder auszuschließen verkennt die Möglichkeiten, die sich im Erlebnis entfalten: „It is at the very least reductive to approach the film audience solely through the filter of the unconscious since a single system of signification is thus set aside from the many others which also contribute to the audience's experience of film" (Turner 2001 [1988]: S. 141). Die kognitive Zusammenführung von Symbolisierung und Splitting verlangt somit die Überführung aus dem Unbewussten in das Bewusste.

In der Folge bleibt das Erleben eines filmischen Werkes kein beiläufiges Erlebnis für die Zuschauer*Innen. Das Latente wird durch De-Maskierung zum Vorschein gebracht. Dies erfolgt durch eine individuelle Deutung bzw. Interpretation des Wahrgenommenen. Dies findet jedoch nicht nur während der Vorführung statt, sondern auch danach, „wenn sich die fiktionalen Bilder angesichts einer 'wirklichen' Wirklichkeit wieder verflüchtigt haben" (Winter 1992: S. 65). Die Zuschauer*Innen setzen sich damit auseinander. Das Mysterium des filmischen Erzeugnisses soll, ebenso wie ein Traum, aufgelöst bzw. verständlich werden.[93] Das Erlebnis und die Verarbeitung filmischer Werke bestehen daher „aus Verstehen und Miterleben, Nachvollziehen und Identifizieren" (Lowry 1992: S. 114) und verlangen aktive Prozesse bei den Zuschauer*Innen, die sich nicht nur auf das Geschehen, sondern alle formalistischen Elemente wie Licht, Ton, Musik, Schnitt etc. beziehen (vgl. ebd.: S. 115). Im Spiel-Film werden Charaktere und Situationen aufgebaut und die Zuschauer*Innen „stellen Hypothesen über die weitere Entwicklung und den eventuellen Ausgang auf, die sie bei jeder neuen Information revidieren oder bestätigt sehen" (ebd.).[94] Die individuellen sozialen Herkünfte der Zuschauer*Innen, die das Lesen und Deuten filmischer Erzeugnisse prägen, sind dabei auch zu berücksichtigen. Zuschauer*Innen betrachten die Szenarien stets durch individuelle, aber gesellschaftlich geprägte Brillen. Es ist daher auch davon auszugehen, dass:

> *„Zuschauen bedeutet eine kognitive und emotionale Mitarbeit der Rezipient[*Inn]en. Nur durch Verstehensleistungen der Zuschauer[*Innen] wird aus der Vorführung eines belichteten Filmstreifens ein kommunikativer Vorgang. Kulturelle Kenntnisse, mediale Erfahrungen der Zuschauer[*Innen] und deren Realitätsverständnis sind am Verstehensprozess beteiligt. Bedeutung entsteht nicht allein durch den Film selbst, sondern vor allem auch durch die konstruktive Mitarbeit de[r] Zuschauer[*Innen]."* *(Hickethier 2001 [1993]: S. 6)*

Das Film-Erlebnis ergibt sich also nicht ausschließlich bewusst oder nur unbewusst, sondern in Kombination von beidem. Die vorab – als auch während der Vorführung revidierend – an ein filmisches Werk gerichteten individuellen Erwartungen führen zu einer Auswahl, worauf die Aufmerksamkeit gelenkt und „wie das selektiv wahrgenommene weiterverarbeitet wird" (König 1971 [1965]: S. 197). Das Erlebnis ist also geprägt von der bewussten Wahrnehmung einzelner Elemente einer Szene und der gleichzeitigen unbewussten Wahrnehmung anderer

[93] Dies lässt sich insbesondere an *Inception* (US 2010) nachvollziehen. Der Prozess der Wahrnehmung – und damit verbunden der Deutung und Interpretation filmischer Elemente und Zusammenhänge – wird im folgenden Kapitel ausführlicher und anhand von Beispielen betrachtet (vgl. Kapitel 3.4.3).

[94] Die filmische Welt, die Charaktere und das Geschehen in *Inception* (US 2010) sind detailliert konstruiert. Als Zuschauer*In muss man umfassend kognitive Leistungen erbringen, um die Wechsel zwischen den Traum-Ebenen und Realitäts-Ebenen nachvollziehen zu können. Das bedeutet, dass unbewusste Prozesse in Abhängigkeit bewusster Wahrnehmung und Interpretation stehen, die Zuschauer*Innen also zu Revisionen der gestellten Hypothesen gezwungen sind und daher nicht zu unaufmerksam bzw. unbewusst agieren dürfen.

szenen-immanenter Elemente. Dies führt beim Individuum nicht nur zu einem umfassenden Bild vom filmischen Werk, sondern auch zu einem individuellen Verständnis davon. Diese sind jedoch nicht allein vom Kunstwerk und dessen unmittelbarer Wirkung abhängig, sondern im kulturellen und gesellschaftlichen Kontext der Rezipient*Innen zu sehen (Winter 1992: S. 68), dessen Bedingungen sich über die Zeit hinweg verändern. Diese bilden in Kombination mit dem individuellen Habitus einen Filter, durch den das Werk läuft und vor dem es gedeutet wird. Der filmisch inszenierte Bruch mit dem Tabu der sexuellen Untreue konnte in den 1950er-Jahren beispielsweise eine andere Intensität entfalten als gegenwärtig. Moderne Spiel-Filme wie *Untreu* (US 2002) von Regisseur Adrian Lyne mussten sich daher „große inszenatorische Mühe geben, den sexuellen Seitensprung wirklich als Skandalon erfahrbar zu machen" (Stiglegger 2006: S. 23), da sich global-gesellschaftlich zwischenzeitlich Veränderungen in der Auffassung und Thematisierung von Sexualität und Treue ergeben haben.

Die individuellen Prägungen und Strukturen im Bewusstsein führen zu verschiedenen Wahrnehmungen und Interpretationen bei den Zuschauer*Innen (vgl. Winter 1992: S. 71). Die Wirkung filmischer Werke kann folglich nicht abstrakt-generell bei allen gleichermaßen ausfallen, so dass „der gleiche Inhalt eines Films, einer Sendung oder Ausstrahlung bei den verschiedenen Gruppen ganz verschieden ankommt, entsprechend der verschiedenen Ausrichtung ihrer Bewußtseinsstrukturen" (König 1971 [1965]: S. 197). Es lassen sich zwar bestimmte formalistische Elemente, u. a. Genre, Stil-Mittel etc., zur abstrakt-generellen Deutung heranziehen, aber „solche spezifisch filmbezogenen Elemente [bilden] nur einen Teil des gesamten [nutzbaren] Vorwissens (neben 'generellem Weltwissen' und 'narrativem Wissen')" (Lowry 1992: S. 116). Basierend auf „dem Geflecht der möglichen Bedeutungen" (ebd.: S. 125) und unter den gegebenen kulturell-gesellschaftlichen Bedingungen sowie der individuellen Perspektive konstruieren sich die Zuschauer*Innen im Publikum letztlich ein jeweils einzigartiges Verständnis von einem filmischen Werk.

Als Publikum bezeichnet man „jedes Personenkollektiv […], das durch den gleichzeitigen Konsum eines bestimmten Erlebnisangebots abgegrenzt ist" (Schulze 2005 [1992]: S. 460). Dieses setzt sich aus den Zuschauer*Innen zusammen, die den lokalen und zeitlichen Klammern der Film-Vorführung unterliegen. Bereits in der Spiel-Film-Länge liegt ein exakt beschränkter zeitlicher Rahmen für das Erlebnis. Ist dieses in einen Kino-Besuch oder einen Film-Abend mit Freunden eingebettet, so ist die Dauer des filmischen Werkes selbst kürzer als das kumulative Erlebnis des Abends. Im Kino zählen u. a. die Situationen beim Kauf von Tickets, Popcorn etc. dazu, ebenso wie die Unterhaltungen mit den Begleitungen im Saal, die Film-Vorschau, das Verlassen von Saal und Kino sowie anschließende Diskussionen. Über die Film-Dauer hinweg wird durch verschiedene Methoden und Techniken der Inszenierung

eine Involvierung der Zuschauer*Innen befördert. Das objektive audio-visuelle filmische Werk entfaltet sich vor deren Augen und wird von bewussten und unbewussten individuellen Leistungen ergänzt. Ein Film-Erlebnis verlangt also von Rezipient*Innen sowohl Passivität als auch Aktivität in kognitiver und emotionaler Wahrnehmung (vgl. Lowry 1992: S. 121).

Das vorrangige Ziel, dass für Zuschauer*Innen mit der Film-Vorführung verbunden sein kann, ist ein konzentriertes und intensives Erlebnis zu haben, in dem u. a. eine Projektion dessen stattfindet, was man sich in der sozialen Wirklichkeit nicht traut selbst zu tun, was einem aufgrund anderer Umstände faktisch verwehrt bleibt oder was aufgrund des fiktiven Charakters der Darstellung in der Wirklichkeit gänzlich unmöglich erscheint. Dies erscheint besonders psychisch von Bedeutung zu sein, denn „[i]t is our stories that will recreate us, when we are torn, hurt, even destroyed. It is the storyteller, the dream-maker, the myth-maker, that is our phoenix" (Lessing 2013 [2007]: S. 19). Der Wunsch nach Abenteuern und die Verlockungen fremder Welten, die Kompensation von Enttäuschungen und dass sich das Individuum selbst finden und erfahren kann, kennzeichnen ein Film-Erlebnis (vgl. Blothner 1999: 22ff.). Zudem sind für das Publikum besonders Gefahren, die normalerweise die eigene Unantastbarkeit und Unversehrtheit betreffen, verführerisch. Diese lassen sich im Schutz des Kino-Sessels oder der Couch außerhalb des filmischen Szenarios erleben. Dennoch lässt es sich auch so auf das audio-visuell gestaltete Erlebnis reagieren, als wäre es real (vgl. Stiglegger 2006: S. 16). Das filmische Erzeugnis zeigt „das Leben in einer gesteigerten und intensivierten Form" (Blothner 1999: S. 23) und im Publikum bzw. bei den Zuschauer*Innen wird „die Illusion der Teilnahme" (Trenz 2005: S. 407) hervorgerufen.

Insbesondere das Kino ermöglicht es, die Grenzen zwischen Phantasie und Realität aufzuheben und eine eigene Wirklichkeit zu etablieren. Die Dramatisierung des Beginns der Kino-Vorführung (vgl. Blothner 1999: S. 28) erfolgt mittels ritueller Inszenierung durch Verdunkelung, einkehrender Stille und des Richtens des Blicks auf die laufenden Bilder. In der Folge wird „ein Zustand erzeugt, der viel mit Schlafen und Träumen gemeinsam hat" (Winter 1992: S. 65), nur dass die Traum-Bilder vor geöffneten Augen ablaufen. Die Zuschauer*Innen müssen sich im Kino – wie auch im Traum – auf eine filmische Wirklichkeit einlassen, „in deren Logik sie nicht eingreifen können" (Blothner 1999: S. 28). Einerseits lassen sie sich daher als Gefangene dieser audio-visuellen Zwanghaftigkeit verstehen. Andererseits ist damit eine Art von Voyeurismus verbunden, denn als Zuschauer*In gibt man der Neugierde nach und beobachtet nicht-teilnehmend, „wobei der Kontrast zwischen der Schwärze des Zuschauerraums und der Helligkeit der Leinwand die voyeuristisch-erotische Atmosphäre verstärken" (Winter 1992: S. 62). Als passive Zeug*Innen verdecken Zuschauer*Innen einerseits das fremde Geschehen, während diese sich andererseits dem hingeben, das im filmischen Werk

mit deren „voyeuristischen Phantasien gespielt“ (Mulvey 1980: S. 34) wird. Es entsteht infolge „geschickter und befriedigender Manipulation der visuellen Lust“ (ebd.: S. 32) ein Verlangen nach einer Fortsetzung, d. h. nach weiteren filmischen Erzeugnissen und Erlebnissen.

Die filmischen Werke „mit der überzeugenden Art des 'es ist so'“ (Metz 1972: S. 21f.) treffen bei Zuschauer*Innen auf eine Bereitschaft, sich auf die audio-visuellen Illusionen einzulassen (vgl. ebd.), und lösen „einen Prozeß der 'Partizipation' aus, der in gleicher Weise die Wahrnehmung und die Gefühle betrifft“ (ebd.). Als Faktoren, die auf die Wahrnehmung und die sich dabei ergebenden komplexen Reaktionen einwirken, zählen neben der Inszenierung u. a. Story, Plot und Charaktere (vgl. Schurian 1998: S. 13). In der komplexen audio-visuellen Konstruktion ist es filmischen Erzeugnissen möglich, im Erlebnis der Zuschauer*Innen „eine große emotionale Intensität“ (Winter 1992: S. 60) hervorzurufen. Dementsprechend werden über die Inszenierung die audio-visuellen sensorischen Wahrnehmungen intensiviert. Insbesondere im Populär-Kino „gibt es nur noch die Bilder auf der Leinwand und die Töne, die sie begleiten“ (Blothner 1999: S. 29). Das Kino-Reboot *Star Trek - Die Zukunft Hat Begonnen* (US 2009) bediente sich daher, im Gegensatz zu den vorhergehenden TV-Serien und Kino-Filmen, moderner Elemente filmischer Inszenierung. Die inhaltlich-narrative Struktur sowie die audio-visuelle Inszenierung folgen einem schnellen Tempo. Die Zuschauer*Innen werden von verwackelten Kamera-Bildern, audio-visuellen Effekten, Abläufen im Hintergrund sowie einem das Tempo betonenden Score[95] in das filmische Geschehen hineingezogen. Die audio-visuelle Intensität fordert sie sensorisch als auch kognitiv heraus (vgl. Kapitel 3.4.3) und sie bleiben keine distanzierten Beobachter*Innen mehr (vgl. Blothner 1999: S. 37).

Über filmische Werke lassen sich Welten besuchen, die dem Publikum nicht zugänglich sind. Diese können lebensecht, aber auch weltfremd sein. Grundsätzlich handelt es sich um ein Mittel, sich die Welt zugänglich zu machen. Zusammen mit Charakteren wie *James Bond 007* (UK 1962-2015) oder *Indiana Jones* (US 1981 / 1984 / 1989 / 2008) erlebt man auf abenteuerliche Art und Weise die unterschiedlichsten Regionen der Erde. Als Zuschauer*In geht man dabei ein Risiko ein, ohne Konsequenzen erwarten zu müssen, denn man bleibt im Schutz des Kino-Sessels. Die filmischen Erzeugnisse der Fantasy und Science-Fiction, z. B. *Avatar - Aufbruch Nach Pandora* (US 2009), *Game Of Thrones* (US 2011-2018) und *Star Wars - Episode I - Die Dunkle Bedrohung* (US 1999), ermöglichen Zuschauer*Innen darüber

[95] Die Film-Musik, die eine eigene narrative Struktur aufweist, dient als Unterstützung der filmischen Erzählung, kann aber auch als davon separiertes Produkt angesehen werden. Der sogenannte Score, also die komponierte Film-Musik, wird auch separat vermarktet, was aufgrund der Eigenständigkeit dieses Werks sonst auf kein anderes zusätzliches Element zutrifft, das einen Beitrag dazu liefert, das gesamte filmische Werk zu formen. Lediglich Scripte, die eine Grundlage für filmische Werke bilden, werden zusätzlich vermarktet. Das Merchandising-Geschäft, bei dem zugehörige Produkte wie *Lego* mit Charakteren und Elementen aus *Star Wars* oder ergänzende Comic-Prequels vermarktet werden, ist davon losgelöst zu betrachten.

hinaus, vollständig fiktive bzw. unechte Welten zu erleben, die nur einer Vorstellung und Illusion entsprechen. Dieses ausschließlich mediale, d. h. vermittelte, Erlebnis stellt für die Zuschauer*Innen dennoch eine unmittelbare, primäre Erfahrung dar. Das dargestellte Szenario lässt sich zwar nur aus beobachtender, nicht-interagierender Position heraus erleben, aber dessen Ausgestaltung bzw. Inszenierung sowie die individuelle Übertragung auf sich selbst, involvieren die Zuschauer*Innen in das Erlebnis. Dies gelingt umso besser, je mehr sich die Zuschauer*Innen mit den Charakteren, insbesondere den Protagonist*Innen, identifizieren können. Das bedeutet, dass sie eine Art von Vergleichbarkeit und Nachvollziehbarkeit zwischen sich selbst und den Charakteren erreichen.

Die filmischen Werke thematisieren in erster Linie nicht-alltägliche Situationen. Die Charaktere werden in für sie und auch für die Zuschauer*Innen außergewöhnliche Situationen versetzt, in denen es zu bestehen gilt. In der Ära des Stumm-Films sind besonders in denjenigen mit Charlie Chaplin und Buster Keaton noch deutliche Parallelen zu alltäglichen Situationen und Szenarien zu finden, die jedoch für die Charaktere ein ungewöhnliches oder unerwartetes Terrain sind und daher vor allem zu komödiantischen Erlebnissen führen. Der fiktionale Spiel-Film, insbesondere derjenige für das Populär-Kino, stellt jedoch eine Kombination aus nachvollziehbaren charakterlichen bzw. sozialen Merkmalen mit außergewöhnlichen, unerwarteten Situationen dar, die die Basis der Erzählung bilden. Die Dunkelheit der titelgebenden Nacht des Grauens in *Halloween - Die Nacht Des Grauens* (US 1978), in dem die jugendlichen Babysitter von Michael Myers überfallen werden, setzt beispielsweise erst mit der Hälfte des Spiel-Films ein, da man zuvor Einblicke in die individuellen und sozialen Umstände der jugendlichen Charaktere erhält, um sich besser mit diesen identifizieren und die lauernden Gefahren spüren zu können. In dem Science-Fiction-Spektakel *Independence Day* (US 1996) werden zunächst eine Vielzahl an Charakteren lebensweltlich nachvollziehbar eingeführt, bevor die Ausserirdischen die Erde attackieren, so dass auch hier für das Publikum die Möglichkeit besteht, sich mit diesen zu identifizieren.

Der Regisseur Florian Henckel von Donnersmarck beschreibt, dass gezielt dafür gesorgt wird, dass die Protagonist*Innen sympathisch sind, so dass die Gefühle bzw. Empfindungen der Zuschauer*Innen unbewusst mit diesen verknüpft werden (vgl. Henckel von Donnersmarck 2015: S. 41). In diesem Zusammenhang stellt er die These auf, dass man sich Spiel-Filme nicht nur zum Vergnügen ansehen, sondern dass man ins Kino geht, um sich „tiefgehende, weitreichende Lebensberatung zu holen“ (ebd.). Lassen sich Entwicklungen und Veränderungen in einem Charakter, mit dem man sich identifiziert, über den Verlauf der Geschichte hinweg erkennen, kann dies „auch eine Veränderung im Publikum mit sich bringen“ (ebd.). Regisseur James Cameron schickt zum Beispiel in *Aliens - Die Rückkehr* (US 1986) die

Protagonistin Ellen Ripley, nachdem diese 57 Jahre eingefroren gewesen ist, auf eine emotionale Reise. Zunächst erfährt sie, dass deren Tochter, die sie zuletzt als 10-Jährige erlebt hat, zwischenzeitlich gestorben ist. Im weiteren Verlauf des Horror-Szenarios trifft sie auf die 10-Jährige Rebecca *Newt* Jorden, die allein überlebt hat. Es entfaltet sich eine für Ellen Ripley unerwartete Mutter-Rolle, die wegweisend für das Finale wird, da sie die Verantwortung für *Newt* übernimmt und sich deshalb den Monstern allein stellt. Die Bindung an ein Kind, die Verantwortung dafür zu übernehmen, einen Verlust zu erleiden und die Gefahr eines neuerlichen Verlustes zu erkennen, scheinen die zentralen narrativen Elemente zu sein, mit denen man sich identifizieren und eine innere Spannung erleben kann.[96]

In *Stirb Langsam* (US 1988) lassen sich zwei Ebenen für die Identifikation erkennen, eine abstrakte sowie eine spezifische. Der aus New York an der amerikanischen Ost-Küste stammende Cop John McClane ist ein normaler Jedermann, der zunächst in ein für diesen fremdes, nicht vertrautes Szenario in Los Angeles an der West-Küste gelangt. Die damit einhergehende Irritation und die Herausforderung des Zurechtfindens, da man mehr oder weniger fehl am Platz ist, lässt sich für die Zuschauer*Innen allgemein schnell nachvollziehen. Zudem zeigt sich mit der Beziehungs-Problematik zwischen Holly Gennaro und John McClane ein spezifischer Konflikt, an dem sich die individuellen werte-orientierten und moralischen Vorstellungen und Ziele sowie soziale und emotionale Bindungen der Charaktere zeigen, die die Zuschauer*Innen verschiedentlich auf sich selbst übertragen und hierüber nachvollziehen können. John McClane erscheint den lebensweltlichen Zuständen einer breiten Masse der Zuschauer*Innen zu entsprechen. Die Verbindung zum Charakter, die sich potentiell aufbauen lässt, erleichtert es zusätzlich, das tatsächliche action-orientierte Geschehen, um das es innerhalb des Spiel-Filmes geht, und dessen Position darin intensiver erleben und nachvollziehen zu können. Dementsprechend lässt sich für Zuschauer*Innen besonders gut die Frage stellen, wie man selbst empfinden oder agieren würde, wenn man anstelle des identifikations-stiftenden Charakters wäre.

Im Vergleich zu John McClane ist *James Bond 007* (UK 1962-2015), der britische Geheim-Agent, aus sich selbst heraus kein Charakter, der einer speziellen Identifikation dient, sondern einer Projektion der Zuschauer*Innen von unerfüllten bzw. unerfüllbaren Wünschen, Träumen und Vorstellungen. Insbesondere Film-Reihen führen dazu, dass diese, je häufiger

[96] Die Fortsetzung *Alien³* (US 1992) konzentriert sich hingegen auf einen inneren Konflikt von Ellen Ripley, den man als Zuschauer*In vor allem aufgrund der Kenntnis der ersten beiden Teile besser nachvollziehen kann. Eine erste Script-Fassung von Autor William Gibson, die zwischenzeitlich von der Autorin Pat Cadigan als Roman adaptiert wurde (vgl. Cadigan 2021), erzählt jedoch eine andere Geschichte, in der Ellen Ripley und Rebecca *Newt* Jorden nur beiläufig vorkommen (vgl. Hughes 2008a). Das Szenario ist zwar action-lastig und nachvollziehbar, jedoch lassen sich besondere Merkmale wie in der ersten Fortsetzung nicht erkennen, so dass die Lektüre wenig in Bezug auf eine emotionale und identifikatorische Reise hergibt.

man daran teilhaben kann, vertrauter und identifikations-stiftender werden. Das Defizit innerhalb der Film-Reihe um den britischen Geheim-Agenten wird somit gewissermaßen kompensiert. In der Krimi-Reihe *Tatort - Münster* (DE 2002-2017) wird beispielsweise in jedem neuen Fall ein anderes soziales Umfeld thematisiert, aber auch hier bleibt die Vertrautheit mit den Protagonisten, Frank Thiel und Prof. Dr. Karl-Friedrich Boerne, als zentrales Element bestehen. Das wiederholt einschaltende Publikum kennt diese filmische Welt, die Charaktere und deren Verhalten. Es ist eine Art von Zeit mit Freund*Innen, die man verbringt, so dass der Fall dadurch eventuell auch schneller in den Hintergrund tritt. Das „Wechselspiel zwischen episodischem und fortsetzungsorientiertem Erzählen" (Mittell 2012: S. 106) macht sich deutlich daran bemerkbar.

Die menschliche, phasen-bezogene Entwicklung ist zudem in der heterogenen Zusammensetzung eines Publikums zu berücksichtigen. Dies bezieht sich vor allem auf die Wahrnehmung in Kindheit und Jugend. In der im Übergang zur Pubertät befindlichen Phase zwischen 9 und 13 Jahren nimmt die individuelle Involvierung in der medialen Rezeption ab, da sich hier die Strukturen der Wahrnehmung verändern (vgl. Bonfadelli 2004: S. 265). Es ist somit als ein natürlicher Prozess zu verstehen, bestimmte filmisch dargestellte Erfahrungen bzw. Erlebnisse nicht mehr teilen bzw. nachvollziehen zu können. Dies liegt insbesondere an sozialisations- und entwicklungs-bezogenen Situationen und Phasen, in denen sich das Individuum befindet. Das, was Harry Knowles in einer Kritik zu *Der Unglaubliche Hulk* (US 2008) aufgezeigt hat, ist spezifisch an eine Phase der Entwicklung gekoppelt: Dessen damals sieben-jähriger Neffe hat filmisch erlebt, wie sich Bruce Banner unter Schmerzen in den *Hulk* verwandelt, und später, da der Junge es noch nicht genau zuordnen konnte, gefragt: „Did that man really turn into the HULK" (Knowles 2008)? Bereits wenig später wird es das Kind nicht mehr beschäftigt haben, da sich ein anderes Verständnis ergeben haben wird.

Spiegeln sich darüber hinaus bestimmte Phasen der Entwicklung in vergleichbarer oder verweisender Form im filmischen Werk, z. B. eines mit einem jugend-spezifischen Fokus, in denen jugendliche Protagonist*Innen rebellieren, mit Ängsten, zerfallenden Stabilitäten sozialer Beziehungen, sozialer Ausgrenzung und der Entdeckung der eigenen Sexualität konfrontiert sind, ist die Nachvollziehbarkeit und Identifikation damit besser gegeben. Dementsprechend sind vor allem Body-Switch-Komödien wie *Jumanji - Willkommen Im Dschungel* (US 2017) und dessen Fortsetzung, *Jumanji - The Next Level* (US 2019), besonders interessant. Jugendliche gelangen dort in ein Computer-Spiel und übernehmen u. a. für sich geschlechts-untypische[97] Charaktere mit für sie ungewöhnlichen[98] Eigenschaften. Innerhalb

[97] Die schlanke Bethany wird zum übergewichtigen Prof. Sheldon Oberon.
[98] Der schmächtige Spencer wird zum muskulösen Dr. Smolder Bravestone.

dieser neuen Perspektiven thematisieren sie sich als diejenigen, die sie außerhalb dieser Avatare sind, und entwickeln sich weiter. Die Fortsetzung stellt diese über das Original aufgebaute Vertrautheit und Stabilität mit den Avataren erneut auf den Kopf, so dass sich die Charaktere wiederum neue Perspektiven empathisch aneignen müssen. Einem nicht-jugendlich zusammengesetzten Publikum, können demgegenüber die integrierenden und exkludierenden Verhältnisse von Gemeinschaft, Gesellschaft, Individualisierung und Globalisierung in filmischen Erzeugnissen auffälliger und bedeutsamer sein, da sich deren eigene soziale Verhältnisse damit in Verbindung setzen lassen.

Die jeweilige Identität eines Menschen, also dessen „Bewusstsein, ein unverwechselbares Individuum mit einer eigenen Lebensgeschichte zu sein, in seinem Handeln eine gewisse Konsequenz zu zeigen und in der Auseinandersetzung mit Anderen eine Balance zwischen individuellen Ansprüchen und sozialen Erwartungen gefunden zu haben" (Abels 2017: S. 258), zeichnet sich im – bereits allgemein angesprochenen – individuellen Zugriff auf ein filmisches Werk ab. Die Identifikation bzw. deren Intensität ist von individuellen Wünschen, der bereits geformten Identität, den erlebten Gefühlen infolge der filmischen Inszenierung und von der umfassenden Situation abhängig (vgl. Lowry 1992: S. 124). Als Zuschauer*In überträgt man das filmische Geschehen auf sich selbst zurück (vgl. ebd.: S. 119). Es lässt sich für diese „als ein Angebot an Bedeutungen, Zeichen, Gefühlsanregungen und Identifikationsmöglichkeiten begreifen, […] die sie zur Deutung ihrer Lebenswelt nutzen" (ebd.: S. 123). Dies zeigt sich auch in einer Kritik zu *Die Warriors* (US 1979), in der beschrieben wird, welche Ähnlichkeit zwischen den Jugendlichen des Spiel-Films und dem Publikum besteht und weshalb man auch als Zuschauer*In ein außer-filmischer Warrior ist.

> *„But then I realized no, that was like THE WARRIORS. Blamed for a crime I didn't commit. And blamed by the people who actually did it. We've all been in that position of having the hammer come down on us and we didn't even do anything. That's why I am a Warrior. And you too are a Warrior. We all are Warriors." (Vern 2010: S. 15f.)*

Die „bewegte[n] Bilder in einem dunklen Raum [haben somit] offenbar eine besondere Suggestivkraft auf das Publikum, die eine rationale Interpretation des Gesehenen teilweise" (Wiedemann 2008: S. 390) ausschließen oder diese zu mindern fähig sind. Zuschauer*Innen wird durch äußere Inszenierung und innere Einstellung sowie Antizipation des Kommenden ermöglicht, sich von der Rationalität abzuwenden, so dass „images and sounds are received in a state where the normal judging functions of the ego are suspended to some degree (near to sleep), so that what is seen is not subject to the usual expectations of plausibility that we apply to everyday life" (Ellis 1982: S. 40). Dennoch liegt im Film-Erlebnis „kein individueller,

sondern ein kollektiver Traum […], der [einzeln] […] geträumt wird" (Faulstich 2000: S. 59). Als Zuschauer*In macht man diesen erst zu einem individuellen Traum, indem man sich in der audio-visuellen Vorstellung verliert und sich damit auch identifiziert (vgl. Faulstich 2008: S. 23). In diesem Zusammenhang werden „Emotionen und Verstand […] am schöpferischen Prozeß" (Ėjzenštejn 1960: S. 346) beteiligt. Diese Prozesse stehen wiederum in Abhängigkeit der „Kraft der Montage" (ebd.), d. h. den eingesetzten Mitteln der Inszenierung, aber auch den u. a. technischen Gegebenheiten der Vorführung (vgl. Kapitel 3.4.1). Der filmische Traum bzw. das Erlebnis, wie es beispielsweise im Body-Switch in *Jumanji - Willkommen Im Dschungel* (US 2017) gegeben ist, führen potentiell dazu, dass „man sich nicht mehr als einheitliches Individuum erlebt" (Winter 1992: S. 66). Spiel-Filme etc. können ein „Gefühl der Identitätsdiffusion" (Faulstich 2000: S. 59) auslösen, also eine Zersplitterung der eigenen Identität durch Verunsicherungen und Irritationen, die auf der Konfrontation mit filmischen Szenen und Inhalten basieren. Die diffundierten Teile müssen anschließend wieder zusammengefügt werden. Das filmische Werk macht hierfür weitere Angebote und führt zu einem Abschluss, aber die Zuschauer*Innen müssen ebenfalls Leistungen erbringen, indem die enthaltene Encodierung von Elementen wieder entschlüsselt wird. Die Decodierung bringt dabei, wie bereits erwähnt, eine latente, d. h. versteckte, Bedeutung zum Vorschein (vgl. ebd.).[99]

Als Zuschauer*In kann man zudem im filmischen Geschehen „tendenziell überall sein, […] [und] vieles sehen, auch mehr als die handelnden Figuren" (Hickethier 2001 [1993]: S. 61). Der Kenntnis-Überschuss der Zuschauer*Innen gegenüber den Charakteren kann aber auch umgekehrt und reduziert werden. Dies wird insbesondere im Thriller-Genre angewendet, wenn jemand einen Master-Plan verfolgt, der am Ende aufgelöst und aufgezeigt wird, wie es beispielsweise mit den Täuschungen in *Prestige - Die Meister Der Magie* (US 2006) gegeben ist. Die eingesetzten Tricks in der Inszenierung können die emotionale Intensität im Erlebnis der Zuschauer*Innen weiter steigern. Ein Mittel hierfür ist die zur Identifikation anregende subjektive Kamera, mit der „das Zeigen einer Serie von Bildern vom Gesichtspunkt einer Filmfigur aus" (Winter 1992: S. 61) stattfindet, was wiederum einem halluzinatorischen bzw. träumenden Zustand gleichkommen kann (vgl. ebd.), d. h. einer Illusion, es selbst zu erleben. Das inner-filmisch agierende Individuum bestimmt den Blick der Kamera, die somit zu dessen Augen wird. Das Publikum erlebt das Szenario aus dieser Perspektive (vgl. Lowry 1992: S. 120). Die bisher nur beobachtenden, voyeuristischen Zuschauer*Innen werden somit zu

[99] Ein Deuten und Interpretieren des Werkes, wie auch beim Lesen von Literatur, benötigt die Möglichkeit für Pausen, Wiederholungen und Anmerkungen (vgl. Wiedemann 2008: S. 393). Die filmischen Werke laufen im Kino jedoch fortlaufend ab, sind schnelllebig, unmittelbar und flüchtig. Das Heim-Kino bietet hingegen diese dem Kino als Mängel anhängenden Möglichkeiten. Zugleich bleiben dem Kino die Unmittelbarkeit und das grundsätzliche Fehlen des Pausierens bzw. Unterbrechens eines Erlebnisses vorbehalten.

Ausgelieferten, aber auch Beteiligten der Situation. Dies bewirkt, dass man sich potentiell als Subjekt des filmischen Werkes fühlen und die Situation entsprechend wahrnehmen kann (vgl. ebd.). Dennoch unterliegt man zugleich bestimmten Suggestionen, denn „[d]ie Perspektive, aus der die Kamera ein Geschehen aufnimmt, interpretiert dieses Geschehen, gibt ihm damit eine Form. Der Blick, mit dem es gesehen wird, verleiht ihm eine besondere Spannung" (Hickethier 2001 [1993]: S. 62). Es begrenzt allerdings auch die Sicht auf die gesamte Situation. Etwas, das außerhalb des Blickes liegt, z. B. eine lauernde Gefahr, kann schneller übersehen werden, da kein Fokus darauf gesetzt wird. Dies steht im Gegensatz zu Kamera-Perspektiven, die das gesamte Geschehen zeigen. Horror-Filme wie *Halloween - Die Nacht Des Grauens* (US 1978), *The Blair Witch Project* (US 1999) oder *Unknown User* (US 2014) nutzen dies, um gefährliche Situationen, in denen sich die Protagonist*Innen befinden, einzufangen und atmosphärisch dicht bzw. intensiv für das Publikum erlebbar zu machen. In *Halloween - Die Nacht Des Grauens* (US 1978) wird dies ansatzweise deutlich, wenn sich die junge Laurie Strode in einem Schrank vor Michael Myers versteckt und dieser zerstörerisch auf die Tür einschlägt und eindringt. Die Hilflosigkeit des Charakters wird durch die teilweise eingesetzte subjektive Kamera eingefangen.

Im Horror-Genre dominieren derartige Einstellungen, „die uns nur Fragmente von Welt sehen lassen und den Blick aufs Ganze verweigern" (Faulstich 2008: S. 45f.), aber es lassen sich auch viele weitere inszenatorische Strategien finden, die die Zuschauer*Innen verunsichern, irritieren, verstören, in Bedrängnis und aus der Balance bringen sollen (vgl. ebd.). Die Wirkung von Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit auf das Publikum verdeutlicht sich insbesondere in *Halloween - Die Nacht Des Grauens* (US 1978), *The Blair Witch Project* (US 1999), *Hollow Man - Unsichtbare Gefahr* (US 2000) und *The Strangers* (US 2008). In der Dunkelheit – entweder leicht erkennbar oder ohne explizite Darstellung – lässt sich in diesen Beispielen immer eine lauernde Gefahr wahrnehmen, die die Zuschauer*Innen und deren Film-Erlebnis begleitet. Dies führt potentiell dazu, dass man sich in der Situation machtlos fühlt, weil es sich nicht intervenieren lässt. Folglich kann es im Publikum „ein Flucht von Assoziationen [auslösen], die […] aus seiner erregten Innenwelt aufsteigen" (Kracauer 2012 [1964]: S. 225). Regisseur John Carpenter kombiniert in *Halloween - Die Nacht Des Grauens* (US 1978) diese Hilflosigkeit mit der Ausübung von Macht bzw. Gewalt und hält dem voyeuristischen Publikum gleich in der ersten Szene einen Spiegel vor, indem dieses durch den Einsatz der subjektiven Kamera selbst erst zum Stalker und anschließend zum Killer wird. Zunächst werden aus der Ich-Perspektive von außerhalb eines Gebäudes zwei Jugendliche beobachtet, die sich küssen und auf ein Zimmer verschwinden, bevor aus der subjektiven Kamera-Perspektive weiter vorgedrungen wird. Der junge Mann verlässt etwas später die

Wohnung. Aus der Ich-Perspektive wird nach einem Messer gegriffen und anschließend eine herumliegende Clowns-Maske aufgehoben und aufgesetzt. Es geht die Treppe hinauf und zum Zimmer von Judith Myers. Nach mehreren Einstichen auf deren Körper und den verzweifelten Schreien des jungen Mädchens liegt dieses tot neben dem Bett. Erst wenig später, draußen auf der Straße, ändert sich die Kamera-Perspektive. Die Zuschauer*Innen erkennen nun, dass der Täter, durch dessen Augen sie geblickt und gemordet haben, ein Kind ist: Es ist der jüngere Bruder der getöteten Jugendlichen, Michael Myers. Das Dilemma des Publikums ist, dass die Szenerie durch eine fremdbestimmte Perspektive und Entscheidung erlebt werden muss. Zuschauer*Innen sind also nicht nur Voyeure, sondern zugleich Gefangene des Geschehens. Dies wiederfährt auch Alex, dem Protagonisten aus dem Roman von Autor Anthony Burgess und dem Spiel-Film von Regisseur Stanley Kubrick, *Uhrwerk Orange* (UK 1971). Zur Konditionierungs-Therapie gegen seine Gewalt-Ausbrüche wird er immer wieder auf einem Sessel festgeschnallt, um unter zwanghaft offengehaltenen Augen grauenvolle und gewalthaltige Taten, die filmisch aufgezeichnet wurden, ansehen zu müssen. Alex hat keine Möglichkeit, sich dieser Konfrontation zu entziehen.

Ein Film-Erlebnis kann besonders intensiv sein, wenn die Emotion der Angst zu verspüren ist. Der Organismus wird dabei in eine Alarm-Bereitschaft versetzt und es findet eine Anpassung an die Gegebenheiten und Veränderungen der Umwelt statt, um zum Überleben der unmittelbar ausstehenden Gefahren beizutragen (vgl. Vester 1991: S. 148). Angst ist eine der primären Emotionen, die auf sub-humaner Ebene fest im menschlichen Verhalten verwurzelt ist (vgl. ebd.). In Bezug auf die humane Ebene handelt es sich bei Angst allerdings auch um ein Phänomen, das in Abhängigkeit von gesellschaftlichen und kulturellen Bedingungen steht und daher eine Variabilität in der Erscheinung und Ausprägung erreicht. Angst kann, muss aber nicht eintreten (vgl. ebd.). Das Erleben davon und der Umgang damit sind also auch sozial vermittelbar und erlernbar. Als Zuschauer*In ist man durch die Bindung an das nicht beeinflussbare audio-visuelle filmische Geschehen in eine Position der Passivität gezwungen (vgl. Winter 1992: S. 67), so dass man gegenüber der Situation hilflos ist. Die aufkommende Angst als emotionaler Ausdruck bezieht sich vor allem auf die für die Geschichte zentralen Charaktere, d. h. Protagonist*Innen, die somit stets im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit des Publikums stehen (vgl. ebd.: S. 61). Die möglichen Gefahren für einen Charakter, insbesondere im Horror-Film, werden als eine Destabilisierung auf sich selbst projiziert. Die filmische Bedrohung wird infolge dieser Übertragung als Bedrohung für einen selbst angesehen. Das filmische Erlebnis ist somit auch als ein empathisches Erlebnis zu verstehen, bei dem es um das Nachvollziehen, aber auch das selbständige Erleben von verschiedenen Emotionen (vgl. Plutchik 1980) geht.

In *Duell* (US 1971) von Regisseur Steven Spielberg ist die unmittelbare Angst auf subhumaner Ebene zentral für das Erlebnis, denn es geht um das nackte Überleben des von dem Schauspieler Dennis Weaver dargestellten David Mann, der von einem Unbekannten scheinbar grundlos getötet werden soll. Der unbekannte Charakter sitzt in einem dunklen und monströsen Truck und setzt diesen zur Verfolgung und Bedrohung ein. Die Geschichte reduziert sich inhaltlich auf dieses Geschehen. David Mann als auch das Publikum, das sich mit diesem identifizieren kann, sehen sich der unmittelbaren Gefahr ausgeliefert und stehen dieser hilflos gegenüber. Zudem ist zu beachten, dass „[b]y not showing the driver, the audience gets to make any substitution they choose" (Steven Spielberg zit. nach Green 2018). Es bleibt den Zuschauer*Innen also überlassen, potentiell eine Gefahr oder ein Problem aus dem eigenen Leben auf den unbekannten Charakter zu projizieren und sich diesem somit auch in gewisser Hinsicht zu stellen. Am Ende überwindet David Mann – stellvertretend für die Zuschauer*Innen – die Gefahr, indem der Truck in eine Schlucht stürzt und zerstört wird. Der Protagonist zeigt anschließend Zeichen massiver physischer und psychischer Erschöpfung, indem emotionale Ausdrücke wie Lachen und Weinen, die für Freude und Trauer stehen, gleichzeitig auftreten, denn die Aufforderung an den Schauspieler lautete: „Can you bring that character back to life? How would he react if he had been chased by this truck for an hour and a half" (Steven Spielberg zit. nach ebd.)? In einer Euphorie, die Angst und Gefahr überwunden zu haben, springt David Mann scheinbar infantil-jubelnd in die Luft.

Schwieriger verhält es sich mit der Angst, wenn ein primärer Charakter ausfällt, denn man wird als Zuschauer*In „allein gelassen und verstört, verunsichert, betroffen" (Faulstich 2000: S. 67). Die entstehende Lücke und Ungewissheit, weil die gewohnten Strukturen der Umwelt bzw. die Stabilitäten des Sozialen verlorengehen, kann von einem Gefühl der Angst geschlossen werden. Das weitere Vorgehen bzw. Verhalten lässt sich schlecht prognostizieren und verunsichert daher (vgl. Vester 1991: S. 148f.). In *Terminator - Tag Der Abrechnung* (US 1991) wird im Verlauf der Geschichte eine vertrauensvolle und freundschaftliche Beziehung zwischen John Connor und dem T-800 aufgebaut und intensiviert. Auch Sarah Connor entwickelt nach einem lang anhaltenden Misstrauen gegenüber der Maschine, das auf den negativen Erfahrungen aus *Terminator* (US 1984) basiert, ein Zutrauen zu dieser. Am Ende ist die post-apokalyptische Zukunft, aus der die Maschinen in die filmische Gegenwart gekommen sind, mit der Zerstörung des feindlichen T-1000 noch nicht abgewendet. Der T-800 muss als letzter verbliebener technologisch-reproduzierbarer Beweis zerstört werden. Die Maschine lässt sich bereitwillig terminieren und konfrontiert bzw. erschüttert damit die im Verlauf aufgebauten Bindungen. Die selbstreflexive Erkenntnis des T-800 ist folglich ein Emotionen auslösendes Element – sowohl für die Charaktere als auch das Publikum:

> *„Ich weiß jetzt, warum ihr weint. Aber das ist etwas, das ich niemals tun kann." T-800 zit. nach Terminator – Tag Der Abrechnung (US 1991) Time-Code: 02:20:28-02:20:36*

Während der T-800 das Publikum erst zum Ende des Action-Films in eine emotionale Bedrängnis durch dessen bevorstehenden Verlust bringt, zeigt ein Horror-Film von Anfang an eine Welt, „in der es keine verlässlichen Orientierungen und Sinnbestände mehr gibt" (Mai / Winter 2006b: S. 10). In *Scream 2* (US 1997) tritt für das Publikum eine unerwartete Wendung ein, als einer der zentralen und identifikations-stiftenden Charaktere aus *Scream - Schrei!* (US 1996), der als Film-Fan bekannte Randy Meeks, ermordet wird. Im Original und der Fortsetzung hat der Charakter die Genre-Regeln vermittelt, die es zu beachten gilt, um in einem Horror-Film zu überleben (vgl. Kapitel 3.5.3). Der Verlust ist ein Zeichen für das Publikum, dass alle Charaktere, insbesondere die zentralen, mit denen man sich besonders identifiziert, in Gefahr sind. Dies beschreibt auch Autor Kevin Williamson in einem Interview: „I thought if you kill someone really important to the audience in the middle, it just ups the stakes. Everything's off the table. […] At the time, I thought it would just be the punch in the gut the audience needed at that time, to really get mad, and get mad at the killer" (Kevin Williamson zit. nach Collis 2022). Allerdings ist zu beachten, dass diese Identifikation mit filmischen Elementen bzw. Charakteren lediglich eine sekundärer Art ist. Zuschauer*Innen ist es während der Film-Vorführung nach wie vor bewusst, dass es sich nicht um reales Geschehen handelt, sondern um eine Inszenierung, auch wenn auf diese reagiert wird, als wäre es real. Der Verlust von fiktiven Charakteren ist daher für sie weniger belastend und erträglicher.

Spiel-Filme etc. bieten dem Publikum neue Erlebnisse an und setzen komplexe individuelle Prozesse der Wahrnehmung und des Erlebens in Gang (vgl. Blothner 1999: S. 53). Die filmischen Werke „bieten besonders erlebnisreiche Möglichkeiten des Umgangs mit gestalteten Wirklichkeiten und gestalteten Phantasien" (Wiedemann 2008: S. 393), denn sie halten Merkmale und Möglichkeiten zur Identifikation für Zuschauer*Innen bereit. Der Hollywood-Film ist global besonders präsent, so dass die damit verbundenen „Erwartungen und Vorstellungen der weltweiten Zuschauerschaft [inzwischen] […] ein Stück weit berechenbar" (Peltzer 2011: S. 11) erscheinen. Der erfolgreiche Export des Hollywood-Films ist u. a. auf dessen globale Kompatibilität zurückzuführen, denn „im kulturellen Melting Pot Amerika […] muss man alles vereinfachen, um irgendwie eine identitätsstiftende Gemeinsamkeit" (Henckel von Donnersmarck 2015: S. 105) für sich selbst zu finden. Dementsprechend wird zum Beispiel in der Komödie „[d]ie Nuance, die Andeutung, die Doppelbödigkeit […] durch den Schenkelklopfer ersetzt" (ebd.), da letztere allgemein verständlich und kompatibel sind. Es ist davon auszugehen, dass Hollywood folglich „auch unsere Denkweise [modelliert], was Vergangenheit und

Zukunft, und damit Herkunft, Ideale und Identität betrifft. Indem es so stark auf unsere Sinne einspielt, bestimmt es den Affekthaushalt und steckt Gefühlshorizonte ab, insbesondere der jüngeren Generationen“ (Elsaesser 2009: S. 7). Das bedeutet, dass zur individuellen Herausbildung von Identität sowohl soziale als auch mediale Elemente beitragen (vgl. Peltzer 2011: S. 12f.). Die filmische Inszenierung ist somit als etwas zu verstehen, durch das die Welt anders erlebt werden kann (vgl. Balázs 1984 [1930]: S. 51), in das sich Zuschauer*Innen involvieren lassen und mit deren Elementen sie sich identifizieren sowie weiterentwickeln können. Dies äußert sich auch in dem Serien-Monolog von Dr. Robert Ford, in dem auf die Fähigkeit fiktiver Erzählungen, sinn- und identitäts-stiftend zu wirken, Bezug genommen wird:

> *„Schon als kleines Kind habe ich gute Geschichten geliebt. Ich glaubte, dass Geschichten uns zu besseren Menschen machen könnten, uns heilen würden, wenn etwas in uns zerbrochen ist und uns helfen, so zu werden, wie wir uns das erträumt haben. Lügen, die eine tiefere Wahrheit erzählen.“ – Dr. Robert Ford zit. nach Westworld – S01E10 – Die Bikamerale Psyche (US 2016) Time-Code: 01:22:30-01:23:00*

3.4.3 WAHRNEHMUNG & INTERPRETATION

> *„Kurz ist das Leben des Menschen, und schmal ist der Winkel der Erde, in dem er verweilt." (William Somerset Maugham zit. nach Kampa 2011: S. 114)*

Die Besonderheit und Faszination von filmischen Erzeugnissen besteht u. a. in deren Vielfalt, in der sie in Erscheinung treten. Zuschauer*Innen werden dadurch unbekannte bzw. fremde Bereiche zugänglich. Die filmischen Werke entfalten vielfältige Erzählungen, Charaktere sowie Welten und nehmen Zuschauer*Innen auf die verschiedensten Reisen mit und ziehen diese damit punktuell aus dem sprichwörtlichen schmalen und eingeschränkten Winkel heraus. Nach dem Abspann folgt kein Abschluss, zumindest nicht, wenn man weiter über die Vorführung und das Erlebnis der Reise nachdenkt, so dass sich das individuelle Verstehen eines filmischen Erzeugnisses potentiell weiterentwickelt.

Die filmischen Darstellungen können unterhalten, inspirieren sowie inhaltlich ansprechen und dadurch zum Nachdenken etc. anregen. Zuschauer*Innen gehen mit den Protagonist*Innen auf eine gemeinsame Reise, auf der man alles miteinander teilen und erleben kann (vgl. Kapitel 3.4.2). Regisseur Christopher Nolan hat es mit dem Ende von *Inception* (US 2010) dementsprechend auch diesen überlassen zu entscheiden, welchen Abschluss die Reise für Dominick *Dom* Cobb finden soll. Eine vorgegebene Lösung wäre der einfache Weg gewesen. Die Herausforderung besteht jedoch darin, selbst eine Entscheidung über den Ausgang zu treffen. Kunst, und besonders die filmische Kunst, ist etwas Erstaunliches. Wer etwas gestaltet, hat auch Vorstellungen von einem Publikum, auf das ein Werk trifft. Das zuschauende Individuum und alles, was dieses ausmacht – und daher einen Einfluss darauf hat, wie es etwas sieht, erlebt und versteht – bleibt jedoch unberechenbar. Das filmische Erzeugnis ist zwar ein objektivierbares Produkt, aber es entfaltet sich erst über eine subjektive Betrachtung durch das Individuum. Dessen Kenntnisse, Perspektiven, Denkweisen etc. werden zur Basis der Reflexion und Interpretation. Wer sich beispielsweise mit psychischer Gewalt, die in toxischen zwischen-menschlichen Beziehungen gegeben sein kann, beschäftigt, betrachtet *Marnie* (US 1964) von Regisseur Alfred Hitchcock und das vordergründige filmische Szenario sowie die hintergründigen Ereignisse während des Drehs, die diese Gewalt im Verhältnis zwischen Regisseur und Schauspielerin spiegeln, aus einer anderen Perspektive und kommt somit eventuell zu einer negativen Einschätzung des filmischen Werkes. Derartige individuelle Merkmale entwickeln sich weiter, so dass mit jeder erneuten Vorführung auch eine neue Entfaltung und Interpretation stattfinden.

Die durch soziale Interaktion zwischen Menschen entstehende soziale Wirklichkeit wäre nicht denkbar, wenn diese nicht über psychisch-individuelle Prozesse der Wahrnehmung und des Gedächtnisses verfügen würden. Die im psychischen System des Menschen ablaufenden Prozesse geben Aufschluss darüber, wie Werke der Kunst und Kultur, insbesondere filmische Erzeugnisse, abstrakt-generell erlebt und verarbeitet werden. Die Wahrnehmung, ein zweistufiger Prozess bestehend aus (1) Beobachtung und (2) Interpretation (vgl. Bak 2020: S. 18 / Becker-Carus / Wendt 2017: S. 74) ist hierfür von besonderer Bedeutung. Die Beobachtung bezeichnet die Aufnahme von Informationen bzw. Reizen aus der Umwelt sowie aus dem Inneren des Menschen. Die Aufnahme aus der Umwelt erfolgt über die fünf klassischen menschlichen Sinne: Die Augen ermöglichen eine visuelle Erfassung, also dass man und wie man etwas sieht. Über die Ohren lassen sich auditive Signale, z. B. Geräusche oder verbale Sprache, aufnehmen. Mittels der Nase lassen sich olfaktorische Signale, z. B. Düfte, erfassen. Die Zunge ermöglicht eine gustatorische, d. h. geschmacks-bezogene, Wahrnehmung. Der Körper ermöglicht zudem die sensibilitäts-orientierte Wahrnehmung, z. B. von Berührungen, Wärme, Kälte, Wind etc. Allerdings müssen alle diese permanent eingehenden Signale vom Individuum verarbeitet werden, damit dieses etwas damit anfangen kann. An die Beobachtungen schließen sich daher Deutungen bzw. Interpretationen der Signale an, „die in Bruchteilen von Sekunden automatisch und weitgehend unbewusst ablaufen" (Becker-Carus / Wendt 2017: S. 74).[100] Mittels bereits im Gedächtnis gespeicherter Informationen werden die eingehenden Signale abgeglichen und gedeutet. Das im Kino-Saal ausgehende Licht wird im Publikum beispielsweise als Hinweis gedeutet, dass kurz darauf die Vorführung beginnen wird, da dies als ritueller Vorgang bekannt bzw. gespeichert ist. In Vorbereitung darauf werden die Gespräche leiser bzw. eingestellt. Auch ein Gong, der vor dem Erlöschen des Lichts eventuell als akustisches Signal ertönt, wird ebenfalls derart gedeutet. Das optische oder akustische Signal wird daher mit einer Bedeutung verknüpft. Wer diese nicht kennt, d. h. diesen Zusammenhang nicht im Gedächtnis gespeichert hat, kann es auch nicht zielführend deuten. Zum Ende der Vorführung gibt es wiederum derartige Signale. Bereits während des Abspanns wird das Licht im Kino-Saal eingeschaltet. Dies lässt sich wie folgt deuten: (1) Die Vorführung ist zu Ende und es ist eine Aufforderung an die Zuschauer*Innen, den Kino-Saal zu verlassen. (2) Es gibt keine weitere Szene während oder nach dem Abspann, für die das Licht aus sein sollte.[101]

[100] Es bestehen verschiedene Auffassungen, ab wann aus unterbewussten bzw. unbewussten Prozessen eine kognitiv-bewusste Auseinandersetzung entsteht bzw. ob diese immer anzunehmen ist (vgl. Bak 2020: S. 21). Der kognitive Prozess ist zumindest für inhaltliche Deutungen und Interpretationen unerlässlich.

[101] Diese zweite Deutung hat sich vor allem erst über das *Marvel Cinematic Universe* ergeben, da die zugehörigen Spiel-Filme dafür bekannt sind, sogenannte Mid-Credit-Szenen und End-Credit-Szenen zu enthalten, die bereits Hinweise auf Folge-Filme geben. Diese laufen also während oder nach dem Abspann.

Die Deutung von Signalen in Situationen sowie das sich daran anknüpfende Verhalten sind maßgeblich von dem geprägt, was im Gedächtnis aus vergleichbaren Situationen bereits gespeichert und abrufbereit ist. Dennoch ist die Deutung der eingehenden Signale nicht immer eindeutig. Wahrnehmung ist ein subjektiver Prozess und steht nicht für objektive Wirklichkeit. Werke der Kunst und Kultur sind als besondere Signale zu verstehen, die in der Wahrnehmung und der ausführlicheren kognitiven Bearbeitung von Menschen in der Regel vielfältiger statt eindeutiger interpretiert werden. Je nach deren Machart und dem, was ein Individuum in den bewussteren Prozess einbringt, können sich die Deutungen voneinander unterscheiden. Die Wahrnehmung ist bei filmischen Werken besonders gefordert, denn die Beobachtung bezieht sich auf alle audio-visuellen Elemente, die fortlaufend über eine längere Zeit von den Sinnen gefiltert bzw. registriert und interpretiert werden müssen.[102]

Ein filmisches Erzeugnis spricht aufgrund der audio-visuellen Zusammensetzung zwei der fünf klassischen Sinne an. Der Mensch ist in der Wahrnehmung äußerst visuell-orientiert. Die Augen sind unter allen Sinnes-Organen von großer Bedeutung und nehmen die meisten Informationen, die von außen kommen, auf (vgl. ebd.: S. 84). Es erscheint daher beinahe unvermeidlich gewesen zu sein, dass die technologische Basis zur Erfassung bzw. Erstellung von einzelnen Bildern als auch filmischen Werken geschaffen und somit das Phänomen des Films entstehen musste. In der Abkehr vom schlichten Abbild-Charakter filmischer Aufzeichnungen und der Intensivierung filmischer Inszenierung (vgl. Kapitel 3.1.2) haben sich Techniken und Technologien herausgebildet, um den an der Beobachtung beteiligten Sinnen die audio-visuellen Informationen zu liefern, die die filmische Wirklichkeit darstellen und dabei über ein reales Abbild der sozialen Wirklichkeit hinausgehen. Besonders auffällig ist die audio-visuelle Darstellung und Verzerrung von Explosionen in Action-Filmen (vgl. Kapitel 3.2.1). Ausgehend davon, dass man pro Minute ungefähr 15 Mal blinzelt, wäre filmisch alle vier Sekunden ein Schnitt zu setzen und ein für filmische Erzeugnisse typischer Wechsel zwischen Perspektiven bzw. Einstellungen vorzunehmen (vgl. Henckel von Donnersmarck 2015: S. 99).[103] Die Seh-Gewohnheiten der Augen lassen sich damit zwar technisch abbilden, die Unterschiede liegen jedoch in der fehlenden Synchronität und dem Wechsel der Perspektiven. Der Schnitt zwischen Einstellungen und das individuelle Blinzeln von Menschen können zwangsläufig nicht synchron sein. Zusätzlich ist zu beachten, dass mit dem Blinzeln die Perspektive stets gleich bleibt, da sie an die physische und zeitliche Position des Körpers gekoppelt ist. Im filmischen Erzeugnis wird jedoch zwischen verschiedenen Einstellungen in

[102] Es werden Inhalte, Deutungen und Auslegungen zu einzelnen Werken angesprochen, die intensiven Auseinandersetzungen und Überlegungen entspringen, aber nicht auf methodisch-geleiteten Analysen basieren.

[103] Ein 120 Minuten langer Spiel-Film, der an 80 Tagen gedreht wird, an denen 1.600 Einstellungen aufgezeichnet werden, würde auf diese Dichte an Schnitten kommen können (vgl. Henckel von Donnersmarck 2015: S. 99).

einer Szene geschnitten oder auch zu einer nächsten Szene weitergeschaltet, die sich zeitlich und geographisch verändert. Jede dieser inszenierten und gefilmten Einstellungen „kennt zu jedem Zeitpunkt nur eine Perspektive - die des Objektivs - und ist somit der Malerei […] näher als der menschlichen Wahrnehmung" (ebd.: S. 73). Es folgt daraus, dass man sich mit jedem Schnitt auf neue audio-visuelle Informationen aus der filmischen Umwelt einstellen muss, die erfasst und verarbeitet werden müssen. Die sensorisch-kognitive Herausforderung ist in Bezug auf die audio-visuelle Komplexität filmischer Werke daher potentiell sehr viel höher als in dynamischen außer-filmischen Real-Situationen.

Die weiteren klassischen Sinne, also das Schmecken, Riechen und Tasten, finden im Film-Erlebnis hingegen keine Berücksichtigung. Während sich auditive und visuelle Elemente aufzeichnen und wiedergeben lassen, haben sich für die biologischen, chemischen und physikalischen Prozesse, die mit den anderen Sinnen verbunden sind, keine entsprechenden Verfahren entwickeln lassen. Dies stellt eine Herausforderung für die Inszenierung dar, wenn es inhaltlich um diese Sinne gehen soll. Das Sinnes-Erlebnis muss in ein audio-visuelles Pendant übersetzt werden. Während in der Literatur mit Worten den Leser*Innen eine Vorstellung vom Sinnes-Erlebnis ermöglicht wird, wie beispielsweise in *Das Parfum* (vgl. Süskind 2006 [1985]), muss dies filmisch anders inszeniert werden. Die Düfte werden über die Nase aufgenommen. In der filmischen Adaption von *Das Parfum - Die Geschichte Eines Mörders* (US 2006) werden daher besonders *Close-Ups* der Nase und des Gegenstands, von dem ein Duft ausgeht, verwendet. Über Mimik und Gestik der Schauspieler*Innen werden die Wirkungen der Düfte auf die Charaktere gezeigt, um diese zu verdeutlichen, ohne dass sie selbst beobachtbar sind. Auch das erotische Fesseln in *Professor Marston & The Wonder Women* (US 2018) ist etwas, was den Zuschauer*Innen als körperliche Erfahrung in der Situation vorenthalten bleibt. Die Beschaffenheit des Seils sowie der Druck, der beim Verbinden ausgeübt wird, und die Spannung, die sich auf den Körper legt, lassen sich nicht spüren. Die von Regisseurin Angela Robinson gewählte Inszenierung, z. B. über Tempo bzw. Ruhe, die Blicke und Reaktionen der Charaktere sowie die musikalische Untermalung, lässt für Zuschauer*Innen jedoch ein Gespür für die Situation und das erotische Erlebnis bzw. eine Vorstellung davon entstehen. Zuschauer*Innen, die durch individuelle Vorlieben oder Erfahrungen mit einer derartigen Situation vertrauter sind, bringen dies zudem in das filmische Erlebnis ein, so dass es eine größere Intensität entfalten kann.

Zur Wahrnehmung zählt auch, die in sich selbst im Inneren ablaufenden körperlichen und psychischen Prozesse des somatosensorischen Systems zu beobachten und zu deuten (vgl. Becker-Carus / Wendt 2017: S. 181f.). Im Zusammenhang mit dem filmischen Erlebnis geht es beispielsweise darum zu beobachten, wie man auf bestimmte Szenen, Vorgänge und

Entwicklungen reagiert. Während man sich im Kino befindet, ist man geschützt, so dass man das filmische Geschehen zwar beobachten kann, aber zugleich von schadenvollen Ereignissen und Konsequenzen verschont bleibt. Dennoch lässt es die Zuschauer*Innen nicht vollkommen unberührt (vgl. Kapitel 3.4.2). Die Dunkelheit im Kino-Saal sowie im Spiel-Film, gepaart mit unheimlichen, bedrohlich wirkenden Geräuschen, Schreien etc. lässt diese darauf reagieren. Eventuell entwickelt sich Angst, die sich über körperliche Reaktionen bzw. einem Verhalten an sich selbst feststellen lässt: Ein kalter Schauer liegt auf dem verschwitzten Körper, die Haltung ist angespannt bzw. verspannt, die Finger greifen tief in den Stoff des Kino-Sessels hinein etc. Dies kann man als Zuschauer*In an sich selbst beobachten und dementsprechend deuten, dass man aufgrund der filmischen Situation verängstigt ist.

Dieses emotionale Erleben spielt im angst-besetzten Horror-Genre und spannungsgeladenen Thriller-Genre eine große Rolle. Das als *Found Footage*[104] bezeichnete Sub-Genre nutzt Methoden der Inszenierung, um pseudo-dokumentarisches Material aufzunehmen, das authentisch wirken soll. In *The Blair Witch Project* (US 1999) geht es um drei Jugendliche, die im Jahr 1994 in den Wäldern von Burkittsville verschwunden sind und deren Amateur-Videos, die angeblich später gefunden wurden, die unheimlichen Ereignisse vor deren Verschwinden dokumentieren. Während auf den verwackelten Videos, vor allem denen, die nachts in der Dunkelheit entstanden sind, meistens nur wenig zu erkennen ist, beachten und beobachten die Zuschauer*Innen die auditiven Elemente. Die unheimlichen Geräusche lassen vermuten, dass jemand oder etwas in der Umgebung lauert und die Charaktere verfolgt. Angst und Panik äußern sich in deren Unterhaltungen und Schreien. Die bereits zu Beginn vermittelte Kenntnis, dass die Jugendlichen nie zurückgekehrt sind, ist das besondere Vorzeichen für die weitere Wahrnehmung, denn es bedeutet, dass die unsichtbare Gefahr für die Charaktere real sein muss. Dies kann bei den Zuschauer*Innen dazu beitragen, dass sie sich hilflos fühlen. In *Das Experiment* (US 2001), einem Spiel-Film, der die Ereignisse des kontroversen Stanford-Experiments von Philip Zimbardo, Craig Haney und Curtis Banks aus dem Jahr 1971 fiktionalisiert, wird hingegen der Voyeurismus der Zuschauer*Innen angesprochen. Die Eskalation der Gewalt zwischen den Beteiligten lässt sich unmittelbar beobachten und erleben – auch hier ohne eine Möglichkeit zu entkommen, aber verbunden mit der Frage, wie man sich selbst als Vertreter*In einer der beiden Parteien verhalten würde.

Ein filmisches Werk ist ein umfassend auf die audio-visuellen sensorischen Sinne ausgerichtetes Medium. Die audio-visuellen Merkmale entfalten sich über die gesamte Film-

[104] Der Begriff des *Found Footage* wird allgemein verwendet, aber wissenschaftlich kritisiert, da dieser bereits besetzt gewesen ist. David Bordwell bezeichnet es zur besseren Abgrenzung als *Discovered Footage* (Bordwell 2012), während Felicia Jane Glatz alternativ *Imitative Found Footage* (Glatz 2014: S. 36ff.) vorschlägt.

Länge. Ein langsames Erzähl-Tempo trägt dazu bei, dass sich die audio-visuelle Gestaltung des Werkes sensorisch-kognitiv umso besser beobachten und erfassen bzw. verarbeiten lässt. Die unterschiedlichen Arten von filmischen Erzeugnissen lassen jedoch ein breites Spektrum an reiz-armen und reiz-überfluteten Spiel-Filmen entstehen. An die Beobachtung schließt sich die bereits erwähnte kognitive Ebene der Wahrnehmung an, auf der die weitere Verarbeitung der sensorisch erfassten Elemente erfolgt. Die Wahrnehmung ist über den Schritt der Interpretation mit dem menschlichen Gedächtnis verknüpft, denn letztere erfolgt immer mithilfe der bereits im Gedächtnis gespeicherten Informationen. Das Gedächtnis wird in die drei Typen unterschieden (vgl. Becker-Carus / Wendt 2017: S. 356). (1) Das UltraKurz-Zeit-Gedächtnis oder Sensorisches Gedächtnis filtert alle sensorisch erfassbaren Informationen, die auf die menschlichen Sinnes-Organe treffen. In jedem Augenblick treffen unendlich viele Informationen visueller, auditiver, taktiler, olfaktorischer und gustatorischer Art auf die Sinnes-Organe, die jedoch nicht alle verarbeitet werden können. Der Filter entscheidet darüber, welche davon in der jeweiligen Situation relevant sind und weitergeleitet werden – und welche sofort wieder verschwinden. (2) Im KurzZeit-Gedächtnis findet deren kognitive Verarbeitung statt. Es ist die relevante Schalt-Zentrale und wird daher auch als Arbeits-Gedächtnis bezeichnet. Das, was beobachtet wurde, wird mit den im LangZeit-Gedächtnis gespeicherten Informationen, die abgerufen werden, verarbeitet, so dass Reaktionen wie Deutungen, Bewertungen, Ideen, Interpretationen, Entscheidungen. Handlungen etc. entstehen (vgl. Strobach / Wendt 2019: S. 33ff.).[105] (3) Das LangZeit-Gedächtnis ist in der Folge das Archiv, in dem Informationen, Wissen, Zusammenhänge, Erlebnisse, Erfahrungen, Fertigkeiten etc. langfristig abgespeichert und abrufbar bereitgestellt werden (vgl. Abbildung 23).

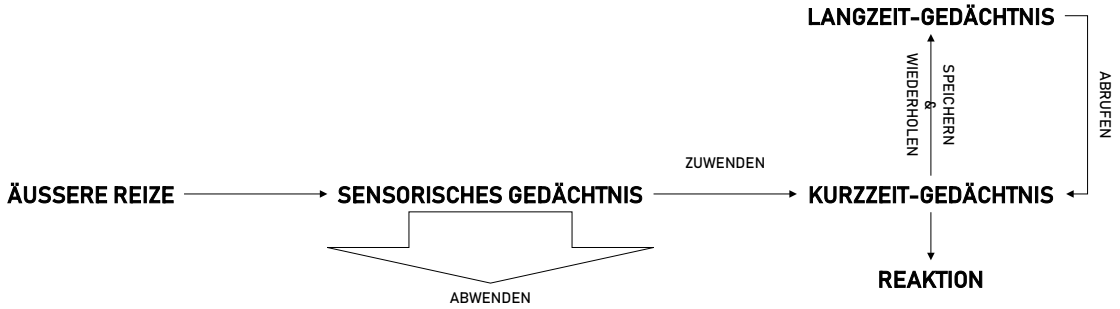


ABBILDUNG 23: GEDÄCHTNIS-TYPEN & GEDÄCHTNIS-PROZESSE

[105] Als Beispiel: Ein junges Kind, das bereits kein Baby mehr ist, sieht einen anderen Menschen, der schon mehrmals zu Besuch war. Zunächst war dieser Mensch bzw. dessen Gesicht jedes Mal eine neue Information, die über die Augen aufgenommen wurde. Es wurden dadurch Spuren im LangZeit-Gedächtnis gelegt, über die diese Information behalten werden konnte. Nach mehreren Wiederholungen führt dies dazu, dass das Kind die eingehende visuelle Information – d. h. das Gesicht – als im LangZeit-Gedächtnis vorhanden vorfindet, den erblickten Menschen somit wiedererkennt und deshalb vielleicht mit einem Lächeln und Freude reagiert.

Dieses Prinzip lässt sich auch am Beispiel filmischer Werke verdeutlichen. In Komödien lässt sich viel zum Lachen entdecken. Das Lachen ist jedoch eine Reaktion, die aufgrund des Abgleichs der eingehenden mit den vorhandenen Informationen entsteht. Als Zuschauer*In hat man also einen Bezug dazu und versteht daher das Komödiantische auch als solches. Allerdings kann einem auch viel entgehen. Als Kind lässt es sich über *Police Academy - Dümmer Als Die Polizei Erlaubt* (US 1984) bereits viel lachen. Die sexuellen Anspielungen, sofern man individuell hierzu noch keinen Bezug, z. B. infolge von Aufklärung oder Erfahrung, aufgebaut hat, lassen sich jedoch nicht verstehen. Die angedeutete und außerhalb der Kamera erfolgende orale Befriedigung von Commandant Lassard, während dieser an einem Pult steht und einen Vortrag vor Publikum hält, zählt hierzu. Das Komödiantische an den entsprechenden Szenen bleibt jungen, sexuell unwissenden Zuschauer*Innen verborgen. In Deutschland ist der Spiel-Film von der FSK ab 16 Jahren freigegeben, so dass bei einem entsprechenden Publikum das notwendige Wissen bzw. Verständnis vorausgesetzt werden kann.

Aus den Eigenschaften des KurzZeit-Gedächtnisses ergibt sich zudem, weshalb sich filmische Werke als sensorisch-kognitive Herausforderungen verstehen lassen. Die aufgenommenen Informationen werden nur für ca. 20 Sekunden im KurzZeit-Gedächtnis bereitgehalten. Ohne erhaltende Wiederholungen verschwindet diese wieder. Das KurzZeit-Gedächtnis ist somit für den Augenblick der Sinnes-Beobachtung und Informations-Verarbeitung zuständig. Die filmisch bereitgestellten Informationen werden jedoch über eine längere Zeit und inhaltlich zusammenhängend über die audio-visuellen Sinne aufgenommen. Im Verlauf der Beobachtung einer Sequenz bzw. Szene wird diese verarbeitet, um das Geschehen nachvollziehbar zu erfassen. Die Sequenzen und Szenen bilden jedoch kumulativ ein gesamtes und zusammenhängendes Werk. Dieses soll ebenfalls kognitiv nachvollzogen und gesamtheitlich gedeutet werden. Das verlangt wiederum, dass schrittweise mehr Informationen über Charaktere, Szenen und Entwicklungen wiederholt werden müssen, um sie im Gedächtnis über die Länge des Spiel-Films zwischenzuspeichern und somit zu erhalten. Es ergibt sich die Schwierigkeit, dass je länger, komplexer und tempo-lastiger ein Spiel-Film ist – sowohl inhaltlich als auch inszenatorisch – desto intensiver ist die kognitive Herausforderung und Belastung für die Zuschauer*Innen. Die komplex konstruierten Geschichten, Charaktere, Dialoge und sonstige Elemente müssen über eine längere Zeit beobachtet, behalten, gedeutet und zusammengesetzt werden. Spiel-Filme dauern in der Regel ohne Pause zwischen 90 Minuten und 120 Minuten – inzwischen auch häufig bis zu 180 Minuten – so dass Wahrnehmung und Gedächtnis in dieser Zeit permanent gefordert sind. Es ist denkbar, dass die kognitive Herausforderung filmischer Werke auch zu einer kognitiven Überlastung führen kann. Das folgende kritik-äußernde Zitat des französischen Autoren Georges Duhamel aus der ersten

Hälfte des 20. Jahrhunderts spricht an, was im 21. Jahrhundert infolge der inzwischen gängigen Komplexität der Inszenierung eine besondere Ausprägung erlangt hat.

> *„Ich kann schon nicht mehr denken, was ich denken will. Die beweglichen Bilder haben sich an den Platz meiner Gedanken gesetzt." (Georges Duhamel zit. nach Benjamin 2007 [1936]: S. 44)*

Die Kritik erscheint mit Blick auf besonders lange, action-lastige, tempo-reiche und schnell geschnittene Spiel-Filme zwar nachvollziehbar, aber kann nicht ausschließlich für das Phänomen gelten, denn der Mensch gewöhnt sich an wiederkehrend eingesetzte filmische Methoden, Stile sowie Merkmale und lernt damit umzugehen – erwartet diese aber letztlich auch. Letzteres verdeutlicht sich daran, wie sich die filmischen Produktionen bzw. deren Stile im Laufe der Jahrzehnte verändert haben. Wer sich vor allem mit filmischen Werken der Gegenwart und aus einem spezifischen Produktions-System, z. B. Hollywood, beschäftigt, ist von diesen besonders geprägt. Schaut man jedoch plötzlich filmische Werke, die im Gegensatz hierzu stehen, z. B. aus Bollywood, dem Arthaus-Kino oder aus den 1970er-Jahren, erscheinen die damit einhergehenden unbekannten filmischen Welten zunächst wenig kompatibel mit den bisherigen Erfahrungen zu sein. Eventuell bieten sie ein eingeschränkteres Erlebnis-Spektrum, als sie noch zur Zeit von deren Entstehung oder beim Ziel-Publikum des jeweiligen Produktions-Systems entfaltet haben. Wer beispielsweise mit den audio-visuell expliziteren bzw. blutigeren Horror-Filmen der 2000er-Jahre wie *Saw - Wessen Blut Wird Fliessen?* (US 2004) oder *Halloween* (US 2007) vertraut ist, für den entfalten dezenter bzw. subtiler inszenierte Spiel-Filme wie *Die Dämonischen* (US 1956), *Blob - Schrecken Ohne Namen* (US 1958) oder *The Fog - Nebel Des Grauens* (US 1980) weniger Spannung und Schock. Die weniger intensiven Effekte und Inszenierungen vergangener Jahrzehnte überraschen nicht mehr, da man inzwischen etwas anderes gewöhnt ist.

Es handelt sich bei filmischen Werken um komplexe audio-visuelle Konstrukte. Bereits einzelne Bilder, Einstellungen, Szenen und Sequenzen eines langen Spiel-Filmes enthalten unzählige Informationen, die beobachtet, verarbeitet und gespeichert werden müssen. Diese mit einer ähnlichen, aber veränderten Fassung abzugleichen, beide auseinanderzuhalten und als jeweils eigenständige Werke zu verstehen und zu erleben, ist daher ein komplexer und nur schwer zu bewältigender Prozess.[106] Die Wahrnehmung und das Gedächtnis gelangen dabei an Grenzen. Originale und Remakes, d. h. erneut gedrehte Varianten bereits

[106] Einfacher ist dies bei auditiven Werken wie pop-kulturellen Songs. Diese sind zwischen drei und fünf Minuten lang. Die zu speichernden und zu vergleichenden Informationen wie Töne, Instrumente, Melodien, Strophen etc. zwischen verschiedenen Fassungen sind weniger. Zudem werden Songs häufiger angehört und somit wiederholt, so dass sich diese besser speichern und schneller wiederfinden, abrufen und vergleichen lassen.

existierender filmischer Werke, können deutliche Ähnlichkeiten aufweisen, unterscheiden sich häufig aber aufgrund der Zeit, die zwischen diesen liegt, und den veränderten Bedingungen von Produktion und Rezeption etc. (vgl. Kapitel 3.2.3). Dementsprechend weisen *Point Blank - Keiner Darf Überleben* (US 1967) mit Schauspieler Lee Marvin und *Payback - Zahltag* (US 1999) mit Schauspieler Mel Gibson inhaltliche Parallelen auf, aber die Inszenierungen führen zu zwei separat voneinander erfassbaren und unterscheidbaren Spiel-Filmen.[107]

Die Schwierigkeiten entstehen hingegen bei unterschiedlichen Fassungen eines Werkes, wenn dieses beispielsweise als *Kino-Fassung*, *Extended Version* und im *Director's Cut* veröffentlicht wird. In der Regel verändert sich nur dessen Länge infolge hinzugefügter oder entfernter Szenen, die die Erzählung beeinflussen können, nicht jedoch die stilistische Ausgestaltung, d. h. Tempo, Atmosphäre, Farb-Gestaltung etc. Einer der ersten Spiel-Filme, die derart für das Heim-Kino verlängert wurden, ist *Aliens - Die Rückkehr* (US 1986) von Regisseur James Cameron. Die *Kino-Fassung* läuft ca. 137 Minuten und der *Director's Cut* ca. 154 Minuten. Über diese Varianten entsteht zwar ein verändertes, aber nicht zwangsläufig ein neues filmisches Erlebnis, da sich die Szenen in die bisherige Zusammenstellung ergänzend einbinden. Neben derartigen Erweiterungen gibt es auch alternative Schnitt-Fassungen, die sich deutlich von einer bisher veröffentlichten Fassung unterscheiden. *Payback - Zahltag* (US 1999) wurde beispielsweise in einer vom Studio geforderten Fassung ins Kino gebracht. Wenige Jahre später wurde die von Regisseur Brian Helgeland erstellte Fassung, die die Charaktere und Abläufe anders darstellt, kürzer ist und eine menschlich kältere Atmosphäre bietet, für das Heim-Kino als *Straight-Up-Fassung* veröffentlicht. Die Unterschiede zwischen beiden Versionen zeigen sich auch darin, dass die *Kino-Fassung* in Deutschland von der FSK ab 16 Jahren freigegeben wurde, während die *Straight-Up-Fassung* ab 18 Jahren freigegeben ist. Auch wenn zwischen beiden Fassungen deutlich wahrnehmbare Unterschiede bestehen, ist die Variante, die man zuerst gesehen hat, von prägender Bedeutung. Während der erstmaligen Sichtung werden die eingehenden audio-visuellen Informationen ins Gedächtnis aufgenommen, indem zunächst Spuren gebildet werden. Diese werden umso deutlicher und anhaltender, je häufiger sie wiederholt werden, beispielsweise durch wiederholte Vorführungen. Das LangZeit-Gedächtnis wird so trainiert und lernt.[108] Die *Kino-Fassung* von *Payback - Zahltag* (US 1999) ist, wenn man diese als erstes gesehen hat, deutlicher im Gedächtnis gespeichert und abrufbar. Dies stellt ein besonderes Vorzeichen für die erste Sichtung der *Straight-Up-Fassung* dar, die mit der bereits bekannten Fassung abgeglichen wird. Es

[107] Das betrifft auch das größtenteils Einstellung für Einstellung reproduzierte Remake von *Psycho* (US 1998).

[108] Es lässt sich mit frisch gefallenem Schnee vergleichen, durch den jemand erstmals hindurchläuft und deutlich erkennbare Spuren hinterlässt. Folgt niemand in dieser Spur und fällt der Schnee weiter, verblassen die Spuren wieder. Folgt jemand, werden die Spuren intensiver, tiefer und langanhaltender.

lassen sich für Zuschauer*Innen die zwei Varianten eines filmischen Erzeugnisses erkennen. Dennoch sind diese nur schwer als eigenständige Spiel-Filme voneinander zu unterscheiden. Dies ist vor allem auf identische oder ähnliche Charaktere, Abläufe, gedrehte Einstellungen und Szenen etc. zurückzuführen, die in beiden Versionen verwendet werden und sich somit – auch für das Gedächtnis – wiederholen bzw. wiedererkannt werden.[109] In der Folge verhindert dies, eine vom Original losgelöste, unabhängige und eigenständige filmische Erfahrung machen zu können.

Zugleich ist das Prinzip der Wiedererkennung für Film-Reihen und Serien von Vorteil, da es den Zuschauer*Innen eine Orientierung bietet. Serien etablieren beispielsweise mit der ersten Folge bestimmte Muster und Stile der Erzählung und Inszenierung, die für alle folgenden Episoden gelten und wiederkehrend eingesetzt werden. Allerdings treten dadurch audiovisuelle Ähnlichkeiten zwischen diesen deutlicher hervor, so dass ein Auseinanderhalten umso schwieriger wird. Dies gelingt jedoch über die unterschiedlichen Erzählungen. Jede Episode bietet eine andere Geschichte und somit auch sich verändernde Szenarien. Die gleichbleibenden Stile ermöglichen es den Zuschauer*Innen, sich in der filmischen Welt zu orientieren, so dass man sich diese nicht wiederkehrend erschließen muss. Im Gegenzug lässt es sich stattdessen auf die Entwicklung von Geschichte, Charakteren und Abläufen konzentrieren. Die Episoden lassen sich somit auseinanderhalten. Schwieriger wird es jedoch bei Serien der Gegenwart. Diese konzentrieren sich auf staffel-übergreifende Erzählungen. Das bedeutet, dass eine Geschichte erzählt wird, die sich über alle Episoden einer Staffel erstreckt. Die jeweiligen Folgen sind erzählerisch nicht mehr zwangsläufig in sich geschlossen bzw. abgeschlossen und lassen sich nur schwer voneinander abgrenzen.[110]

Das Verhältnis zwischen Wahrnehmung, d. h. beobachten und deuten, sowie Gedächtnis, d. h. verarbeiten infolge von speichern, wiederfinden und abrufen, bezieht sich nicht nur auf einzelne filmische Elemente, sondern stets auf komplexe Zusammenhänge. Ein Spiel-Film erzählt eine Geschichte und lässt Zuschauer*Innen gemeinsam mit den Charakteren auf

[109] Dies zeigt sich auch bei *Justice League* (US 2017) bzw. *Zack Snyder's Justice League* (US 2021). Die Fertigstellung der *Kino-Fassung* wurde nicht von Regisseur Zack Snyder, sondern von Regisseur Joss Whedon vorgenommen. Es ist eine andere als die intendierte Fassung entstanden. Im Jahr 2021 hat Regisseur Zack Snyder die anfangs geplante Fassung fertigstellen und veröffentlichen können. Die Länge ist mit vier Stunden doppelt so lang wie die der Kino-Fassung. Die von Regisseur Joss Whedon gedrehten Szenen wurden entfernt und die originalen Einstellungen und Szenen wieder eingesetzt. Die erzählte Geschichte ist, wie bei *Payback - Zahltag* (US 1999), identisch geblieben, nur die Art und Weise von deren Ausgestaltung hat sich verändert.

[110] Die Serien *Star Trek* (US 1966-1969), *Star Trek - Das Nächste Jahrhundert* (US 1987-1994), *Star Trek - Deep Space Nine* (US 1993-1999), *Star Trek - Raumschiff Voyager* (US 1995-2001) und *Star Trek - Enterprise* (US 2001-2004) bestehen aus einzelnen Folgen oder gelegentlichen Doppel-Folgen, die alle in sich geschlossen sind. Besondere erzählerische Stränge lassen sich auch über mehrere Folgen oder Staffeln hinweg erkennen. Dennoch lassen sich die Episoden immer deutlich voneinander abgrenzen. Die Folgen der Serien *Star Trek - Discovery* (US 2017-2023) und *Star Trek - Picard* (US 2020-2023) lassen sich jedoch schlechter inhaltlich auseinanderhalten, da sich jede Folge im erzählerischen Rahmen der gesamten Staffel befindet.

Reisen gehen. Das filmische Geschehen ist eine audio-visuelle Ausgestaltung der Erzählung und was mit dieser zum Ausdruck gebracht werden soll. In diesem Sinne gilt für die filmische Kunst, was der Autor Oscar Wilde bereits allgemein über die Kunst geäußert hat:

> *„Alle Kunst ist zugleich Oberfläche und Symbol. Wer unter die Oberfläche gräbt, tut es auf eigene Gefahr. Wer das Symbol herausliest, tut es auf eigene Gefahr." (Oscar Wilde zit. nach Kampa 2011: S. 179)*

Die angesprochene Gefahr lässt sich auf das Individuum selbst beziehen, denn indem es das Kunstwerk zusammenhängend beobachtet und interpretiert, zeigt sich für dieses, was sich einerseits dahinter verbirgt und wie es andererseits dieses versteht bzw. zu diesem steht. Die Interpretation des Kunstwerks stellt also nicht nur eine Verbindung zu diesem her, sondern auch zu sich selbst als interpretierenden Menschen. Das LangZeit-Gedächtnis spielt daher nicht nur in Bezug auf das Erfassen von Ähnlichkeiten in Gattung, Genre und Inszenierung eine Rolle, sondern auch im Prozess des inhaltlichen Erkennens, Verstehens und Deutens einzelner filmischer Elemente als auch des gesamten Werkes. Die Wahrnehmung von den audio-visuellen Merkmalen ermöglicht es zunächst, den Szenen und somit der erzählten Geschichte zu folgen. Die individuelle Entfaltung eines Werkes erfolgt, wenn man sich mit diesen Zusammenhängen deutend und somit in einer kognitiven Leistung auseinandersetzt. In diesen Prozess der Deutung bringt sich ein Individuum umfassend ein, d. h. alles, was erlernt, sozialisiert, habitualisiert und im Gedächtnis gespeichert und abrufbar ist. Die über die audio-visuellen Sinne aufgenommenen und gefilterten Informationen werden verarbeitet, indem sie im KurzZeit-Gedächtnis mithilfe dessen, was im LangZeit-Gedächtnis gespeichert ist – d. h. Kenntnisse, Wissen, Ereignisse, Erfahrungen etc. – verknüpft werden und so eine individuelle Deutung bzw. ein individuelles Verständnis des Beobachteten entsteht.

Das folgende Beispiel einer Film-Szene, in der die Jugendliche Kielyr die individuellen Auffassungen, was sie als richtig und falsch empfindet, in die Deutung des im Jahr 1955 veröffentlichten Buches *Lolita* von Autor Vladimir Nabokov einbringt, verdeutlicht dies. Zugleich zeigt der Dialog prägnant auf, wie einfach es sein kann, zwar einen Eindruck von etwas zu gewinnen, wie schwer es jedoch ist, sich mit diesem auseinanderzusetzen und das Beobachtete kognitiv zu verarbeiten, d. h. zu deuten bzw. interpretieren. Es geht nicht nur darum zu äußern, welchen Eindruck man von einem Werk hat, sondern diesen auch erläuternd zu begründen. Das ist es auch, was Kielyr im Laufe des Dialogs entwickelt:

Kielyr: *Was ist ein Bordell?*

Ben: *Ein Freudenhaus … Was liest Du? Lolita? Steht nicht auf dem Lehrplan.*

Kielyr: *Ich bin schon weiter.*

Ben: *Und?*

Kielyr: *Es ist interessant.*

Rellian: *Interessant!*

Bo: *Verbotenes Wort!*

Zaja: *Dad, Kielyr hat interessant gesagt!*

Ben: *Interessant ist ein Unwort, das Du vermeiden solltest. Sei bitte präziser.*

Kielyr: *Es ist verstörend.*

Ben: *Noch präziser.*

Kielyr: *Kann ich weiterlesen?*

Ben: *Sobald Du uns Deine Analyse hast hören lassen.*

Kielyr: *Da, da ist ein alter Mann, der liebt dieses Mädchen und sie ist erst zwölf Jahre alt.*

Ben: *Das ist der Plot.*

Kielyr: *Man sieht es aus seiner Perspektive und hat deshalb Verständnis und Sympathie für ihn. Was irgendwie erstaunlich ist, weil er ist eigentlich ein Kinderschänder. Aber seine Liebe zu ihr ist wunderschön. Aber das ist auch ein Trick, denn es ist so falsch. Er ist ganz schön alt. Letztenendes vergewaltigt er sie. Und das hat zur Folge … [Pause] … ich hasse ihn. Und trotzdem empfinde ich auch Mitleid mit ihm.*

Ben: *Sehr gut.*

Kielyr & Ben zit. nach Captain Fantastic – Einmal Wildnis Und Zurück (US 2016) Time-Code: 00:30:17-00:31:42

Die individuellen Verständnisse, Interpretationen und Bedeutungen eines Werkes – und somit das filmische Erleben – entstehen erst in den Zuschauer*Innen selbst, wenn sich diese „auf eine Interaktion mit dem jeweiligen Text [d. h. dem filmischen Werk] einlassen“ (Mikos 2006: S. 97). Dieser macht hierfür gewissermaßen Angebote, die deren weiterer Deutung unterworfen sind (vgl. ebd.). Das klassische Senden-Empfangen-Modell der Kommunikation (vgl. Güttler 1996: S. 170f.) bildet sich darin ab. Von Sender*Innen werden Informationen verschlüsselt. Von Empfänger*Innen müssen diese wiederum entschlüsselt werden, um verarbeitet werden zu können. Dieser Prozess ist jedoch fehleranfällig, so dass die gesendeten

und empfangenen Informationen nicht zwangsläufig deckungsgleich sind. Es können äußere Faktoren, z. B. störende Geräusche im Umfeld, Verzerrungen bei audio-visuellen Übertragungen etc. (vgl. Kapitel 3.4.1), aber auch innere Faktoren, z. B. fehlende Erfahrungen, mangelnde Sprach-Kenntnisse, unterschiedliche Kenntnisse etc., einen Einfluss darauf haben. Die Erfahrungen und Kenntnisse eines Individuums werden somit zur Basis der Deutung.[111] Ein filmisches Erzeugnis lässt sich nunmehr als eine Sammlung verschlüsselter Informationen verstehen, die von den Zuschauer*Innen individuell entschlüsselt und gedeutet werden. Und „so hängt die Bedeutung eines Ereignisses als Zeichen ausschließlich vo[n] Empfänger[*Innen] ab, d. h. von den Bedingungen, die i[n] Empfänger[*Innen] zu dem Zeitpunkt herrschen, an dem das Zeichen eintrifft" (Roth 2003: S. 420). Der Mensch lernt und entwickelt sich weiter – und so verändert sich auch dessen Sicht auf die Inhalte filmischer Werke. Das, was in der Jugend als harmlos und komödiantisch angesehen wurde, erscheint im Laufe neuer Erlebnisse und Erfahrungen eventuell als sexistisch, rassistisch etc. Die filmischen Erzeugnisse werden in der Folge mit jeder weiteren Sichtung auch einer erneuten inhaltlichen Deutung zugänglich. Der gegenwärtige gesellschaftliche Konsens bzw. Kontext sowie Vorgänge, in denen man sich mittelbar oder unmittelbar befindet, werden ebenfalls für die Deutung herangezogen. Szenen in *National Security* (US 2003), die aus komödiantischer Sicht eine rassistisch motivierte Polizei-Gewalt thematisieren bzw. genre-bezogen verharmlosen, lassen sich seit dem Tod von George Floyd, der im Jahr 2020 globale Aufmerksamkeit erlangt hat, und weiterer Beispiele anders betrachten und deuten.

Die gegenwärtigen branchen- bzw. gesellschafts-bezogenen Bedingungen, unter denen ein filmisches Erzeugnisse produziert wird, und die zugehörige stilistische Inszenierung sind Bestandteil von dessen Verschlüsselung. Es wird hierdurch vor-strukturiert, vor-interpretiert und verfügt über implizite Anweisungen, ohne dass damit eine eindeutige Bestimmung vorliegen muss (vgl. Mikos 2006: S. 96). Das filmische Werk beinhaltet damit eine Perspektive der Künstler*Innen bzw. Produzent*Innen (vgl. Henckel von Donnersmarck 2015: S. 107). Béla Balázs hat dementsprechend treffend zusammengefasst:

> *„Jedes Bild meint eine Einstellung, jede Einstellung meint eine Beziehung, und nicht nur eine räumliche. Jede Anschauung der Welt enthält eine Weltanschauung. Darum bedeutet jede Einstellung der Kamera eine innere Einstellung des Menschen. Denn es gibt nichts subjektiveres als das Objektiv."* (Balázs 2001 [1930]: S. 30)

[111] Zwar lassen sich filmische Werke auch vor dem Hintergrund wissenschaftlicher Theorien, u. a. literatur-wissenschaftlicher Art (vgl. Döring 2010), lesen und deuten, aber dies ist ein spezifischer Prozess. Im Folgenden ist jedoch zu betrachten, wie grundsätzlich auf allgemeine Art und Weise die Deutung abläuft.

Das filmische Werk ist eine Zusammenstellung von ausgewählten Elementen und somit bereits selbst eine Interpretation des Inhalts. Es ist zu berücksichtigen, dass in der Inszenierung filmischer Erzeugnisse sicherlich mehr als in anderen Medien mit Vorgaben gearbeitet wird. Diese sind zunächst als Angebote zu verstehen, wie bestimmte Dinge verstanden werden können, aber können ebenso auch von steuernder bzw. lenkender Intensität sein.

In der audio-visuellen Inszenierung eines filmischen Werkes lassen sich viele Angebote entdecken, sowohl impliziter als auch expliziter Art. Eines davon ist auch die Musik, der eine besondere Fähigkeit attestiert wird:

> *„Die Musik drückt das aus, was nicht gesagt werden kann und worüber zu schweigen unmöglich ist."* – Victor Hugo – Französischer Schriftsteller (1802-1885)

Dieses bekannte Zitat von Autor Victor Hugo ist in Bezug auf audio-visuelle filmische Werke von besonderer Bedeutung, denn alle Bilder und Dialoge sind manchmal dennoch nicht ausreichend, um etwas Bestimmtes zum Ausdruck zu bringen. Bereits der Stumm-Film ist nicht ohne Musik ausgekommen – nur dass die musikalische Begleitung der laufenden Bilder während der Vorführung live eingespielt werden musste. Eine musikalische Ausgestaltung unterstützt dabei, eine gewünschte Atmosphäre aufzubauen und die Zuschauer*Innen in eine bestimmte Stimmung zu versetzen, daher auch die Bezeichnung als Mood-Technik: Der filmischen Sequenz wird musikalisch eine bestimmte Stimmung und somit Vorgabe, wie etwas verstanden bzw. gedeutet werden soll, hinzugefügt. Anhand einer für die Protagonistin emotionalen und wegweisenden Szene in *Wonder Woman 1984* (US 2020) (Time-Code: 01:54:52-02:00:28) lässt sich dies verdeutlichen. In dem Comic-Film stürzen die Wünsche der Menschen, die allen gewährt werden, die Welt zunehmend ins Chaos. Diana Prince, d. h. Wonder Woman, hat durch einen solchen Wunsch den im Jahr 1918 in *Wonder Woman* (US 2017) verstorbenen Steve Trevor in das Jahr 1984 geholt. Die Liebe zu Steve Trevor bezahlt sie mit dem zunehmenden Verlust der Super-Kräfte. In einer chaotischen Situation will Steve Trevor sie überzeugen, den Wunsch zurückzunehmen, um die Kräfte zurückzuerlangen, da die Welt dringend Wonder Woman benötigt. Diana Prince will Steve Trevor nicht gehen lassen, lässt sich aber überzeugen. Nach einem Abschieds-Kuss wendet sie sich weinend ab, geht weg, widerruft den Wunsch, beginnt zu laufen und gewinnt die verlorenen Kräfte langsam zurück. In dem mimisch-gestischen Spiel lassen sich Trauer, Leid und Wut als intensive emotionale Zustände des Charakters erkennen. Im Laufen und damit auch auf der Flucht vor dem inneren Schmerz durch den erneuten Verlust schleudert sich Wonder Woman mithilfe eines Lassos in den Himmel über Washington. In der Weite des Himmels und zwischen den Wolken kommt

sie langsam zur Ruhe und sieht sich um. Als Verweis auf eine vorhergehende Szene erklingt die Stimme von Steve Trevor, der über die Einfachheit des Fliegens, das er als Pilot geliebt hat, spricht. Diana Prince beginnt sich daran zu orientieren und lernt nun eine neue, bisher unbekannte Super-Kraft einzusetzen und selbst zu fliegen. Aus der Flucht vor dem Schmerz gelangt sie nun auf einen neuen Weg, auf dem sie zwar allein, aber nicht verloren vorwärtsgehen kann. Die musikalische Untermalung von Komponist Hans Zimmer begleitet und beschreibt in der gesamten Szene den Weg des schmerzvollen Loslassens und des schrittweisen Lernens in leisen, trauernden und lauten, motivierenden Tönen. Die sichtbaren Bilder erhalten auditiv somit eine Bestätigung von deren Inhalt, aber auch einen Hinweis, was über die Bilder zum Ausdruck kommen soll bzw. wie man sich fühlen soll.

Eine Film-Musik kann somit ein konkretes Verständnis bestimmter filmischer Zusammenhänge unterstützen und Eindeutigkeit herstellen. Dennoch ist es auch möglich, dass die Musik etwas verschoben oder im Widerspruch zur szenischen Darstellung steht. Diese Diskrepanz zu erkennen, ist bereits eine erste Deutung. Die damit verbundene Erkenntnis zu verarbeiten und eine eigene Sicht darauf zu entwickeln, ist eine sich daran anschließende Interpretation. Der Regisseur Florian Henckel von Donnersmark erläutert dies anhand des Spiel-Filmes *Der Talentierte Mr. Ripley* (US 1999) von Regisseur Anthony Minghella:

> *„Die Figur war allein aus dem Plot und der Schauspielerei heraus nicht zu verstehen. Erst als ich auf einige Interviews mit Gabriel Yared stieß, wurde mir klar, dass ich mir die Psychopathie des Tom Ripley hauptsächlich durch die Musik erschlossen hatte. Minghella hatte Yared vor den Dreharbeiten Folgendes gesagt […]: 'Ripley ist eine Person, die nie auf die gleiche Wellenlänge kommt wie die Menschen um ihn herum, obwohl er sich nichts sehnlicher wünscht.' Yared erzählte […] wie ihn diese Beschreibung dazu inspiriert hatte, ein tragisches synkopiertes Ripley-Thema zu entwickeln, in dem eine Note rhythmisch verschoben die andere jagt und doch nie mit ihr zusammenkommt. Ich hatte diesen Charakterzug der Figur im Film zwar verstanden. Vermittelt aber hatte ihn mir die Musik.“ (Henckel von Donnersmarck 2015: S. 29)*

Der Charakter wurde somit von einem musikalischen Thema bzw. Motiv über den Spiel-Film hinweg begleitet. Ein Motiv soll bestimmte zentrale und somit wiederkehrende Elemente im filmischen Werk repräsentieren und dem Publikum wiederum eine Vorbabe bzw. eine Orientierung bieten. Es wird daher wiederkehrend eingesetzt bzw. erneut aufgegriffen sowie, je nach Notwendigkeit für die Szene bzw. Geschichte, variiert.[112] Derartige Themen sind nicht

[112] Das musikalische Motiv von Wonder Woman wurde bei deren erstem Erscheinen im *DC Universe*, *Batman V Superman - Dawn Of Justice* (US 2016), eingeführt und später in *Wonder Woman* (US 2017), *Justice League* (US 2017) und *Wonder Woman 1984* (US 2020) erneut aufgenommen.

nur für einzelne filmische Werke von Bedeutung, sondern auch für Film-Reihen. Besonders bekannte Themen sind u. a. das zu *Rocky* (US 1976) gehörende *Gonna Fly Now* von Komponist Bill Conti, das in den zentralen Trainings-Montagen verwendet wurde. Auch Titel-Melodien wie von *James Bond 007 - Keine Zeit Zu Sterben* (US 2022), *Halloween - Die Nacht Des Grauens* (US 1978) und *Terminator* (US 1984) lassen sich als Themen verstehen, die nicht nur gesamtheitlich für das filmische Erzeugnis und die Film-Reihe stehen, sondern auch in dem Spiel-Film selbst wiederkehrend aufgenommen werden.

Der Spiel-Film ist ein kumulatives Werk und, je nach Art und Weise der Inszenierung, von der Film-Musik abhängig – sofern nicht auf diese, wie unter *Dogma-95* (vgl. Trier / Vinterberg 1995), zu verzichten ist. Unabhängig von den filmischen Bildern ist die Film-Musik aber auch ein eigenständiges Werk und somit selbst einer Interpretation zugänglich, denn „sound is a pathway straight to the imagination. In an age of dazzling visual effects, the mind still has the power to conjure the best scenery" (John de Lancie zit. nach Shatner / Fisher 2017 [2016]: S. 248). Die auditive Inszenierung spricht, wie der Schauspieler John de Lancie sagt, unmittelbar die Vorstellung an, in der folglich Bilder und Geschichten und Bilder entstehen. Im Gegenzug ist der Verzicht auf Film-Musik auch ein Verzicht auf besondere Vorgaben für die Deutung. Eine Eindeutigkeit, wie etwas verstanden werden soll, geht damit eventuell verloren, und es entsteht eine Mehrdeutigkeit für die Interpretation. Der Komponist Gabriel Yared verzichtete beispielsweise bewusst auf eine musikalische Untermalung, denn:

> *„Die Schönheit dieser Szene ist ihre moralische Zweideutigkeit. Wenn wir hier eine Musik drüberlegen, wird sie eindeutig. Das wollen wir doch nicht." (Gabriel Yared zit. nach Henckel von Donnersmarck 2015: S. 36)*

Dieser Verzicht auf die musikalische Untermalung lässt sich als Besonderheit innerhalb des filmischen Erlebnisses verstehen und ermöglicht es den Zuschauer*Innen, die moralische Ambivalenz der Szene selbst aus den nicht eindeutigen Signalen herzuleiten. Zugleich wird es aber auch Zuschauer*Innen geben, denen eine eindeutige Vorgabe fehlt und denen sich dadurch die Geschichte oder deren Entwicklung nicht unmittelbar erschließt. Es bleibt offen, inwiefern ein derartig inszeniertes filmisches Werk es grundsätzlich zustande bringt, Zuschauer*Innen anzusprechen, so dass weitere kognitive Prozesse der Deutung und Interpretation angestoßen werden. Die Schauspielerin Karen Gillan bevorzugt die Mehrdeutigkeit, wie sie beispielsweise in den filmischen Werken von Regisseur Michael Haneke gegeben ist, und die hierdurch gegebene Möglichkeit, sich selbst mit dem Inhalt auseinanderzusetzen, da sie in der Eindeutigkeit auch eine manipulative Lenkung sieht.

> *„I like his films because I like big films as well but they're far more manipulative, like we're going to make you feel sad at this point, then the music kicks in and you know what you're supposed to feel, and they're telling you what to feel, but Haneke's stuff is just this really unbiased view of events, and you choose how to feel about it, which is fun for me."* *(Karen Gillan zit. nach IMDb 2022b)*

Es zeigt sich, dass genauere Vorgaben in filmischen Inszenierungen darüber Aufschluss geben, wie etwas verstanden werden soll – oder muss (vgl. O'Shaughnessy 1999: S. 2f.). Dementsprechend ist es nachvollziehbar, dass ein abstrakt gestalteter Spiel-Film wie *Sicario* (US 2015), der wenig eindeutige Vorgaben macht, in der Auffassung und Interpretation von Zuschauer*Innen vom US-Krieg gegen Drogen und Kartelle handelt, da sich dies schnell über die erzählte Geschichte erfassen. Der Autor Taylor Sheridan sieht das eigentliche Thema, das im filmischen Werk verschlüsselt ist, in den amerikanisch-politischen Interessen und Strategien, und wie diese eingesetzt bzw. kontrolliert werden:

> *„It's funny a lot of people think SICARIO's about the drug war and the cartels. It's not. It's a movie about American policy and the way that we police […]."* *(Taylor Sheridan zit. nach Chitwood 2016)*

Die einfache Betrachtung richtet den Blick somit nach außen, auf andere, und wird dadurch auch schnell moralisch-wertend. Eine intensivere Auseinandersetzung könnte jedoch den Blick nach innen, auf sich selbst, richten und somit – zumindest für ein amerikanisches Publikum – zu einer Diskussion eigener politisch-gesellschaftlicher Perspektiven führen.

In filmischen Werken werden, je nach Produktions-System, Gattung, Genre und Stil, unterschiedlich deutliche Vorgaben gemacht, wie etwas zu verstehen ist. Die Produzent*Innen, Autor*Innen und Regisseur*Innen der Serie *Marvel's Daredevil* (US 2015-2018) haben sich in zwei Episoden für jeweils eine dieser gegensätzlichen Varianten entschieden. In *Marvel's Daredevil - S02E012 - Das Dunkle Am Ende Des Tunnels* (US 2016) wird geklärt, wer hinter dem Verbrecher namens Blacksmith steckt, ohne dass es ausgesprochen wird. Das Publikum muss sich die Lösung aus dem Kontext erschließen. In der nächsten Episode, *Marvel's Daredevil - S02E013 - Ein Kalter Tag In Hell's Kitchen* (US 2016), offenbart der blinde Anwalt Matt Murdoch gegenüber Karen Page, dass er Daredevil ist, indem er der Assistentin seine Maske präsentiert. Während das bereits ausreichend wäre, muss er es auch aussprechen: „Ich bin Daredevil." Diese Tatsache ist den Zuschauer*Innen, anders als das Geheimnis um *Blacksmith*, bereits seit der ersten Folge der Serie bekannt. Zudem ist es durch die zwei Rollen des Protagonisten Matt Murdoch als Anwalt und Daredevil essentiell für die Serie.

In den eindeutigen und mehrdeutigen Vorgaben lassen sich insgesamt auch Vorstellungen, Sichtweisen, Überzeugungen etc. in Bezug auf gesellschaftliche Themen etc. verschlüsseln und transportieren (vgl. Kapitel 3.1.3). Dementsprechend lassen sich u. a. die Darstellungen von Geschlechtern und Rollen betrachten. Aus fiktionalen Werken ist beispielsweise das Prinzip der Damsel-in-Distress bekannt, d. h. ein zentraler weiblicher Charakter ist in einer Not-Situation, aus der sie vom männlichen Helden befreit werden muss, da nur dieser dazu fähig erscheint. Eine häufige inhaltliche Wiederholung derartiger Perspektiven und die Konfrontation der Zuschauer*Innen damit können dazu beitragen, dass sich medien-sozialisatorisch individuelle Auffassungen entwickeln, dass das männliche Geschlecht mit dem Helden verknüpft und das weibliche Geschlecht gefährdet sowie unselbständig ist und befreit werden muss (vgl. Kapitel 3.5.2).

In der romantischen Komödie *Was Diese Frau So Alles Treibt* (US 1963) wird am Ende die präferierte Rollen-Verteilung deutlich dargestellt und vermittelt. Die Schauspielerin Doris Day und der Schauspieler James Garner spielen ein Ehe-Paar mit zwei jungen Kindern. Sie ist eine zufriedene Haus-Frau. Er ist Gynäkologe. Unerwartet startet sie eine TV-Karriere als Werbe-Frau für häusliche Produkte. Jedoch fühlt er sich zusehends von dieser Karriere zurückgesetzt und ist eifersüchtig. Während in dem Spiel-Film aus den 1960er-Jahren die Tendenzen für eine eigenständige Karriere der Frau und deren Interesse, sich selbst zu verwirklichen, angesprochen werden, setzt die Auflösung ein deutliches Zeichen für die Fortsetzung und Stabilität eines konservativen Bildes: Der Mann soll weiterhin der liebevolle und engagierte Arzt bleiben, der für das Einkommen sorgt. Die Frau, wie sie für sich selbst erkennt, ist und bleibt von der Rolle als Haus-Frau erfüllt. Sie wünscht sich nichts anderes – außer vielleicht einem dritten Kind. Hinter der Fassade einer Komödie wird somit ein konservatives, patriarchales Bild, in dem das männliche Geschlecht das weibliche Geschlecht dominiert, nur ansatzweise kritisch diskutiert, um es am Ende wieder zu bestätigen.

Die Geschlechter-Perspektiven sind jedoch nicht immer derart erkennbare Bestandteile filmischer Inhalte, sondern treten verdeckt und somit erst über intensivere kognitive Prozesse der Interpretation in Erscheinung. In dem Zombie-Film *World War Z* (US 2013) geht es vordergründig um das Ereignis einer schnell verlaufenden globalen Zombie-Apokalypse und die Suche nach einem Mittel, um diese aufzuhalten. Das Publikum begleitet Gerald Lane auf seiner gefährlichen Reise, auf der er vielen zumeist männlichen Charakteren begegnet. Er lässt seine Frau, die beiden Töchter und einen situations-bedingt adoptierten Sohn zurück. Das als selbstverständlich dargestellte und somit nicht hinterfragte Verhältnis zwischen den Geschlechtern erscheint ungleich verteilt zu sein. Gerald Lane wird kontinuierlich in gefährlichen Situationen gezeigt. Zugleich wird er als liebevoll, betroffen, sich sorgend und darum

bemühend, alles für die Sicherheit der Vier zu tun, dargestellt. Im Gegensatz hierzu wird der Name seiner von der ersten Szene an auftretenden Frau erst nach 25 Minuten erstmals ausgesprochen. Es vergehen weitere 20 Minuten, bevor Gerry sie erstmals Karin nennt. Als er sich auf die Reise macht, speichern beide die gegenseitigen Telefon-Nummern ab. Sie speichert die Nummer unter *Gerry* ab, während er ein abstrakteres *Home* verwendet. Zudem wird Karin größtenteils als Assistentin von Gerry und somit als ein wenig selbstständiger, auf die Sorge um die Kinder reduzierter und ohne weiteren Zweck versehener Charakter dargestellt. Die männlichen Charaktere erscheinen als intelligent, überzeugend, kontrollierend und proaktiv und zudem emotional sowie sorgend. Die weiblichen Charaktere sind hingegen zahlenmäßig unterlegen, insbesondere in den Sprech-Rollen.

Ein Publikum kann sich von dieser Art des vordergründigen Action-Films umfassend unterhalten fühlen. Zugleich können sich die dahinter liegenden, beiläufigen Darstellungen ungleicher Gender-Rollen-Verteilungen und somit das Fehlen feministischer Perspektiven leicht verpassen lassen. Im Gegenzug gibt es auch ausbalancierte Beispiele wie *Aliens - Die Rückkehr* (US 1986) und *Terminator - Tag Der Abrechnung* (US 1991), in denen „the strong central characters […] are among the cases where a female does take charge of the narrative without being masculinized and without being punished for it" (Turner 2001 [1988]: S. 137). Insgesamt zeigt sich, dass filmische Werke somit weitere, auf den ersten Blick nicht erkennbare Ebenen entfalten können, wenn man sich deutend und verknüpfend mit den filmischen Elementen auseinandersetzt.

Auch das immanente sowie explizite Verständnis vom Tod und dem Wert des Lebens sowie der Umgang mit beiden lässt sich in filmischen Inszenierungen deuten. Insbesondere das Action-Genre hat im Populär-Kino eine thematische Besonderheit hervorgebracht: Der beiläufige Einsatz von Genoziden als Mittel zum Zweck, ohne diese ausführlicher zu thematisieren. In *Star Wars - Episode IV - Eine Neue Hoffnung* (US 1977) wird der Planet Alderaan vom Todes-Stern zerstört. Es läuft zwar recht schnell ab, aber von relevanten Charakteren werden emotionale Verzweiflung und Erschütterung gezeigt, so dass die Zerstörung inhaltlich beachtet und kommentiert wird. Die vier Jahrzehnte später entstandene Fortsetzung *Star Wars - Episode VII - Das Erwachen Der Macht* (US 2015) geht in der zeitgleichen Zerstörung eines Planeten-Systems weit darüber hinaus, verkürzt jedoch die Konfrontation der Zuschauer*Innen mit dem Verlust unendlich vielen Lebens und verschiebt diese in die Beiläufigkeit.[113] Die Zerstörung und der Verlust werden hierdurch nur zu einem Fakt auf dem Weg

[113] Es wird davon ausgegangen, dass mit der Zerstörung von Alderaan in *Star Wars - Episode IV - Eine Neue Hoffnung* (US 1977) ungefähr 2 Milliarden Einwohner*Innen getötet wurden. Die Zerstörung eines gesamten Planeten-Systems in *Star Wars - Episode VII - Das Erwachen Der Macht* (US 2015) soll zum Tod von 155 Milliarden Einwohner*Innen geführt haben (vgl. Farley 2023).

zum nächsten Punkt in der Erzählung. Der Regisseur Jeffrey Jacob Abrams ist schon zuvor mit einem anderen filmischen Genozid in Erscheinung getreten. Bereits in *Star Trek - Die Zukunft Hat Begonnen* (US 2009) hat er einen rachsüchtigen Romulaner namens Nero den Planeten Vulkan vernichten lassen. Während die Zerstörung auf fast schon vulkanisch-logische Art sachlich, distanziert und emotionslos als Fakt thematisiert wird, ist es der individuelle Verlust, den Mr. Spock durch den dabei hervorgerufenen Tod seiner Mutter erleidet, der inhaltlich hervorgehoben wird. Dieses Verhältnis, dass ein Genozid übersprungen, der individuelle Verlust aber als zu bewältigendes Leid betrachtet wird, ist inhaltlich disproportional. Dies scheint im gegenwärtigen Kino-Film, z. B. dem *Marvel Cinematic Universe*, als auch in Serien ähnlich ausgeprägt zu sein.[114]

Die Serie *Star Trek - Discovery* (US 2017-2023) lässt den Tod anscheinend häufiger, beiläufiger, selbstverständlicher, unreflektierter und somit untypisch für die bisherigen Serien der Science-Fiction-Reihe eintreten. Inhaltliche Angebote zur Auseinandersetzung damit werden ausgelassen. Zudem wird der Tod auch häufig von den Offizieren der Sternen-Flotte, denen der Schutz jeden Lebens wichtig sein sollte, selbst und vorsätzlich verursacht. Beispielsweise treten die Sternen-Flotten-Offizierin Michael Burnham (sic!) und Cleveland Booker in *Star Trek - Discovery - S03E01 - Ein Zeichen Der Hoffnung - Part 1* (US 2020) eskalierend bzw. aggressiv auf, indem sie einen gewaltvollen Konflikt provozieren und bei einer Verfolgung die Gegner*Innen vaporisieren. In zwei Minuten werden mindestens zehn namenlose Charaktere sekundenschnell und kommentarlos ausgelöscht. Eine inhaltliche Auseinandersetzung mit den Taten und Verlusten bleibt aus. Lediglich, wenn die Protagonist*Innen selbst betroffen sind, wird der erlebte Verlust als bedauernswert, schmerzhaft und prägend dargestellt.[115] Dies widerspricht dem, was Captain Jean-Luc Picard nach Aufdeckung und Abwehr einer Infiltration der Sternen-Flotte im Log-Buch als Grundsatz geäußert hat:

> *„Angehörigen der Sternen-Flotte fällt es sehr schwer Leben zu zerstören, aber uns blieb keine andere Wahl.“ Jean-Luc Picard zit. nach Star Trek – Das Nächste Jahrhundert – S01E24 – Verschwörung (US 1988) Time-Code: 00:43:18-00:43:23*

Dies wird auch im Dialog zwischen Fähnrich Wesley Crusher und Captain Jean-Luc Picard nach der Zerstörung der U.S.S. Yamato, NCC-71807, die aufgrund eines Computer-Fehlers erfolgt ist, in einer anderen Folge betont.

[114] Weitere Forschungen, die dies statistisch untersuchen, erscheinen empfehlenswert. Vorliegend lässt es sich derzeit nur als Überlegung diskutieren.

[115] Es bietet sich an, ausführlicher zu untersuchen, inwiefern sich eine Verschiebung bzw. Veränderung im Umgang mit dem Wert eines Lebens in den Erzählungen aus über fünf Jahrzehnten, die die Science-Fiction-Reihe besteht, unter der Produktion von Gene Roddenberry, Rick Berman und Alex Kurtzman ergeben hat.

Wesley Crusher: *All diese vielen Menschen sind tot. Ich verstehe nicht, wie sie, Commander Riker und Geordie damit so leicht fertig werden.*

Jean-Luc Picard: *Leicht? Nein, nicht leicht. Wir wurden ausgebildet, mit solchen Ereignissen fertig zu werden. […] Aber falls es eines Tages soweit kommen sollte, dass uns der Tod eines Individuums nicht mehr berührt …*

Wesley Crusher & Jean-Luc Picard zit. nach Star Trek – Das Nächste Jahrhundert – S02E11 – Die Iconia-Sonden (US 1989) Time-Code: 00:15:57-00:16:32

Der letzte gesprochene Satz von Captain Jean-Luc Picard ist zwar unvollständig geblieben, aber was zum Ausdruck gebracht werden soll, lässt sich … interpretieren.

Die Beobachtung und Deutung einzelner audio-visueller filmischer Elemente findet von Szene zu Szene über das filmische Werk hinweg statt. Zudem lassen sich, wie bereits aufgezeigt, die beobachteten Elemente kognitiv verbinden und zusammenhängend interpretieren, so dass sich abstraktere Blicke auf die erzählte Geschichte bzw. einzelne Charaktere ergeben. In der Inszenierung lassen sich Vorgaben entdecken, wie etwas verstanden werden kann, soll oder muss, die zur Interpretation herangezogen werden. Eine besondere Variante der Vorgabe ist die Metapher, die sich auch in filmischen Werken findet. Metaphern übertragen, übersetzen oder transportieren Inhalte bzw. Zusammenhänge und ermöglichen es somit, indirekt zu kommunizieren (vgl. O'Connor / Seymour 1996 [1993]: S. 190). Das bedeutet, dass eine verwendete sprachliche Metapher nicht mehr dem absolut wörtlichen Ausdruck und eine filmische Metapher nicht mehr dem absolut audio-visuell Beobachtbaren entspricht, sondern stellvertretend für einen sich dahinter befindlichen Inhalt steht. Die filmische Metapher wird zwangsläufig in Form einer audio-visuellen Inszenierung präsentiert, die mit einer Intensität auf die entsprechenden Sinne treffen und unmittelbare Reaktionen hervorrufen kann, die der sprachlichen Metapher vorenthalten bleibt. In der Komödie *Die Nackte Kanone 2½* (US 1991) werden beispielsweise verschiedene Einstellungen wie das Öffnen einer Blumen-Blüte, die Einfahrt eines Zuges in einen Tunnel, das Errichten einer Säule, das Sprudeln einer Öl-Quelle, ein Slam-Dunk beim Basketball etc. gezeigt. Diese Montage wird während einer Sex-Szene zwischen Jane Spencer und Frank Drebin eingespielt und lässt sich als Metapher für den Sexual-Akt verstehen.

Die filmisch eingesetzte Metapher stellt somit eine deutungs-bezogene Vorgabe dar, deren Entschlüsselung dabei helfen soll, den intendierten bzw. kontext-spezifischen Inhalt für die Empfänger*Innen zugänglich zu machen. Diese ist somit ein besonderer Auslöser notwendiger kognitiver Prozesse und zeigt, dass die „Metapher ursprünglich und notwendig"

(Snell 1943: S. 188) für die Entwicklung des Geistes ist, da sie an kognitive Prozesse geknüpft ist. In Metaphern kann neben den szenen-spezifischen Inhalten auch das zentrale Thema der gesamten Erzählung enthalten sein. Dies zeigt sich in filmischen Werken besonders, je mehr es auf das Ende zugeht, beispielsweise in der Auflösung des damit verbundenen Konflikts. In der filmisch eingesetzten Metapher wird die filmische Reise, also was inhaltlich von Bedeutung ist, abgeschlossen. In *Wilsberg - 90-60-90* (DE 2014) wird in einer verlangsamt ablaufenden Szene mit einem Schritt vom roten Teppich auf den Asphalt der Straße verdeutlicht, dass Sonja Conrad die Zeit als Model und die zuletzt gemachten negativen Erfahrungen hinter sich lässt und nun in eine neue Phase des Lebens eintritt. In einer weiteren Folge der Krimi-Reihe ist es der Titel eines antiquarischen Schrift-Stücks und dessen saloppe Übersetzung bzw. Bedeutung, über den ein metaphorischer Bezug zu den vorhergehenden Geschehnissen hergestellt und diese thematisch zusammengefasst werden:

Overbeck: *Die sinnliche Apperzeption und ihr Einfluss auf die Imbezilen. … Was soll das heißen?*

Georg Wilsberg: *Nur Dummköpfe lassen sich von Äußerlichkeiten blenden.*

Overbeck & Georg Wilsberg zit. nach Wilsberg – Mundtot (DE 2014) Time-Code: 01:27:20-01:27:30

Sport-Filme handeln häufig von individuellen Herausforderungen und verwenden dramatische oder tragische Elemente, die nicht unmittelbar mit dem Sport zusammenhängen, aber sich darauf übertragen lassen. Die sportliche Bewältigung steht somit stellvertretend für eine lebensweltliche Bewältigung. In der zehnten und letzten Runde im Box-Ring gegen Mason Dixon geht Rocky Balboa nach einem Treffer in die Knie und es bleibt fraglich, ob er noch einmal aufstehen und bis zum Ende aushalten wird. Auch hier läuft die Szene, in der Rocky Balboa einen inneren Monolog führt, verlangsamt ab.

„Was hast Du Deinem Sohn gesagt? Es geht nicht darum, wie hart Du zuschlagen kannst. Es zählt bloß, wieviel Schläge Du einstecken kannst. Du musst weitermachen! Wieviel kannst Du einstecken? Du musst weitermachen! Steh auf! Steh auf!" Rocky Balboa zit. nach Rocky Balboa (US 2006) Time-Code: 01:31:27-01:32:15

Der Monolog von Rocky Balboa ist gepaart mit visuellen Einblendungen von Momenten der Liebe, der Freude, des Leids, des Verlusts und der Versöhnung, die sich in seinem Leben ergeben haben. Am Ende steht der Boxer wieder auf und hat sich somit nicht unterkriegen

lassen – weder vom Gegner im Ring noch von den Ereignissen im Leben. Das, was sich hier konkret auf eine Situation bezieht, steht stellvertretend für das Thema des Spiel-Films.

Das filmische Erlebnis besteht nicht nur aus der audio-visuellen Wahrnehmung des Produkts, sondern darüber hinaus aus einem potentiell vielschichtigen Prozess der Interpretation und somit der Perzeption. Ein abschließendes Beispiel soll noch einmal aufzeigen, wie verschiedene Elemente eines Spiel-Filmes in dessen gesamten Zusammenhang interpretiert werden können. In *Pleasure* (SE 2021) reist die junge Schwedin Linnéa nach Los Angeles, um dort unter dem Namen Bella Cherry der nächste große Porno-Star zu werden. Gemeinsam mit dieser erleben Zuschauer*Innen die Verhältnisse am Set bzw. während des Drehs, in der pornographischen Branche und wie der Charakter darauf reagiert bzw. welche Entscheidungen sie trifft, die deren weiteren Weg bestimmen. Es lassen sich dabei Widersprüche zwischen den visuell und auditiv beobachtbaren Elementen erkennen, die von den Zuschauer*Innen kognitiv verbunden werden müssen und somit einer Deutung zugänglich werden. Beispielsweise sind an den Sets in der Regel nur männliche Charaktere zu sehen, die vor und hinter der Kamera die Produktion bestimmen. Diese zeigen sich auf kommunikativer Ebene, d. h. verbal, non-verbal und para-verbal, fürsorglich bzw. verständnisvoll. Diese betonen, dass nichts gegen den Willen des angehenden weiblichen Porno-Stars geschehen soll und der Dreh jederzeit unterbrochen und auch abgebrochen werden kann. Dennoch wird Druck aufgebaut und der Darstellerin ein schlechtes Gewissen gemacht, indem gesagt wird, was für Konsequenzen ein Abbruch für die Produktion und für das Streben von Linnéa, die sich in der Branche einen Namen machen will, nach sich zieht. Eine männliche Dominanz über weibliche Charaktere, die sich nicht nur auf Linnéa bezieht, lässt sich mehrfach erschließen. Als sich die Darstellerin Joy über das schikanierende und degradierende Verhalten des Darstellers Ceasar an einem anderen Set beschwert und Unterstützung bei Bella Cherry sucht, unternimmt diese nichts, um wiederum die eigene Karriere nicht zu gefährden. In der Folge kommt es zum Zerwürfnis zwischen beiden. In einer späteren Szene bei einem Dreh wird Bella Cherry von der Darstellerin Ava vor der Crew beleidigt, indem diese sagt, Bella Cherry wäre im Intim-Bereich nicht sauber und dass es sich so nicht drehen lässt. Dies hat zur Folge, dass die zu drehende Szene verändert wird. Bella Cherry soll nun mit einem Strap-On, d. h. einem Umschnall-Dildo, Ava penetrieren. Dies resultiert in einem rachsüchtigen Missbrauch bzw. einer Vergewaltigung von Ava durch Bella Cherry, die in diesem Augenblick, gefördert durch das Sex-Spielzeug, in eine männlich-machtvolle und dominierende Position wechselt. Später, bei einer Party, sieht Bella Cherry die tanzende Joy und blickt danach auf die neben sich sitzenden männlichen und weiblichen Vertreter*Innen der Porno-Branche. Die Deutung der Szene ergibt, dass sie darüber nachdenkt, was sie alles auf dem bisherigen Weg verloren

und gewonnen hat und wie sie sich selbst sieht. Nach der Party sitzen Ava und Bella Cherry zunächst schweigend im Auto nebeneinander. Bella Cherry entschuldigt sich bei Ava für das, was sie getan hat. Ava signalisiert jedoch, dass sie keinen Bedarf für eine Entschuldigung sieht. Das, was geschehen ist, versteht sie als einen Teil des Geschäfts. Dementsprechend scheint sie es bzw. die eigene Position akzeptiert und sich dem unterworfen zu haben. Bella Cherry lässt das Auto daraufhin anhalten und sagt, dass sie hier aussteigt. Der Spiel-Film endet, als sie die Tür von außen schließt. Die Deutung dieser Szene lässt den Ausstieg aus dem Auto als Metapher für den Entschluss, aus der Branche auszusteigen, und somit ein Ende dieser Reise verstehen.

Alle bisher aufgezeigten Perspektiven des filmischen Erlebnisses und der individuellen Wahrnehmung und Interpretation führen nun auch zu der Frage, in welches Verhältnis sich Zuschauer*Innen zu filmischen Werken setzen lassen. Siegfried Kracauer hat es wie folgt formuliert und damit zunächst deren passive Position hervorgehoben:

> *„Der Kinobesucher ist in einer ähnlichen Lage wie ein hypnotisierte Person. Gebannt vom leuchtenden Rechteck vor seinen Augen – das dem glitzernden Gegenstand in der Hand des Hypnotiseurs gleicht – bleibt ihm nichts anders übrig, als den Suggestionen zu erliegen, die in sein leeres Innere eindringen."*
> *(Kracauer 2012 [1964]: S. 218)*

Einerseits erscheint die Beschreibung nachvollziehbar, wenn allein die bannende Besonderheit der audio-visuellen filmischen Inszenierung betrachtet wird. Andererseits ist es zu kritisieren, denn die Zuschauer*Innen werden damit auf eine kognitive Passivität dem filmischen Geschehen gegenüber reduziert. Der angesprochenen Suggestion steht die Kognition gegenüber. Die Prozesse der Wahrnehmung und des Gedächtnisses sind gesamtheitlich am Film-Erlebnis beteiligt. Dies wiederum bedeutet, dass sich das Individuum – und damit sein gesamtes Inneres – in die Schritte des Verarbeitens, Deutens und Verstehens einbringt. Das filmische Werk trifft somit keinesfalls auf eine Leere, sondern auf die individuelle Fähigkeit die gesendeten Signale zu empfangen und zu interpretieren. Ein sich daraus ergebendes – aber nicht zwangsläufiges – Ziel kann sein, eventuell tieferliegende Sinn-Strukturen hinter dem sensorisch Erfassbaren aufzudecken und sich somit ein filmisches Werk individuell zugänglich zu machen.

3.5 FILM – ALS VARIABLER SPIEGEL

> *„Film[ische Werke] spiegeln unsere Realität. Schauen wir also in diesen Spiegel."* (Kracauer 1979 [1974]: S. 249)

Wer in einen Spiegel blickt, sieht ein Abbild von sich und kann sich selbst genauer betrachten und erkennen. Auch filmische Werke werden, wie von Siegfried Kracauer dargestellt, als Spiegel für soziale Realitäten, aus denen heraus sie entstehen, bezeichnet. Entsprechende Werke zeigen also potentiell etwas auf, was diese Wirklichkeiten repräsentiert. Jedoch ist zu beachten, dass es sich dabei um den sprichwörtlichen und somit metaphorischen Spiegel handelt, denn die Linse der Kamera reflektiert nicht wie ein Spiegel, sondern fängt eine inszenierte und folglich gesteuerte Situation dauerhaft und zur wiederholten Wiedergabe ein.

Ein filmisches Werk als künstlerisches Werk erlangt erst aufgrund des sozialen Kontextes und der zugehörigen Rezeption eine gesellschaftliche Bedeutung. Es geht somit um die Wahrnehmung, die Verarbeitung und das Verstehen von sowie den Umgang mit filmischen Erzeugnissen sowohl von Individuen, Kritiker*Innen und Kultur-Vertreter*Innen, als auch gesellschaftlicher Instanzen und der Öffentlichkeit. Als Rezipient*Innen werden Individuen bzw. Instanzen bezeichnet, die die Aussagen von Sender*Innen, die durch ein Medium vermittelt werden, d. h. vorliegend dem filmischen Werk, empfangen und deuten (vgl. Herrmann 1975: S. 42). Unter der Rezeption filmischer Erzeugnisse ist daher nicht nur die Bedeutung des Publikums für die Branche durch deren Konsum zu verstehen, der sich in den Besucher-Zahlen und Einspiel-Ergebnissen spiegelt (vgl. Kapitel 3.3.2). Zwar lassen sich hierüber auch kulturelle Präferenzen ableiten, indem man betrachtet, in welchen geographischen Bereichen ein filmisches Erzeugnis besonders erfolgreich oder erfolglos ist, aber die soziologisch interessante Rezeption liegt im kulturellen und individuellen Umgang damit. Es stellt sich dabei die Frage, welche Bedeutung ein filmisches Werk durch den sich vielfältig ergebenden Einzug „in den alltags- und lebensweltlichen Diskurs und die soziokulturelle Praxis der Zuschauer[*Innen]" (Mikos 2006: S. 96) erhält. Eine Rezeption und Aneignung filmischer Inhalte und Merkmale finden sowohl auf individueller als auch kollektiv-gesellschaftlicher Ebene statt. Es ist zu beachten, dass die [filmischen Werke „nach einer Vervollständigung durch die Zuschauer[*Innen] verlangen, sie werden erst im Akt der Rezeption und Aneignung produziert" (ebd.: S. 97) (vgl. Kapitel 3.4.3). Schließlich liegen in diesen nur Angebote dafür, wie sich diese lesen und verstehen lassen, jedoch keine eindeutigen Festlegungen (vgl. ebd.). John Fiske sagt hierzu, dass filmische Erzeugnisse – abstrakter und allgemeiner als Texte bezeichnet – bestimmte Perspektiven favorisieren, Grenzen ziehen und Potentiale einschränken können, diese aber andererseits nicht zu intensiv und effektiv umsetzen (vgl. Fiske 1993:

S. 12). Das filmische Werk bleibt bei allen Tendenzen dennoch ein fließendes Konzept, das sich erst im individuellen Erlebnis zeigt. Es entfaltet das inne liegende Potential erst im Kontext kultureller und individueller Brillen, durch die sie betrachtet werden (vgl. ebd.: S. 13). Die Rezeption ist somit ein „Ergebnis der Interaktion zwischen [filmischen Werk] und Zuschauer[*Innen]" (Mikos 2006: S. 96) und verweist auf das von „Bedeutungszuweisungen und seinen Erlebnisstrukturen angereicherte" (ebd.) filmische Erzeugnis. Im Zusammenhang mit dieser zeigt sich daher, wofür filmische Werke in der gesellschaftlichen Wirklichkeit aus Sicht der Rezipient*Innen stehen können, was sie ansprechen und somit anscheinend auch spiegeln bzw. diskutieren oder kritisieren, ohne dass dies auch tatsächlich intendiert sein muss. Dies verdeutlicht sich u. a. an dem Beispiel von *Star Trek - S02E21 - Schablonen Der Gewalt* (US 1968) In der Folge geht es um ein national-sozialistisches Szenario auf einem anderen Planeten, das Parallelen zu den von Deutschland ausgehenden Ereignissen der Jahre 1933 bis 1945 aufweist. Die Episode wurde, im Gegensatz zu allen anderen Folgen der Serie, aufgrund dieser deutlichen Bezüge zur eigenen Historie erst ca. drei Jahrzehnte nach der Ausstrahlung in den USA erstmals in Deutschland synchronisiert und veröffentlicht. Die Vermutung besteht, dass die Gesellschaft – oder besser gesagt, die für die Synchronisation und Veröffentlichung zuständigen öffentlich-rechtlichen oder auch privat-wirtschaftlichen Instanzen – verschiedentlich noch nicht bereit gewesen ist, sich in dieser audio-visuellen Art mit der Thematik auseinanderzusetzen.

Der metaphorische Spiegel drückt sich zudem durch die Übernahme von Merkmalen des filmischen Erlebnisses „in den alltags- und lebensweltlichen Diskurs und die soziokulturelle Praxis der Zuschauer[*Innen]" (Mikos 2006: S. 96) und in entsprechenden Handlungen infolge von Aneignung aus. Diese bezieht sich auf die vielfältige Integration des rezipierten filmischen Erzeugnisses in den sozialen Diskurs der Zuschauer*Innen (vgl. ebd.). Besonders markante Film-Zitate gelangen beispielsweise schnell in das kollektive Gedächtnis und werden in verschiedensten Situationen zitiert bzw. adaptiert. Die Bekanntheit des Zitats kann zugleich so umfassend und weitläufig sein, dass das filmische Werk, aus dem es stammt, selbst unbekannt ist. Dementsprechend sind Zitate wie „Das Leben ist wie eine Schachtel Pralinen. Man weiß nie, was man kriegt." aus *Forrest Gump* (US 1994), „Ich bin zu alt für diesen Scheiss!" aus *Lethal Weapon - Zwei Stahlharte Profis* (US 1986), „Nach Hause telefonieren!" aus *E.T. - Der Ausserirdische* (US 1982) sowie „Ich schau Dir in die Augen, Kleines!" aus *Casablanca* (US 1942) kurze Auszüge, die auch Jahrzehnte überdauern und teilweise zu geflügelten Worten geworden sind, die in sozialen Situationen angewendet und hierdurch re-kontextualisiert werden.

Die „Tatsache, dass [filmische Werke] rezipiert und angeeignet werden“ (Mikos 2006: S. 96), aber gleichzeitig auch von der sozialen Wirklichkeit geprägt werden und einen vielfältigen metaphorischen Spiegel für diese darstellen, verleiht dem damit verbundenen wechselseitigen Bezug eine besondere soziologische Relevanz. In Kapitel 3.5.1 wird daher zunächst betrachtet, inwiefern sich Elemente aus der sozialen Wirklichkeit in filmischen Werken finden lassen und wie diese in unterschiedlichem Maße zu einem Spiegel dieser werden. Im Anschluss an Oscar Wilde, nach dem das Leben die Kunst imitiert, die selbst bereits das Leben imitiert (vgl. Wilde 2016 [1889]), wird betrachtet, wie sich die Rezeption und Aneignung filmischer Erzeugnisse verschiedentlich in der sozialen Realität von Menschen zeigen (vgl. Kapitel 3.5.2). Der letzte Abschnitt beschäftigt sich mit einem hervorstechenden innerfilmischen Phänomen, das mehr als nur abstrakte bzw. generelle intertextuelle Verhältnisse betrifft. Es geht darum, dass filmische Werke auf andere Werke inhaltlich Bezug nehmen und somit auch zu einem Spiegel für sich selbst, das Genre bzw. das gesamte Phänomen werden und diese hierdurch auch erweitern (vgl. Kapitel 3.5.3).

3.5.1 ZEITGEIST-IM-WERK

> *„Being a director is being a watcher." Werbe-Zeile zit. nach De Palma (US 2015)*

Von Beginn des Phänomens an stellt sich die Frage nach der Intensität des filmischen Bezugs zur Realität. Die filmischen Werke spiegeln – im Sinne von Siegfried Kracauer – Wirklichkeit und Gesellschaft. Diese zählen zu den „visuellen Formen, in und mit denen sich eine Gesellschaft darstellt" (Denzin 2008: S. 417) und sich mit sozialen Phänomenen und Gegebenheiten auseinandersetzt. Das ist erst recht von Bedeutung, da „die Kulturen moderner Gesellschaften […] visuell geprägte Kulturen" (Dörner 1997: S. 248) sind. Das Medium kann dadurch Träumen, Ängsten, Phantasien, sozialen Gegebenheiten und Problemen etc. Aufmerksamkeit schenken und so das Interesse der Zuschauer*Innen wecken. Die filmischen Werke können als eine Instanz zur Interpretation und Reflexion verstanden werden, als „Seismografen gesellschaftlicher Tendenzen und Veränderungen" (Stiglegger 2006: S. 10)[116] sowie als „ein Spiegel der psychischen und sozialen Befindlichkeit" (Mai / Winter 2006b: S. 8) der Zuschauer*Innen. Zugleich wirken sie auf die betrachtete Realität zurück. Im Medium finden sich daher Repräsentation, Analyse, Kritik, Wirkung und Veränderung (vgl. Trenz 2005: S. 403).

> *„In Filmen materialisiert sich der 'Geist' einer Epoche, wird das gesellschaftliche Leben kommentiert, stilisiert oder idealisiert. Filme sind Zeichen ihrer Zeit." (Winter 2012: S. 42)*

Diese Repräsentation ist jedoch ein Ergebnis, das sich erst über das filmische Erzeugnis entfaltet. Die Deutlichkeit, in der das geschieht, entscheidet sich innerhalb der künstlerischen Prozesse der Herstellung. Es verlangt, dass eine bewusstere Form der Auseinandersetzung mit Elementen der Epoche stattfinden muss, die enthalten bzw. adressiert werden soll. Als jemand, der inszenieren will, muss man zuvor beobachten und interpretieren. Als Regisseur*In ist man somit auch Beobachter*In. Die Werbe-Zeile für die Dokumentation über den Regisseur Brian De Palma bringt dies zum Ausdruck. Der Prozess der Beobachtung und Inszenierung ist jedoch komplex. Einerseits lässt sich vermuten, dass es sich um soziales Verhalten, menschliche Interaktion und gesellschaftliche Zustände handelt, die beobachtet und verstanden werden müssen, um abgebildet und repräsentiert werden zu können. Dies entspräche einem psychologischen und soziologischen Denken. Andererseits lassen sich auch das Phänomen des Films beobachten und die daraus gewonnenen Erkenntnisse über Publikum, Interessen, Konventionen etc. in die Inszenierung einfließen. Beobachtung, Gestaltung

[116] Eine kritische Diskussion der Bezeichnung als Seismograph erfolgt zum Abschluss (vgl. Kapitel V).

und Veränderung sind somit drei Prozesse, die eng miteinander verknüpft zu sein scheinen. Der französische Regisseur Jean-Luc Godard verdeutlicht dies an der Beschreibung, dass das filmisch-künstlerische Werk nicht einfach nur ein Spiegel für die Wirklichkeit ist, sondern dass diese in der Inszenierung transformiert wird. Indem eine Situation aus der Wirklichkeit in die Aufnahme der Kamera übergeht, entsteht eine neue Realität:

> *„Art is not only a mirror. There is not only the reality and then the mirror-camera. […] the movie is the reality of the movie moving from reality to the camera. It's between them."*
> *(Jean-Luc Godard zit. nach Sterrit 1998: S. 29)*

Ein filmisches Werk kann potentiell mit gesellschaftlich bedeutenden Themen der Zeit, in der es entstanden ist, korrespondieren. Dies hat jedoch noch lange nicht zur Folge, dass diese Themen von den Film-Schaffenden auch vorsätzlich repräsentiert bzw. adressiert werden. Regisseur John Carpenter scheint sich – laut Audio-Kommentar – der metaphorischen Parallelen von *Das Ding Aus Einer Anderen Welt* (US 1982), nämlich der verborgenen und unsichtbaren Gefahr, die im Blut der Anderen steckt, zu der Anfang der 1980er-Jahre einsetzenden HIV-Problematik bewusst gewesen zu sein (vgl. John Carpenter zit. nach Kirk 2011). Allerdings war es nicht das unmittelbare Ziel, dies aufzugreifen und den Spiel-Film zu einem Spiegel für die damit verbundenen Ängste der Menschen werden zu lassen. Dies inhaltlich zu deuten und aufzuzeigen, lässt sich jedoch als eine Möglichkeit von Kritiken ansehen. Derartige Prozesse machen einen Teil der Rezeption aus, mit der filmische Erzeugnisse in den gesellschaftlichen Kontext integriert werden (vgl. Kapitel 3.5.2).

Neben der denkbaren filmischen Repräsentation gesellschaftlicher Themen lassen sich auch nicht-intendierte Vorgriffe auf zukünftige Entwicklungen betrachten. Der Thriller *Ausnahmezustand* (US 1998) diskutierte bereits drei Jahre vor den Terror-Anschlägen auf das *World Trade Center* in New York am 11. September 2001, was terroristische Taten auf amerikanischem Territorium mit einer Gesellschaft anstellen können, u. a. die Förderung der Anwendung und Unterstützung von Folter. Der Spiel-Film hat damit Themen aufgegriffen, die zu der Zeit von dessen Entstehung nicht in dem Maße innerhalb der amerikanischen Gesellschaft diskutiert wurden und erst später Teil der gesellschaftlichen Wirklichkeit geworden sind, beispielsweise durch die massenhafte Inhaftierung von Menschen in *Guantanamo Bay* auf Kuba und den Einsatz von Folter. Während der Spiel-Film bei dessen Veröffentlichung noch keinen offensichtlich erkennbaren Bezug zur gesellschaftlichen Wirklichkeit hatte, zeigt sich an dem Beispiel, wie sich der Spiegel-Effekt aufgrund von gesellschaftlichen Ereignissen sowie Deutung und Interpretation später ergeben kann.

Im Vergleich hierzu ist es aber auch denkbar, dass in filmischen Werken besondere Themen der Gegenwart gezielt angesprochen und hervorgehoben werden, so dass diese mit der gesellschaftlichen Realität unmittelbar verknüpft sind. Die Serie *Star Trek* (US 1966-1969) ist hierfür ein hervorstechendes Beispiel. Diese lässt sich in der Tradition der Science-Fiction verstehen, die Geschichten über Gesellschaften und Zivilisationen in der Zukunft erzählt, um etwas über die Gegenwart zum Ausdruck zu bringen, was in derselben aus unterschiedlichen Gründen nicht außerhalb der Science-Fiction angesprochen werden könnte (vgl. Shatner / Fisher 2017 [2016]: S. 114). Der Schauspieler Leonard Nimoy, der in der Serie den Vulkanier Mr. Spock gespielt hat, erläutert, dass in den Episoden der Serie in den 1960er-Jahren wiederkehrend Themen wie Autoritarismus, Rassismus, Imperialismus, ökologische und ökonomische Probleme, Individual-Rechte und der Wahnsinn des Krieges aufgegriffen und diskutiert wurden, die die Autor*Innen in anderen TV-Serien nicht hätten angehen können (Leonard Nimoy zit. nach ebd.: S. 115). Ergänzend bringt der Schauspieler William Shatner, der Captain James T. Kirk gespielt hat, zum Ausdruck, dass es für die Schauspieler*Innen mit jeder Folge immer wieder spannend war zu entdecken, welches Thema die Autor*Innen als nächstes adressierten und wie sie es geschafft haben, es so zu arrangieren, dass sie damit durchkommen und das Script verfilmt werden konnte (vgl. ebd.). Das, was aber wohl am Kontroversesten gewesen ist, weil es die unterschiedlichen Auffassungen innerhalb der gesellschaftlichen Wirklichkeit provoziert bzw. auf die Probe gestellt hat, ist der angeblich erste Kuss zwischen einem weißen Mann, Captain James T. Kirk, und einer Person-Of-Colour, Lieutenant Nyota Uhura, im amerikanischen TV, der in *Star Trek - S03E10 - Platons Stiefkinder* (US 1968) zu erleben ist (vgl. Shatner / Fisher 2017 [2016]: S. 115). Einerseits hat das Ereignis zu mehr Post und positivem Feedback als bei jeder anderen Folge der Serie geführt. Andererseits haben zunächst einige im amerikanischen Süden gelegene TV-Stationen das Senden der Episode verweigert. An dem Beispiel lässt sich zudem die Illusion zwischen dem Dargestellten und dem Tatsächlichen verdeutlichen. Der gezeigte Kuss wirkt aufgrund der gewählten, verheimlichenden Kamera-Perspektive zwar echt, ist es laut Schauspielerin Nichelle Nichols und Schauspieler William Shatner aber nicht, da der Sender NBC darauf bestanden hat, dass sich die Lippen der beiden nicht berühren dürfen (vgl. IMDb 2022d).

Die Serien und Spiel-Filme der Reihe, die ab den 1960er-Jahren entstanden sind, lassen sich zur Verdeutlichung der inhaltlichen und gesellschaftlichen Bedeutung filmischer Erzeugnisse als auch des Film-Phänomens als Spiegel heranziehen. Wiederkehrend werden in den Episoden gesellschaftlich relevante Themen angesprochen, aber auch soziale Merkmale und Ausprägungen als selbstverständlich dargestellt, von denen die außer-filmische gesellschaftliche Wirklichkeit noch weit entfernt war bzw. ist. Die Schauspielerin Whoopi Goldberg,

die später in *Star Trek - Das Nächste Jahrhundert* (US 1987-1994) den Charakter der Guinan gespielt hat, beschreibt deren erste Berührung mit *Star Trek* (US 1966-1969) als ca. zehnjähriges Kind, als sie die Schauspielerin Nichelle Nichols als Lieutenant Nyota Uhura im TV entdeckt hat, wie folgt: „Come quick! Come quick! There's a black lady on TV, and she ain't no maid!" (Whoopi Goldberg zit. nach Shatner / Fisher 2017 [2016]: S. 116). People-Of-Colour in einer anderen Rolle als der von Dienst-Angestellten und zudem in einer der Kern-Besatzung zugeordneten und gleichgestellten Rolle zu erleben, war für amerikanische filmische Werke der 1960er-Jahre außergewöhnlich. Dennoch hatte die Schauspielerin Nichelle Nichols vor, die Serie nach der ersten Staffel zu verlassen. In Beverly Hills ist sie bei einer Veranstaltung der *National Association For The Advancement Of Colored People* auf Dr. Martin Luther King Jr. getroffen und hat diesem gesagt, dass sie es bedauert, bei dessen Demonstrationen und Protesten nicht dabei sein und unterstützen zu können. Dessen Antwort war, dass sie verstehen soll, dass sie einen bedeutenden Beitrag leistet und mit der Rolle, die sie spielt, genau das verkörpert, was gesellschaftlich langfristig erreicht werden soll.

> *„No, you don't understand. We don't need you to march. You are marching. You are reflecting what we are fighting for."*
> *(Dr. Martin Luther King Jr. zit. nach Nichelle Nichols in ebd.)*

Die Orientierung, die die Serie den Zuschauer*Innen mit dem Charakter der Lieutenant Nyota Uhura bietet, ist der Grund, weshalb sie diese nicht verlassen sollte, denn aus der Rolle hatte sich eine Repräsentation von People-Of-Colour ergeben, wie sie sein sollte:

> *„You cannot do that. Don't you understand what this man [Series-Creator Gene Roddenberry] has achieved? For the first time, we are being seen the world over as we should be seen."*
> *(Dr. Martin Luther King Jr. zit. nach Nichelle Nichols in ebd.)*

Die Serie hat sie, anders als es geplant war, nicht verlassen und stattdessen die Rolle weiter geprägt. Der abschließende Spiel-Film mit der Original-Crew, *Star Trek - Das Unentdeckte Land* (US 1991), hat später wiederum eine gegenwarts-bezogene Entwicklung aufgegriffen und filmisch thematisiert. Der politische Zusammenbruch des Ost-Blocks und das Ende des *Kalten Krieges* zu Beginn der 1990er-Jahre werden darin aufgegriffen, denn für den maßgeblich an der Produktion beteiligten Schauspieler Leonard Nimoy war die Serie immer „a show that highlighted and commented on the great moral questions then being debated – set in the twenty-third century" (Shatner / Fisher 2017 [2016]: S. 219). Dementsprechend entwickelte er die Idee, dass der *Eiserne Vorhang* auch zwischen den Klingonen, die in der Serie für das Verhältnis zu Russland gestanden haben, und der Föderation fallen und Frieden geschlossen

werden sollte (vgl. ebd.) – sich daraus aber weitere Probleme und Konflikte ergeben. Im Spiel-Film betont der Klingonische Kanzler Gorkon, dass ein solcher grundlegender Wandel, der von einer Generation angestoßen wird, für diese auch am schwersten umzusetzen und zu akzeptieren sein wird. Dies bezieht sich inner-filmisch auf das Verhältnis zwischen den Klingonen und der Föderation, außer-filmisch aber auf die sich gegenüberstehenden Parteien des *Kalten Krieges* – alle müssen sich vom bisherigen Blick lösen bzw. loslassen, aber:

> *„Wenn es eine schöne neue [friedliche] Welt geben sollte, dann wird das Leben darin für unsere [verfeindete] Generation am schwersten sein." Gorkon – Kanzler Klingonischer Hoher Rat zit. nach Star Trek – Das Unentdeckte Land (US 1991) Time-Code: 00:25:17–00:25:25*

Ein filmisches Erzeugnis beinhaltet individuelle Auffassungen der beteiligten Künstler*Innen, unabhängig davon, ob diese erkennbar oder verdeckt sind bzw. ob diese auf methodisch-geleiteten Analysen und Aufbereitungen basieren (vgl. Kapitel 2.1). Dies zeigt sich in einem Interview mit Regisseurin Nora Fingscheidt. In deren Spiel-Film *Systemsprenger* (DE 2019) geht es um Kinder ohne ein stabiles soziales Umfeld, an denen letztlich die gesellschaftlichen Strukturen und das System scheitern, da diese nicht fähig sind, die notwendige Stabilität aufzubauen und zu gewährleisten. Diese Kinder werden daher nur noch von sozialer Einrichtung zu sozialer Einrichtung weitergereicht. Im Interview wird deutlich, wie sich das Interesse von Autor*Innen bzw. Regisseur*Innen mit gesellschaftlichen Themen verknüpft (vgl. Kälble 2021) und wie sich daraus die weitere Beobachtung – oder vielmehr Recherche – ergibt, die nicht wissenschaftlich-methodisch bzw. systematisch geleitet sein muss.

> *„Und wie schreiben eben passiert. Man bringt etwas von sich selber mit rein, aber man lässt sich auch inspirieren von den Begegnungen. Und die Recherche war recht lang, deshalb gab es viele Begegnungen." (Nora Fingscheidt zit. nach ebd.)*

Die folgenden Beispiele verdeutlichen, wie Autor*Innen und Regisseur*Innen als Beobachter*Innen vorgegangen sind. Der Science-Fiction-Film *District 9* (ZA 2009) zeigt eine alternative Gegenwart und überträgt den gesellschaftlichen Apartheids-Konflikt, d. h. die rassistische Segregation, die im 20. Jahrhundert in Süd-Afrika erzwungen wurde, auf das Verhältnis zwischen Menschen und Ausserirdischen (vgl. Corliss 2009). Letztere sind unerwünscht und ausgestoßen. Dieser realitäts-bezogene metaphorische Ansatz zeigt sich in einem Interview mit dem aus Süd-Afrika stammenden Autor und Regisseur Neill Blomkamp. Zugleich verweist er darauf, dass filmische Werke auch der Unterhaltung dienen, sodass sich Realität, Seriosität, Fiktion und Entertainment im filmischen Erlebnis miteinander vermischen.

> *„[A]ll these very serious topics about racism and xenophobia and segregation would start to shine through the science-fiction-esque veneer. I had to be very careful that I didn't get too close to these serious topics with a film that's mostly a summer thrill ride." (Neill Blomkamp zit. nach ebd.)*

Eine generelle Annahme ist, dass man im künstlerischen Prozess die Dinge aufgreift, die man kennt und erlebt hat. Diese primären Erfahrungen erhalten einen eigenständigen künstlerischen Ausdruck. Dementsprechend lässt es sich vermuten, dass die in New York City spielende romantische Komödie *Couchgeflüster - Die Erste Therapeutische Liebeskomödie* (US 2005) von Autor und Regisseur Ben Younger biographisch geprägt ist. Die Liebes-Beziehung zwischen David, 23, und Rafi, 37, wird mit den Vor- und Nachteilen der verschiedenen, aufeinandertreffenden lebensweltlichen Phasen und Verhältnisse der beiden dargestellt. Es geht um Rafi Gardet, die aus einer langjährigen, zerrütteten Beziehung kommt und nun den gefestigten Strukturen und Planungen einer Partnerschaft entzogen ist. In der gemeinsamen Zeit mit dem leichtfüßig lebenden und sich auf der Suche nach sich selbst befindenden David Bloomberg lernt sie sich erneut kennen bzw. entdeckt sich wieder. Der jugendliche Liebhaber profitiert wiederum von den Erfahrungen seiner Geliebten bzw. den gemeinsamen Erlebnissen. Dementsprechend formen sich seine lebensweltlichen Vorstellungen anders und eventuell auch intensiver als bei anderen seiner jugendlichen Peers, die in den Beziehungen nur unter sich bleiben. Aus soziologischer Betrachtung der Jugend ist allerdings davon auszugehen, dass sich die Phasen um Anfang 20 und ab Mitte 20 deutlich voneinander unterscheiden (vgl. Ferchhoff 2011: 93ff.). Diese Diskrepanzen in den individuellen Phasen und Entwicklungen der Charaktere können die Wahrscheinlichkeit steigern, dass eine ernsthafte und dauerhaft stabile Beziehung zwischen beiden nicht funktionieren kann. Vielmehr wird es sich um eine begrenzte Zeit handeln, in der beide einander stabilisieren und aneinander wachsen können. In gewisser Hinsicht treffen sich beide also zur falschen Zeit, um dauerhaft zusammen bleiben zu können, denn es fehlt noch etwas, dass sie verbindet und stabilisiert. Die beiden Charaktere erkennen letztlich für sich an, dass die neuen Wege getrennt zu gehen sind – aber wissen auch, was sie verbindet und was sie miteinander teilen. In Bezug auf Autor und Regisseur Ben Younger lässt sich nun fragen, inwiefern dieser selbst derartige Erfahrungen gemacht hat, um diese in filmisch nachvollziehbar aufbereiten bzw. inszenieren zu können. Das Publikum erhält über das filmische Werk umfassende Möglichkeiten zur Identifikation mit den Charakteren (vgl. Kapitel 3.4.2), die sich vor allem auf die Umstände der Paar-Beziehung, die damit einhergehenden Unterschiede sowie Konflikte und deren Verwurzelung in plausibel dargestellter sozialer Realität konzentrieren (vgl. Langer 2012a).

Der Spiel-Film *Der Grosse Diktator* (US 1940) von Schauspieler, Autor und Regisseur Charlie Chaplin verdeutlicht darüber hinaus, wie sehr die filmische Beobachtung und Interpretation gesellschaftlicher und globaler Entwicklungen die Realität der Gegenwart treffend erfassen können und dennoch nur einen Moment abbilden, der schnell wieder überholt sein kann. In dem Spiel-Film werden Adolf Hitler und Nazi-Deutschland komödiantisch, melancholisch und kritisch thematisiert. Die Vorbereitungen dafür haben bereits im Jahr 1937 begonnen, d. h. vier Jahre nach der Macht-Übernahme in Deutschland und zwei Jahre vor Beginn des zweiten Welt-Kriegs. Der Regisseur Charlie Chaplin hat sich Jahre später derart geäußert, dass er, wenn das Ausmaß der Grausamkeiten der Nazi-Herrschaft damals bereits bekannt gewesen wären, diesen mörderischen Wahnsinn nicht hätte komödiantisch aufbereiten können (vgl. Guy 2004: S. 11).[117] Dementsprechend zeigt sich, dass die Beobachtung und Interpretation gegenwärtiger gesellschaftlicher Zustände zwar mit deren filmischer Aufbereitung einhergehen kann, aber die Phantasie zur Antizipation zukünftiger Entwicklungen bei weitem nicht der Wirklichkeit entsprechen müssen.

Zudem lässt sich nicht immer ein unmittelbarer Zusammenhang zwischen filmischen Werken und der Realität erkennen. Das verdeutlicht der folgende Abschnitt zu dem global kontrovers diskutierten *A Serbian Film* (RS 2010) (vgl. Kapitel 3.3.3). Einerseits wird darauf verwiesen, dass allein der kulturelle Kontext der Entstehung ein breiteres Spektrum der Rezeption zulässt, das größer ist als das filmische Werk selbst. Andererseits kann die darauf bezogene Interpretation auch zu einer übertriebenen Bewertung und Einschätzung des Produktes führen, indem mehr hineingedeutet wird, als eigentlich vorhanden ist.

> *„That it comes from a country that's spent decades deep in violent conflict, civil unrest, corruption and ethnic tensions makes it tempting to read more into the film than I think it actually offers -- ultimately, it has as much to say about its country of origin […] which is a little, but nothing on the scale its title suggests." (Willmore 2010)*

Es lässt sich in Bezug auf filmische Werke grundsätzlich die Frage stellen, inwiefern diese gesellschaftliche Themen aufgreifen und in welcher Intensität sie diese adressieren bzw. diskutieren und somit zu einem Spiegel für diese werden. Zunächst hat sich gezeigt, dass sich Tendenzen, Entwicklungen und Zustände einer gesellschaftlichen Gegenwart inhaltlich abzeichnen und diese thematisiert bzw. gespiegelt werden. Das filmische Medium dient somit nicht ausschließlich der Unterhaltung, sondern auch der Information und Diskussion. Allerdings kann das entsprechende Ausmaß gering bzw. ohne eine größere Aussage sein, indem

[117] In Nazi-Deutschland und in den von Deutschland besetzten Ländern ist der Spiel-Film verboten gewesen. In Spanien war dieser bis zum Tod von Diktator Francisco Franco im Jahr 1975 verboten (vgl. Guy 2004: S. 11).

Themen nur als Aufhänger genutzt werden. Letzteres dient dazu, es der zu erzählenden filmischen Geschichte zu ermöglichen, von den Zuschauer*Innen als in der sozialen Wirklichkeit verankert anzusehen. In diesem Zusammenhang ist auf eine in filmischen Erzeugnissen wiederkehrend eingesetzte Einblendung zu verweisen, in der zu lesen ist: *Based On A True Story / Nach Einer Wahren Geschichte*.[118] Allerdings ist dabei zu berücksichtigen, dass die erzählte Geschichte zwar auf wahren Begebenheiten beruht, dies aber nicht automatisch bedeutet, dass die Wiedergabe original-getreu und unverstellt erfolgt. Es ist vielmehr davon auszugehen, dass sich die filmisch erzählte Geschichte aus bestimmten Merkmalen der tatsächlichen Geschichte heraus ergeben hat und – entsprechend der Dramaturgie des Narrativen – für das Medium adaptiert wurde. Dies führt zu einem Vermischen von Fakten und Fiktion.[119] Der Regisseur Florian Henckel von Donnersmarck thematisiert die Problematik, dass Drama scheinbar einen Vorrang vor den Fakten hat. Diese Vorhaltung „kennt jeder Schriftsteller, jeder Filmemacher, oder vielleicht sollte ich sagen: jeder Dichter […]. Und in dem Wort 'Dichtung' liegt auch bereits ihre poetische Entkräftung“ (Henckel von Donnersmarck 2015: S. 89). Laut dem Regisseur enthalten Spiel-Filme mit historischem Hintergrund eine verdichtete und adaptierte Wahrheit, „das heißt eine komprimierte Wahrheit“ (ebd.). Eine Abweichung von den Fakten bis hin zur Verfälschung, die schon keine komprimierte Wahrheit mehr ist, wird umso wahrscheinlicher, je mehr es um die erzählerische Gestaltung von geschichtlich komplexen Zusammenhängen geht. In dem Kriegs-Film *U-571 - Mission Im Atlantik* (US 2000) von Regisseur Jonathan Mostow wurde das geschichtlich wichtige Ereignis aufbereitet, wie während des Zweiten Welt-Kriegs im Jahr 1941 die *Enigma*, eine Maschine zur Verschlüsselung von Nachrichten, von einem deutschen U-Boot erbeutet wurde. Während dies in der Realität von der britischen Royal Navy durchgeführt wurde, ist dieser historische Fakt im Spiel-Film verfälscht, da hier dargestellt wird, es wäre der US Navy gelungen. Die USA sind jedoch erst später in den Zweiten Welt-Krieg eingetreten. Dies hat in England zu gesellschaftlichen und politischen Protesten geführt, so dass seither vor dem Spiel-Film ein Hinweis eingeblendet wird, der die Angelegenheit historisch richtig darstellt (vgl. Guy 2004: S. 42).

Die filmische Authentizität – und somit die spiegelnde Wirkung – bezieht sich allerdings nicht nur auf inhaltliche bzw. historische Themen. In filmischen Werken lassen sich weitere Spiegel für gesellschaftliche Zustände erkennen, die über den Inhalt hinausgehen.

[118] Ab den 2000er-Jahren ist der Anteil an derartigen Produktion innerhalb von anderthalb Jahrzehnten von jährlich 10 % auf bis zu 30 % angestiegen. Es ist dabei zu berücksichtigen, dass es sich weniger um populäre Film-Produktionen handelt, sondern um Low-Budget-Produktionen (vgl. Follows 2018a Nr. 1).

[119] Unter *Information Is Beautiful* werden die gesamten Szenen verschiedener Spiel-Filme auf wahre bzw. wahrheits-orientierte sowie falsche bzw. verfälschende Angaben analysiert. Demnach zählt *Selma* (US 2014) mit 100 % zu denjenigen mit akkuraten historischen Darstellungen, während *The Imitation Game - Ein Streng Geheimes Leben* (UK 2014) mit nur 42 % deutlich von der Historie abweicht (vgl. McCandless et al. 2019).

Auch das Vorhandensein oder Fehlen technologischer Elemente und Strukturen und deren Einfluss auf die Geschichte bzw. die Art des Erzählens zählen hierzu. Spiel-Filme inszenieren inhaltlich einerseits Fiktionen von technischen Möglichkeiten und Zuständen, die nicht dem technologischen Status Quo der Gegenwart zur Zeit der Entstehung entsprechen. Der Stand der Technik wird andererseits in den filmischen Erzeugnissen, die in real-sozialen Umständen angesiedelt sind, abgebildet. Das hat zur Folge, dass dieser bereits wenige Jahre später schon nicht mehr zeitgemäß sein kann, aber filmisch-inhaltlich anhaltend und unveränderlich bleibt. Spiel-Filme etc. sind somit zeitlich beschränkt und weniger zeitlos, werden dadurch aber auch zu Dokumenten der Zeit, in der sie entstanden sind.

Der Spiel-Film *One Hour Photo* (US 2002) aus dem Jahr 2002 zeigt, dass zu dieser Zeit die Analog-Photographie sowie die Abbildung von visuellen Motiven auf Photo-Papier noch zentral gewesen sind. Der verwendete Photo-Film wurde über ein Geschäft zur Entwicklung in ein Labor gegeben. Der Prozess war zeitlich und organisatorisch mit Aufwand verbunden. Inzwischen lassen sich digital gespeicherte Bilder in Geschäften von Nutzer*Innen an Automaten schnell und unkompliziert in unterschiedlichsten Varianten und ohne Verzögerung ausdrucken. Während der Ausdruck der Bilder zu Beginn der 2000er-Jahre noch unmittelbarer Bestandteil von dem visuellem Erlebnis gewesen ist, steht inzwischen deren digitale Archivierung oder die Online-Veröffentlichung über Social Media im Mittelpunkt. Über *One Hour Photo* (US 2002) lässt sich daher ein Einblick in die Strukturen und Abläufe einer vergangenen Zeit und Welt erlangen, die der Generation, die mit Smart-Phones und der schnellen digitalen Verfügbarkeit von Bildern aufwächst, bereits nicht mehr bekannt ist.

> *„Meine Kunden denken darüber bestimmt nie nach, aber diese Schnappschüsse sind wie kleine Bastionen gegen den Lauf der Zeit. Der Auslöser klickt, es blitzt. Und sie haben die Zeit angehalten, wenn auch nur für einen klitzekleinen Augenblick. Und wenn diese Bilder nachfolgenden Generationen irgendetwas mitzuteilen haben, dann das: Ich war hier. Mich hat es gegeben. Ich war jung. Ich war glücklich. Und irgendwem auf dieser Welt war ich wichtig genug, dass er ein Foto von mir gemacht hat."*
> *Seymour Parrish zit. nach One Hour Photo (US 2002) Time-Code: 00:27:49–00:28:44*

Die im Zitat angesprochene Vergänglichkeit von Zeit und Leben, die im Bild festgehalten werden und erhalten bleiben, kommt auch in dem dystopischen Science-Fiction-Film *Jahr 2022 … Die Überleben Wollen* (US 1973) in mehrfacher Hinsicht zum Ausdruck. In einer Szene begeht der Charakter des Solomon Roth einen – inner-filmisch gesellschaftlich akzeptierten und geförderten – assistierten Suizid. In einer überbevölkerten und zugrunde gerichteten Welt werden die letzten 20 Minuten seines Lebens für Solomon Roth audio-visuell warm und

wohltuend gestaltet, so dass er ruhig und sanft einschlafen kann. In der Mitte eines großen Raumes liegend, werden auf den Wänden filmische Aufzeichnungen der Schönheit der Natur einer längst vergangenen Zeit und Welt gezeigt, die der Charakter zwar noch selbst gekannt hat, die aber schon lange verschwunden sind. An diesem Beispiel verdeutlicht sich aufgrund der dystopischen Ausgestaltung der Geschichte die Fähigkeit filmischer Werke, einen Einblick in längst vergangene Zeiten und Zustände geben zu können, so dass diese zumindest medial erhalten bleiben. Zugleich sind diese auch Zeugnisse der Vorstellungen und Visionen von der gesellschaftlichen und technologischen Zukunft, die zu einer bestimmten Zeit bestehen. Aus der Sicht des Jahres 2022 wirkt die Gestaltung des filmischen Szenarios wie eine Reise in die 1970er-Jahre. Die Vision des Jahres 2015, wie es in *Zurück In Die Zukunft II* (US 1989) dargestellt ist, hat im entsprechenden Jahr 2015 bei aller futurologischer Antizipation ebenfalls teilweise antiquiert gewirkt.

Ein filmisches Werk ist ein Dokument der Zeit von dessen Entstehung und somit als in spezifische Zusammenhänge „von Zeitgeschehen, Kultur und Mode" (Gronemeyer 1998: S. 7) integriert zu verstehen. Dies macht sich u. a. an *Polizeiruf 110 - Mit List Und Tücke* (DD 1986) oder *Polizeiruf 110 - Der Mann Im Baum* (DD 1988) bemerkbar. Die zu Zeiten der DDR entstandenen Krimis geben u. a. visuelle Einblicke in die damalige gesellschaftliche Normalität. Diese haben erzählerisch nach wie vor Bestand, aber sowohl das gesellschaftliche System der DDR als auch die filmisch aufgezeigten lebensweltlichen Situationen, wie sie den Generationen bekannt sind, die diese Zeiten erlebt haben, sind vergangen und den nachwachsenden Generationen fremd. Ein städtisches Bild, das von *Trabant*, *Wartburg*, *Lada* und *Barkas* geprägt war, oder die Einrichtung von Wohnungen lassen sich nur noch über filmische Werke, Bild-Bände (vgl. Miethe 2012) oder Projekt-Wohnungen wie in Magdeburg (vgl. Jensen 2016) nachvollziehen. Auch die Krimi-Reihe *Columbo* (US 1968-2003) ist ein Beispiel hierfür. Ein regelmäßig wiederkehrendes Element ist, dass der Inspector fremde Telefon-Nummern im Revier hinterlässt, unter denen er zu erreichen ist, während er unterwegs ist. Das, was aufgrund der Häufigkeit derartiger Szenen als *Running-Gag* zu verstehen ist, stellt zugleich die Repräsentation einer Zeit dar, in der es in der gesellschaftlichen bzw. globalen Breite lediglich die Festnetz-Telefonie gegeben hat und mobile Kommunikations-Strukturen noch nicht vorhanden gewesen sind. In diesem Zusammenhang ist auch zu hinterfragen, welche filmischen Erzeugnisse eventuell erzählerisch nicht mehr aufgehen würden, wenn sie zu einer anderen Zeit mit anderen technischen Gegebenheiten spielen würden.[120]

[120] Das vom Autor dieser Abhandlung, Clemens Langer, im Jahr 2018 verfasste Script namens *LizzyTown* spielt absichtlich in den 1970er- und 1980er-Jahren, da moderne Kommunikations-Technologien es unmöglich machen würden, die Geschichte in der gewählten Form zu erzählen.

Der im filmischen Werk vorhandene und genutzte technische Standard – ohne dass dieser inhaltlich als Schwerpunkt thematisiert wird – spiegelt somit den gesellschaftlich-technologischen Stand der Dinge. Eine filmisch-inhaltliche Bedeutung von technologischen Entwicklungen spiegelt zudem Tendenzen von Gesellschaften bzw. die damit verbundenen potentiellen Vorteile, aber auch Gefahren. In *Angriffsziel Moskau* (US 1964), entstanden in der Zeit nach der Kuba-Krise und den gesellschaftlich deutlicher werdenden Auswirkungen atomarer Kriege, geht es u. a. um die Gefahren eines dritten, nuklearen Welt-Kriegs, der allein aufgrund einer Computer-Panne ausgelöst wird. Die technik-bezogene Problematik ist hier nur Auslöser für eine Diskussion, die Gefahren und Ängste der Zeit spiegeln. In Spiel-Filmen wie *#Zeitgeist* (US 2014) und *The Circle* (US 2017) werden die Auswirkungen von Digitalisierung und Technologisierung auf soziale, zwischen-menschliche Situationen, die mit der globalen Etablierung von Smart-Phones, Apps und Social Media als mobilen Möglichkeiten für jederzeit stattfindende Interaktion einhergehen, thematisiert.

In Hinblick auf die Repräsentation von Online-Interaktion ist die romantische Komödie *E-M@il Für Dich* (US 1998) wiederum ein Relikt vergangener Zeiten. In der filmischen Gegenwart bedeutet es noch einen zeitlichen Aufwand, eine Verbindung zum Internet per Modem herzustellen. Die mobilen Möglichkeiten der Online-Kommunikation und die dauerhaft bestehende Online-Verbindung sind zu der Zeit der Entstehung am Ende des 20. Jahrhunderts noch nicht gegeben gewesen. Die titel-gebende E-Mail ist das zentrale Medium für die Kommunikation zwischen Catherine Kelly und Joe Fox. Die beiden sind sich zwar online sympathisch, offline aber – nicht ahnend, dass sie sich online kennen – als Konkurrent*Innen in der Buch-Branche verfeindet. In einem Gespräch zwischen Joe Fox, dessen Vater Nelson Fox und dem Senior Schuyler Fox wird der Wandel in der Kommunikation vom handschriftlich verfassten Brief zur modernen und weniger zeit-aufwändigen E-Mail aufgezeigt – in einer damals übertriebenen Form, dass Briefe längst nur noch ein Schatten der Vergangenheit und der jüngeren Generation nur noch aus Geschichten bekannt wären.

Schuyler Fox:	*Was gibt es sonst noch an Konkurrenz?*
Joe Fox:	*Einen Krimi-Buchladen, SLEUTH, 78. Ecke Amsterdam-Avenue, und einen Kinderbuch-Laden, DER LADEN UM DIE ECKE, den gibt's wohl schon ewig.*
Schuyler Fox:	*Cecilia's Laden.*
Joe Fox:	*Wer ist das?*

Schuyler Fox: *Cecilia Kelly, eine zauberhafte Person. Wir hatten mal ein Rendezvous. Ach ja, äh, vielleicht haben wir uns auch mal Briefe geschrieben oder so.*

Joe Fox: *Du hast ihr Briefe geschickt?*

Schuyler Fox: *Naja, mit der Post, so war das damals.*

Nelson Fox: *Ha-ha, Briefmarken, Umschläge.*

Joe Fox: *Ich hab davon gehört.*

Schuyler Fox: *Also Cecilia hatte eine wundervolle Handschrift. Sie war zu jung für mich, aber sie war entzückend.*

Joe Fox: *Ach, entzückend?*

Schuyler Fox: *Der Laden gehört jetzt ihrer Tochter.*

Nelson Fox: *Ja, Pech für sie.*

Joe Fox & Nelson Fox & Schuyler Fox zit. nach E-M@il Für Dich (US 1998) Time-Code: 00:15:04-00:15:48

Der Spiel-Film deutet damit eine Verschiebung der primär genutzten Kommunikations-Medien infolge technologischen Fortschritts an. Zwar ist die E-Mail im dritten Jahrzehnt des 21. Jahrhunderts noch immer weit verbreitet und auch der Brief ist weiterhin ein vorhandenes und genutztes Format, aber im Bereich der privaten sozialen Kommunikation haben sich weitere Verschiebungen zu Social Media bzw. Messengern als neuen Varianten ergeben. Zudem zeigt der Spiel-Film den wirtschaftlich-strukturellen Wandel innerhalb von Branchen auf. Ein Phänomen ist, dass einzelne Geschäfte zunehmend mit Unternehmen, die über eine Vielzahl an Filialen und finanziellen Mitteln verfügen, konkurrieren müssen. Die etablierten Unternehmen sind strukturell und ökonomisch besser aufgestellt, so dass einzelne Geschäfte unter dem Konkurrenz-Druck schließen müssen bzw. verdrängt werden. Dies ist ein zentraler Konflikt im Spiel-Film, denn *Der Laden Um Die Ecke* von Catherine Kelly sieht sich plötzlich mit einer Filiale von *Fox-Books*, die über ein größeres Sortiment verfügt, konfrontiert. In der Folge und unter dem Verlust an Kunden und Umsatz muss der Laden schließen. Ein ähnliches Phänomen hat sich auch für die Unternehmen ergeben, die wenige Jahre später mit dem Online-Handel konkurrieren mussten. Die Filialen sind weiterhin an eine geographische Position gekoppelt. Der Online-Handel ist hingegen davon losgelöst und kann einen größeren Bereich bedienen. Der Vorteil größerer Unternehmen ist jedoch, dass sie potentiell über Mittel verfügen, um sich ebenfalls im Online-Shopping zu etablieren. In der Thematisierung dieser Konkurrenz verfasst der Charakter des Frank Navasky einen Presse-Artikel und betont

dabei, wie das folgende Zitat zeigt, dass Lektüre, Bücher und Literatur im 20. Jahrhundert von besonderer individuell-prägender Bedeutung sind.

> *„Wir haben hier an der West Side das entsprechende Beispiel, wo die geldgeile Gans FOX-BOOKS die Existenz eines Denkmals bedroht, das eine der profundesten Wahrheiten des 20. Jahrhunderts vertritt: Man ist, was man liest.“ Frank Navasky zit. nach E-M@il Für Dich (US 1998) Time-Code: 00:51:33-00:51:48*

Zum Ende des 20. Jahrhunderts, als der Spiel-Film entstanden ist, lässt sich die vom Charakter vertretene Sicht, dass man ist, was man liest, bereits sehr viel allgemeiner betrachten. Das Vorhandensein vielfältiger popkulturell-medialer Inhalte lässt es zu, diese These umzuformulieren in: Man ist, was man konsumiert. Das Angebot an medialen Inhalten und deren schnellere und dauerhaftere Verfügbarkeit, beispielsweise in Form von physischen Medien, haben zugenommen und ebenso die Nachfrage danach, um diese massenhaft zu konsumieren. Dies reduziert jedoch die Chance auf eine intensivere Auseinandersetzung mit einzelnen Werken. Ein viertel Jahrhundert später müsste nun gefragt werden, wie die These lauten und welche thematische Ausrichtung ein Remake von *E-M@il Für Dich* (US 1998) haben müsste, um wiederum Spiegel gegenwärtiger gesellschaftlicher Tendenzen sein zu können. Eine passende Antwort scheint zu sein: Man ist, was man prosumiert. Unter Prosument*Innen sind u. a. Verbraucher*Innen zu verstehen, die auch selbst gestalterisch tätig sind. Dies lässt sich auf Social Media übertragen. Die Nutzer*Innen schauen sich nicht nur Beiträge auf *Tik Tok*, *Instagram* und *Facebook* an, sondern gestalten diese selbst und stellen diese für andere bereit. Dies lässt sich bereits für normale Nutzer*Innen festhalten, aber insbesondere für die sogenannten Influencer*Innen, die dies als berufliche Basis haben. Zudem hat sich inzwischen das Online-Dating, das im Spiel-Film über eine Chat-Gruppe stattgefunden hat, über Apps wie *Tinder* und *Bumble* etabliert. In derartigen Apps müssen sich Menschen zunächst matchen, d. h. sie zeigen ein Interesse an jemanden und bei gegenseitiger Übereinstimmung können beide Kontakt miteinander aufnehmen. Ein auf die Gegenwart übertragenes Remake ließe sich daher *Match Für Dich* bzw. im Englischen *You've Got Match* nennen und von zwei Social Media-Manager*Innen handeln, die sich per Online-Dating zwar sympathisch sind, aber wiederum aufgrund der beruflichen Ausrichtung und den damit verbundenen Anstrengungen und psychischen Belastungen in Konkurrenz zueinander stehen.

Die spiegelnde Funktion lässt sich nicht nur in einzelnen filmischen Werken betrachten, sondern auch innerhalb des Phänomens selbst anhand der wechselseitigen Beziehungen zwischen Produktion, Distribution und Rezeption. Ein Spiegel ist beispielsweise in dem zu sehen und zu finden, was die filmischen Erzeugnisse selbst nicht zeigen bzw. auslassen und

ändern, d. h. wie sich die Branchen und somit das Phänomen insgesamt entwickeln. Die im Jahr 1984 in den USA eingeführte PG-13-Freigabe ermöglicht einem jüngeren Publikum einen einfacheren Zugang zum Kino und erscheint somit finanziell lukrativer, so dass seither dementsprechend inszeniert wird. Die Darstellung von Gewalt wird abgemildert, beispielsweise indem sie nur angedeutet wird oder beiläufiger erscheint, um diese Freigabe zu erhalten (vgl. Kapitel 3.3.3). Die Popularität von 3D-Produktionen und bestimmten Film-Reihen führen darüber hinaus zu vermehrten derartigen Produktionen und sind somit Ausdruck bzw. Spiegel dieser Entwicklungen (vgl. Kapitel 3.2.2). Die Veränderungen und Verschiebungen innerhalb des Phänomens, beispielsweise die Zunahme an Produktionen und deren Konsum im Video-On-Demand sowie das Ausbleiben von Milliarden-Einnahmen im Kino-Bereich aufgrund pandemischer Auswirkungen in den 2020er-Jahren, spiegeln gesellschaftlich-globale Entwicklungen. Und nicht zuletzt können filmische Werke bzw. damit zusammenhängende Phänomene auch inspirierend für weitere Inszenierungen sein. In den Spiel-Filmen von Regisseur Quentin Tarantino lassen sich u. a. dessen langjährige Beobachtungen und Kenntnisse filmischer Werke der 1960er-, 1970er- und 1980er-Jahre, sowohl im amerikanischen als auch asiatischen Bereich, als Einfluss und Spiegel erkennen.

Die gesellschaftlichen bzw. produktions-spezifischen Bedingungen haben einen Einfluss auf die inhaltliche sowie inszenatorische Gestaltung filmischer Werke, indem das Phänomen bzw. dessen Akteur*Innen selbst auf gesellschaftliche Themen reagieren. Es zeigt sich, dass filmische Werke die Gegebenheiten und Sichtweisen der Zeit der Entstehung spiegeln können. Der Regisseur Zack Snyder ist der Auffassung, dass die sexualisierte Darstellung der weiblichen Charaktere in dessen *Sucker Punch* (US 2011) den gesellschaftlichen als auch branchen- und genre-bezogenen Entwicklungen, die eine derartige Sexualisierung hervorgerufen haben, geschuldet ist und diese spiegelt. In einem Interview äußert er:

> *„It's a protest movie in a lot of ways, you know. It's a movie about genre, you know. I was asked at the time like 'Why did you dress the girls like that?' and I'd always go 'I didn't dress them like that, you did.' I always saw it as an indictment of […] popular culture. […] I was criticized for it being the opposite, […] like some sort of sexist-like rant."* *Zack Snyder zit. nach Zack Snyder Breaks Down His Career (US 2021) Time-Code: 00:06:47–00:07:13*

Einerseits erscheint die Vorstellung, dass die sexualisierte Inszenierung auf den vorhergehenden Werken von Genre und Branche basieren und diese spiegeln, nachvollziehbar. Andererseits ist hierin auch eine Verlagerung und Wegweisung von Verantwortung bzw. Schuld zu sehen, da er als Regisseur nichts anderes als das aufgreife, was andere hervorgerufen

haben. Die Argumentation von Regisseur Zack Snyder erscheint nicht schlüssig, da die Sexualisierung der Charaktere lediglich angewendet, aber nicht im Sinne eines Protestes bzw. einer Diskussion reflexiv eingesetzt worden ist.

Insbesondere die Position von Frauen lässt sich nicht nur in der filmischen Inszenierung, sondern vor allem innerhalb von Branche und Produktion als Spiegel vergangener und gegenwärtiger Entwicklungen betrachten. Der Erfolg der von Regisseurin Patty Jenkins inszenierten Comic-Adaption *Wonder Woman* (US 2017) innerhalb des *DC Universe* hat gewissermaßen nach sich gezogen, das mit *Captain Marvel* (US 2019) erstmals ein Spiel-Film innerhalb des *Marvel Cinematic Universe* mit einer Superheldin als primärem Charakter entstanden ist und zudem von einer Regisseurin – allerdings mit männlicher Co-Regie – inszeniert wurde. Auch in *Black Widow* (US 2021) und *Birds Of Prey - The Emancipation Of Harley Quinn* (US 2020) sind sowohl inner-filmisch als auch hinter der Kamera zentrale Positionen mit Frauen besetzt worden. Insgesamt zeigt sich, dass in Hollywood in den vergangenen Jahren zunehmend nach weiblichen Besetzungen für den Regie-Posten großer Kino-Produktionen gesucht wird. Dementsprechend wurde die Autorin und Regisseurin Chloé Zhao für *Eternals* (US 2021), ebenfalls im *Marvel Cinematic Universe*, verpflichtet. Dennoch ist auf die Statistik von Frauen in maßgeblichen Positionen in der langen Geschichte des Phänomens zu verweisen. Beispielsweise wurden zwischen den Jahren 1949 und 1979 nur vierzehn Hollywood-Filme von Frauen gedreht. Zugleich entstanden hingegen 7.332 Spiel-Filme unter männlicher Regie (vgl. Guy 2004: S. 14). Von den Top-100 der amerikanischen Spiel-Filme des Jahres 2001 sind 94 von Männern und nur sechs von Frauen gedreht worden (vgl. ebd.: S. 94). Auch inhaltlich zeigt sich eine derartige Diskrepanz. In den Top-250 der US-Spiel-Filme des Jahres 2002 sind 77 % der Protagonist*Innen männlich (vgl. ebd.: S. 77). Eine Studie zu Frauen in der Film-Branche hat für das Jahr 2020 mit 18 % den bisher höchsten prozentualen Anteil von Frauen auf dem Regie-Posten der Top-250 der ertrag- und erfolgreichsten Spiel-Filme ergeben. Im Jahr 2021 und vermutlich in Folge der pandemischen Auswirkungen ist dieser wieder auf 17 % geschrumpft. In den Top-100 ist die Diskrepanz mit 16 % im Jahr 2020 zu 12 % im Jahr 2021 noch größer. In den Top-250 ist in Bezug auf signifikante Positionen hinter der Kamera allerdings ein Anstieg von 23 % auf 25 % zu verzeichnen, da Frauen vor allem in den verschiedenen Produzierenden-Positionen vermehrt Aufgaben übernehmen. In den Bereichen Script, 17 %, Schnitt, 22 %, und Kamera, 6 %, sind die Zahlen im Vergleich zum Jahr zuvor hingegen unverändert (vgl. Lauzen 2022).

Zudem haben die weit verbreiteten HashTags *#oscarssowhite* (vgl. Bigelow et al. 2020) um das Jahr 2016 herum und *#metoo* (vgl. Zou et al. 2019) ab dem Jahr 2017 verschiedene Zustände der Ungleichheit, wie der einseitigen, nicht heterogen-diversen Vergabe des

Oscar in den Schauspiel-Kategorien, und des sexuellen Missbrauchs innerhalb der Branche aufgezeigt und zu Konsequenzen geführt. Dies zeigt sich an dem Schauspieler Bill Cosby und dem Produzenten Harvey Weinstein, die beide verurteilt worden sind. Die Hash-Tags haben für eine globale Aufmerksamkeit gesorgt und die Gefahren bzw. Zustände des sexuellen Missbrauchs sowie des toxischen Klimas und Umgangs innerhalb einer von Macht und Abhängigkeiten dominierten Branche aufgezeigt sowie Prozesse der Umgestaltung angestoßen. Der Serien-Produzent Peter Lenkov wurde, nachdem Vorwürfe toxischer Verhältnisse beim Dreh, von denen die Schauspieler*Innen betroffen waren und die Einfluss auf deren psychische Gesundheit hatten, hervorgekommen und untersucht worden sind (vgl. Krannich 2020), von seinen Tätigkeiten entbunden und die geschlossenen Verträge gelöst (vgl. Riedmeier 2020). Auch gegen Regisseur Joss Whedon wurden nach der Produktion von *Justice League* (US 2017) verschiedentlich Vorwürfe wegen fehlerhaften Verhaltens gegenüber Schauspieler*Innen erhoben, die sich auch auf länger zurückliegende Produktionen erstreckt haben und die untersucht worden sind (vgl. Vary / Wagmeister 2021).

Ein filmisches Werk ist – teils mittelbar, teils unmittelbar – als Ausdruck einer gesellschaftlichen bzw. globalen Wirklichkeit zu verstehen. An den verschiedenen Beispielen zeigt sich, dass Spiel-Filme auf vielfältige Art und Weise die Perspektiven und Reflexionen der Autor*Innen und Regisseur*Innen in Bezug auf bestimmte Phänomene wiedergeben und hierüber zu Spiegeln werden. Diese scheinen sich somit als Ethnograph*Innen bzw. Chronist*Innen der beobachteten und filmisch bearbeiteten sozialen Zustände bezeichnen zu lassen. Die Spiegel können sich sowohl inhaltlich zeigen, z. B. in Bezug auf soziale Gegebenheiten, als auch erlebnis-bezogener oder film-technischer Art und Weise sein, d. h. die Reflexion über Funktionen und Wirkungen von Action-Filmen trägt zu neuen Formen der Inszenierung filmischer Werke bei, um das Erlebnis für das Publikum zu intensivieren. Der Regisseur Jean-Luc Godard hat dies in einem Interview zum Ausdruck gebracht, indem er meinte: „Art ist not a reflection of reality. It's the reality of a reflection" (Jean-Luc Godard zit. nach Sterrit 1998: S. 29). Die Kunst ist also weniger ein tatsächlicher Spiegel von Realität und Gesellschaft, sondern geht damit einher. Ein filmisches Werk stellt danach eine eigene Wirklichkeit dar, die auf Betrachtungen und Überlegungen basiert. Die Film-Schaffenden sind demnach als interpretierende und transformierende Akteur*Innen zwischen Realität und Werk zu verstehen. Der niederländische Regisseur Paul Verhoeven, der auch Hollywood-Filme gedreht hat, erläutert daher, wie er zwar amerikanische Film-Themen inszeniert hat, aber nicht aus der Mitte der Gesellschaft heraus auf die interessierenden Phänomene geschaut hat, sondern als außenstehender Europäer, der davon fasziniert und geblendet ist, was wiederum zu Übertreibungen und tonalen Verschiebungen in den Spiel-Filmen geführt haben kann.

> *„I think that if you look at the movies I made in the U.S., they were always movies I made from other people's scripts. I always felt that I was unable to be American enough to create American stories. I could shoot them, but they had to come from somewhere else. I can do it in Europe. I can invent things, but I have the feeling I'm a bit cruder in the U.S. I can put my personal signature on other people's stories. Because I was a European looking with full amazement at American TV, you can feel my amusement in ROBOCOP. I pushed it because I was so astonished at American news. I realized I was in a different country. A lot of the scenes in ROBOCOP came from my astonishment at American television culture. It was inspiring but idiotic. The exaggerations in ROBOCOP have a lot to do with me being so amazed."* *(Paul Verhoeven zit. nach Erickson 2016)*

Dementsprechend lassen sich die Film-Schaffenden sinnvoller als Essayist*Innen bezeichnen, die subjektive Perspektiven aufgreifen, statt als Ethnograph*Innen und Chronist*Innen, deren Schwerpunkt auf objektiv erfassbaren Perspektiven liegt. Dennoch hat das filmische Werk „mehr als jedes andere Medium [die Möglichkeit] den Eindruck einer Ähnlichkeit mit der Wirklichkeit erzeugen zu können" (Winter 1992: S. 58), denn der Mensch ist von Visualisierungen geprägt – so auch durch diese, in denen Bilder bewegt, arrangiert, manipuliert und auditiv unterstützt werden.

Es zeigt sich somit, inwiefern die Kunst das Leben imitiert. In welchem Maße auch ein Transfer zwischen den filmischen Darstellungen in die soziale Wirklichkeit erfolgt und somit das Leben die Kunst imitiert, wird im nächsten Kapitel betrachtet. „Das Leben ist vielleicht nicht gerade eine Nachahmung der Kunst, doch das gewöhnliche Verhalten ist in gewissem Sinne eine Nachahmung des Schicklichen, eine Geste gegenüber dem Vorbildlichen, und die beste Verwirklichung dieser Ideale findet man eher im Reiche der Erfindung als in der Wirklichkeit" (Goffman 1977: S. 604). In Berücksichtigung dieser Betrachtung von Erving Goffmann ist zumindest davon auszugehen, dass filmische Erzeugnisse den Zuschauer*Innen verschiedene Orientierungen bieten, die sich entlehnen und daher verschiedentlich in der außer-filmischen Realität wiederfinden lassen.

3.5.2 WERK-IM-ZEITGEIST

> *„Moreover, films became a major force of socialization, providing role models and instruction in dress and fashion, in courtship and love, and in marriage and career." (Kellner 2004: S. 206)*

Die filmischen Werke entfalten eine sozialisatorische Wirkung und stellen somit eine sozialisatorische Instanz dar (vgl. Kapitel 3.1.3), aus der Zuschauer*Innen etwas lernen bzw. Merkmale etc. für das eigene Agieren übernehmen. Dies liegt daran, dass die filmischen Bilder besonders anschlussfähig und „zu signifikanten Symbolen [werden], die in ganz unterschiedlichen Kontexten der mediatisierten Lebenswelten weitere Verwendungen finden" (Peltzer 2011: S. 183). Die filmischen Fiktionen reichen in real-soziale Wirklichkeiten hinein und können dort „nachhaltig die Wahrnehmung der Menschen von sich und der Welt prägen" (Dörner 1997: S. 248) und steuernd auf soziales Tun und Handeln einwirken (vgl. Schroer 2008a: S. 10f. / Trenz 2005: S. 407). Die Grundlage dafür ist, dass man in Handlungen stets „auf Vorstellungen zurück[greift], die wir auch fiktionalen Darstellungen […] entlehnen" (Mai / Winter 2006b: S. 11). In filmischen Erzeugnissen werden somit „wirkungsmächtige Bildwelten formuliert, die den öffentlichen Raum und somit die Wahrnehmungswelt der Bürger[*Innen] nachhaltig prägen" (Dörner 1997: S. 249). Diese Prägung ist als ein unbewusst bzw. beiläufig ablaufender Prozess aufzufassen, denn „nicht Belehrung, sondern Verführung ist der entscheidende Wirkmodus der Filmwelten" (ebd.: S. 250). Dementsprechend vermitteln diese auch kein Experten-Wissen, sondern das normale, gegenwärtig angebrachte und genutzte Wissen, das die Wahrnehmung strukturiert (vgl. Schütz 1972: S. 96). Es handelt sich also um einen typischen Wissens-Fundus, auf den Menschen „in typischer Art und Weise zurück[greifen] und [den sie] […] zu typischen Orientierungsmustern und Deutungsschemata" (Hitzler 2008: S. 131) verarbeiten. In diesem Sinne ist von Medien-Sozialisation zu sprechen, nach der Handlungen orientierend oder leitend beeinflusst werden können. Spiel-Filme etc. unterstützen durch die Darstellung von Funktionen und Abläufen der inner-filmischen Realität (vgl. Dörner 1997: S. 249) die Konstruktion von außer-filmischer Wirklichkeit und Normalität bzw. deren Veränderung, indem Vorstellungen und Erwartungen entstehen. Es werden medial „Werte und Normen, […], die uns die Orientierung in einer zunehmend unüberschaubareren Alltagswelt erleichtern" (ebd.), umfassend inszeniert. Dies kann sowohl auf positive als auch negative Art geschehen. Die filmisch erlebbaren und wahrnehmbaren Elemente werden von den Zuschauer*Innen entlehnt, adaptiert und in die eigene soziale Umwelt und das eigene soziale Verhalten übernommen und integriert. Beispiele hierfür sind u. a. die Anpassung des eigenen Stils und der Kleidung an bestimmte fiktive Charaktere, die Übernahme spezifischer Muster des Verhaltens

und der Kommunikation, insbesondere in Bezug auf die Darstellung von sozialen Geschlechtern und Rollen. Demnach lässt sich sagen, „dass sich Generationen von Jugendlichen an ihren Filmhelden orientieren, wenn es darum geht, ihren Alltag zu bewältigen" (Schroer 2008a: S. 11). Im Zusammenhang mit dieser sozialisatorischen Wirkung steht das Lernen am Modell, denn man beobachtet aktiv als auch passiv andere und überträgt dabei bewusst als auch unbewusst bestimmte Merkmale mit dem Ziel der Imitation auf sich selbst und passt diese an die eigenen Möglichkeiten und Fähigkeiten an. Dieser prägenden Fähigkeit entsprechend ist es von besonderem Interesse herauszufinden, wie einseitig bzw. vielseitig und letztlich repräsentativ die audio-visuellen Darstellungen von beispielsweise Geschlechtern in filmischen Erzeugnissen sind und welche Änderungen sich über Jahre bzw. Jahrzehnte sowie gesellschaftliche Zustände hinweg ergeben.

Eine Analyse der deutschen Kino-Produktionen der Jahre 2017 bis 2020 zeigt, „dass Frauen zwar inzwischen fast ebenso häufig als Protagonistinnen sichtbar sind wie Männer, weiterhin jedoch weniger vielfältige Rollen besetzen" (vgl. Prommer et al. 2022). Die Vielfalt und Vielschichtigkeit in den Beschreibungen ist bei männlichen Charakteren gegeben, während weibliche Charaktere primär als „jung, schlank und […] im Kontext von Partnerschaft und Beziehung" (vgl. ebd.) dargestellt werden. Indem bestimmte soziale Vorstellungen und Bilder von Geschlechter-Rollen und das damit verbundene soziale Verhalten abgeschaut und imitiert werden, können sich potentiell individuelle und gesellschaftliche Perspektiven auf der Mikro-Ebene und bei größerer Verbreitung auch auf der Makro-Ebene verändern und die adaptierten Perspektiven auch über Generationen weitergegeben werden. Allerdings sind auch die gesellschaftlich bestehenden Strukturen bei der Übernahme filmischer Inhalte in die soziale Wirklichkeit zu berücksichtigen. Diese bilden wiederum einen Rahmen, innerhalb dessen die filmischen Werke vom Publikum adaptiert und integriert werden. Marlene Winfield beschreibt beispielsweise, wie sie als acht-jähriges Kind im Jahr 1954 mit dem zehn-jährigen Freund namens Skippy das nachgespielt hat, was sie zuvor im Kino gesehen hat. Die von Skippy erlernten und gesellschaftlich bestehenden Vorstellungen von Geschlechter-Rollen haben die Möglichkeiten für sie bzw. das weibliche Geschlecht jedoch eingeschränkt:

> *„It was then that I began to discover the fate that awaited me as a female. Whilst I saw myself as the hero's faithful sidekick […] Skippy insisted that I be the daughter of the murdered rancher whose cattle were being rustled. Gradually it began to dawn on me that while in the celluloid world all things were possible, in the other world it was quite a different story."*
> *(Winfield 1990: S. 19f.)*

Während in filmischen Werken theoretisch alles denkbar und möglich erscheint und dies nur von der Kreativität und dem sozialen Rahmen der Entstehung limitiert ist, sieht dies in der sozialen Wirklichkeit anders aus. Der inhaltlich-inspirierende Bestandteil trifft auf die realen sozialen Verhältnisse der Zuschauer*Innen. Das Spiel der beiden Kinder hat gezeigt, nach welchen gesellschaftlichen Regeln gespielt werden soll und welche Rollen und Positionen einem Geschlecht dementsprechend zugewiesen sein sollen. Im Sinne des Zitats von Kanzler Gorkon aus *Star Trek - Das Unentdeckte Land* (US 1991), dass es einer Generation, die mit Feindschaft und Hass aufgewachsen ist, am schwersten fallen wird, sich auf den Frieden einzulassen (vgl. Kapitel 3.5.1), zeigt sich an diesem Beispiel, dass das, was eine Generation erlernt und verinnerlicht hat, umso schwerer fällt zu erkennen, zu verstehen, zu reflektieren sowie wieder abzulegen und sich somit auf gesamt-gesellschaftlich verändernde Zustände einzustellen. Die in Deutschland geführten Diskussionen um gender-gerechte Sprache, die eine Veränderung und Entwicklung von Sprache erfordert, verdeutlicht ebenfalls derartige Prozesse. Dennoch ist davon auszugehen, dass neues Denken und neue Perspektiven nicht erst neuen Generationen vorbehalten sind, sondern von allen erreicht werden können. Die medialen und insbesondere filmischen Werke lassen sich als Angebote und Horizonte für individuelle und gesellschaftliche Prozesse der Auseinandersetzung, d. h. Reflexion und Entwicklung, verstehen, denen eine potentielle sozialisatorische Wirkung inne liegt.

Die Frage nach der Repräsentation sozialer Realitäten in den Film-Branchen und in filmischen Erzeugnissen bezieht sich allerdings nicht nur auf Geschlecht und soziale Rollen, sondern auch auf andere Bereiche und Menschen. Deren gesellschaftliche Teilhabe kann repräsentiert bzw. unterrepräsentiert sein. Dies zeigt sich u. a. an dem Beispiel der gehörlosen Schauspielerin Anna Zander in Deutschland, die für mehr Darstellung von Vielfalt und Repräsentation gehörloser in den Medien eintritt und selbst von den Schwierigkeiten in der Branche als auch gesellschaftlich betroffen ist. In dem ZDF-Film *Du Sollst Hören* (DE 2022) wird das Thema des gesellschaftlichen Umgangs mit gehörlosen Menschen aufgegriffen. Zugleich ist dies auch hinter den Kulissen beachtet und die Inklusion durch die zentrale Einbindung gehörloser Menschen in die Produktion gefördert worden. In der Folge hat sowohl eine gestalterische als auch branchen-bezogene Repräsentation zumindest über diese eine Produktion stattgefunden, die auch eine punktuelle inner-gesellschaftliche Sichtbarmachung bedeutet. Ein filmisches Werk, das Interesse, Aufmerksamkeit und eine große Verbreitung erlangt, führt zu vielfältigen sozialen Situationen, in denen es thematisiert wird. Der Regisseur Florian Henckel von Donnersmarck sieht den Erfolg filmischer Erzeugnisse, d. h. dass diese die Menschen begeistern und sozial aufgegriffen werden, darin begründet, dass diese – ob nun bewusst oder unbewusst – dazu fähig sind, den Zeitgeist zu erfassen und zu prägen:

> *„Auf jeder Party, im Büro, im Bus und in den Medien spürt [man] die Begeisterung der Menschen über das Unglaubliche, nämlich dass es jemandem gelungen ist, den allgemeinen Zeitgeist – und somit auch den eigenen Geist – zugleich zu erfassen und mitzuprägen. […] Es sind alles Filme, denen man anmerkt, dass sie etwas verstehen und zugleich verwirklichen, dass sie globale Sehnsüchte benennen und sich als Stiller der Sehnsüchte anbieten." (Henckel von Donnersmarck 2015: S. 63)*

Derartige Erfolge im Erreichen des Publikums sind auch eng verbunden mit den Charakteren und den zugehörigen schauspielerischen Darbietungen, mit denen sich die Zuschauer*Innen identifizieren können. Schauspieler*Innen, die gesellschaftlich und – besonders in Bezug auf filmische Produktionen aus Hollywood – global umso bekannter und populärer sind, steigern potentiell diesen Eindruck, denn „[s]tars matter because they act out aspects of life that matter to us" (Dyer 2004: S. 17). Schauspieler*Innen werden zu Stars, „when what they act out matters to enough people" (ebd.). Dies lässt sich u. a. an dem Schauspieler Sylvester Stallone verdeutlichen, der mit *Rocky* (US 1976) und der Geschichte um den gleichnamigen Boxer, die vielfältiges Identifikations-Potential für das Publikum geliefert hat, weltweit bekannt geworden ist. Die filmisch erzählte Geschichte ist mit der des Schauspielers verbunden, der vor dem Erfolg des ersten Teils wenig bekannt gewesen ist und u. a. in einem Soft-Porno gespielt hat, um finanzielle Einkünfte zu haben. Die Parallelen zwischen dem Boxer und dem Schauspieler wurden auch in der medialen Bericht-Erstattung und Werbung immer wieder herausgestellt. Dessen zukünftiger „Erfolg als Star [war] geradezu davon abhängig, dass die Illusion der Übereinstimmung von außerfilmischer Biografie und filmischen Verkörperungen um jeden Preis gewahrt blieb" (Weingarten 2004: S. 195). Die Parallele zwischen beiden führte in der Begegnung mit Fans allerdings auch zu unerwarteten und unerwünschten Erlebnissen. „Fans identified too closely with Rocky's toughness and used the star as a personal punching bag. Men didn't shake his hand. They punched him – affectionately, they thought" (Sanello 1998: S. 83). Die real-weltliche Grenze zwischen Schauspieler*In und Rolle wird somit aufgelöst und der fiktive Charakter, mit dem die Zuschauer*Innen vertraut sind, auf den Menschen übertragen. In *Notting Hill* (UK 1999) wird dieses Spannungs-Verhältnis inner-filmisch betrachtet. Die fiktive Schauspielerin Anna Scott zitiert darin die filmisch als Femme Fatale und Liebes-Göttin in den 1940er-Jahren bekannt-gewordene Schauspielerin Rita Hayworth und deren Dilemma, das sich aus gespielter Rolle und sozialem Individuum ergeben hat.

Anna Scott: *Rita Hayworth pflegte zu sagen: Sie gehen mit GILDA ins Bett und wachen mit mir auf.*

William Thacker: *Wer war GILDA?*

Anna Scott: *Das war ihre berühmteste Rolle. Die Männer gingen mit ihrer Traumfrau ins Bett und dann erschraken sie, denn sie erwachten mit der Realität.*

Anna Scott & William Thacker zit. nach Notting Hill (UK 1999)
Time-Code: 01:20:45-01:21:05

Anna Scott nimmt damit inner-filmisch Bezug auf die eigene Position als Schauspielerin und die Problematik, wie man als solche in der sozialen Realität von anderen Menschen gesehen und gleichzeitig nicht gesehen wird, da Rolle und Individuum fälschlicherweise vermischt werden. Insbesondere das *Type-Casting*, das sich auch für Rita Hayworth als problematisch herausgestellt hat, trägt zu der Übertragung des gespielten Charakters auf das reale Individuum bei. Unter *Type-Casting* ist zu verstehen, dass Schauspieler*Innen wiederkehrend in ähnlichen Rollen besetzt werden und zu sehen sind. In der Folge wird dem Publikum ein bestimmter und bekannter Typus präsentiert, der zunehmend mit den Darsteller*Innen verknüpft wird. Diese Festlegung auf bestimmte Rollen kann für Schauspieler*Innen nicht nur in Bezug auf die Wahrnehmung des Publikums, sondern auch in Bezug auf die Karriere eine Einschränkung bedeuten. Es lässt sich daher wiederkehrend feststellen, dass diese, sofern sie über ein bestimmtes Genre bzw. ähnliche Rollen bekannt geworden sind, versuchen aus dem *Type-Casting* auszubrechen und sich in den Rollen vielfältiger aufzustellen. Der Schauspieler Jim Carry, der in den 1990er-Jahren über Komödien wie *Die Maske* (US 1994), *Dumm & Dümmer* (US 1994) sowie *Ace Ventura - Ein Tierischer Detektiv & Ace Ventura - Jetzt Wird's Wild* (US 1994 / 1995) mit einem ausgeprägten und übertriebenem mimisch-gestischen Spiel bekannt geworden ist, stellt eines der erfolgreichen Beispiele dar. Im Anschluss an die Etablierung als erfolgreicher Komödien-Darsteller hat er es geschafft, sich mit den Spiel-Filmen *Die Truman Show* (US 1998) und *Der Mondmann* (US 1999) auch als ernstzunehmender Charakter-Darsteller einen Namen zu machen. Allerdings ist auch hier die Geschlechter-Perspektive zu berücksichtigen. Bedenkt man, wie eingeschränkt die Darstellung weiblicher Charaktere und wie ausgeprägt die der männlichen Charaktere allein im deutschen Kino-Film noch zu Beginn der 2020er-Jahre ist, lässt sich annehmen, dass es für Schauspieler einfacher ist als für Schauspielerinnen, das *Type-Casting* hinter sich zu lassen. Eine größere Flexibilität und Vielfalt in der Darstellung und Inszenierung von Rollen und Charakteren würden potentiell dazu beitragen, sich schauspielerisch breiter aufstellen zu können. Dies bedeutet wiederum, dass die Strukturen der Branche dazu beitragen, die negativen Auswirkungen vom *Type-Casting* aufrechtzuerhalten.

Auch in anderen Bereichen, die sowohl Inhalt als auch Casting betreffen, lassen sich Methoden und Mechanismen der Film-Branchen auf deren Fähigkeit, reale Zustände authentisch abzubilden und umzusetzen, betrachten. Werke der Fiktion gehen grundsätzlich mit dem Problem einer adäquaten, d. h. zutreffenden und nicht verfälschenden, Repräsentation gesellschaftlicher Gruppen, Phänomene, Historie und Zustände einher – und somit von gesellschaftlicher Wirklichkeit. Die filmischen Werke, in denen eine besonders schnell ablaufende und erfassbare audio-visuelle Darstellung erfolgt, sind hiervon sicherlich besonders betroffen. Das in der Mitte des 20. Jahrhunderts filmisch besonders häufig vertretene Western-Genre ist von einer verfälschenden und fehlerhaften Darstellung indigener Bevölkerungen geprägt – sowohl in amerikanischen als auch in deutschen Produktionen, denkt man bei letzteren beispielsweise an die Karl-May-Adaptionen. Diese Diskrepanz in den amerikanischen Produktionen hat den Schauspieler Marlon Brando im Jahr 1973 dazu veranlasst, nicht an der Oscar-Zeremonie teilzunehmen und stattdessen Sacheen Littlefeather, eine Native American Californian Actress, in Vertretung zu schicken. Der Schauspieler war für den *Oscar* für dessen Darstellung in *Der Pate* (US 1972) nominiert und sollte auch damit ausgezeichnet werden. Sacheen Littlefeather hat die Auszeichnung in seinem Namen abgelehnt und bei der Gelegenheit – und somit in der breiten Öffentlichkeit – die Kritik an der Darstellung von indigenen Bevölkerungen und an der prägenden Wirkung, die dies in den Köpfen der Zuschauer*Innen haben kann, zum Ausdruck gebracht (vgl. Allaire 2021). Erst fünf Jahrzehnte später hat sich die *Academy Of Motion Picture Arts And Sciences*, die die *Oscars* vergibt, unter Präsident David Rubin bei Sacheen Littlefeather offiziell entschuldigt. Es wurde zum Ausdruck gebracht, dass „[t]he abuse you endured because of this statement was unwarranted and unjustified. The emotional burden you have lived through and the cost to your own career in our industry are irreparable. For too long the courage you showed has been unacknowledged. For this, we offer both our deepest apologies and our sincere admiration“ (Rubin 2022).

Neben diesen wechselseitigen und spannungsgeladenen Verhältnissen zwischen filmischen Werken, Schauspieler*Innen sowie gesellschaftlichen Zuständen und Situationen sind es vor allem einzelne Elemente, die in die außer-filmische Realität übertragen werden und sich dort teilweise verstetigen. Die in filmischen Werken häufig verwendete Telefon-Vorwahl 555 ist daraus entstanden, dass amerikanische Telefon-Nummern eine Kombination aus Zahlen und Buchstaben gewesen sind. Die Buchstaben S und T korrespondieren mit den Zahlen 7 und 8. Die 5 steht für die Buchstaben J, K und L. Die Kombination von Zahlen steht für eine Stadt bzw. einen geographischen Bereich. Allerdings ergeben sich aus der Abfolge 555 keine passenden Namen dafür. Deshalb wurden dieser denkbaren Telefon-Vorwahl nie echte Nummern zugewiesen. In der gesellschaftlichen Wirklichkeit hat diese daher keine

Verwendung im eigentlichen Sinne gefunden. Die Vorwahl hat stattdessen Einzug in filmische Erzeugnissen erhalten, da zuvor echte Nummern verwendet wurden, die von Zuschauer*Innen gewählt wurden, die in der Folge fremde Menschen, denen diese Nummer zugewiesen war, angerufen haben (vgl. Guy 2004: S. 94). Die fiktive Nummer hat derartige Anrufe jedoch ins Leere laufen lassen. Die gängige Bezeichnung als Paparazzi, mit der aufdringliche Photo-Journalist*Innen bezeichnet werden, die hinter Schnappschüssen von Stars und Berühmtheiten her sind, ist ebenfalls aus einem Spiel-Film entlehnt. Diese stammt aus dem italienischen Spiel-Film *Das Süsse Leben* (IT 1960) von Regisseur Federico Fellini, in dem ein Charakter namens Paparazzo in ebensolcher Art auftritt. Der Plural, Paparazzi, hat sich seither global als Bezeichnung etabliert (vgl. Guy 2004: S. 38).

Zudem bringt der im Jahr 2022 begonnene Ukraine-Krieg das Zitieren filmischer Werke in die soziale Wirklichkeit, um dort deren Bedeutung zu entfalten. Scott Detrow, Korrespondent für das *National Public Radio* in den USA im Weissen Haus, erklärte – vermutlich als erster – in einem *Twitter-Tweet* am 07.04.2022 in der Ukraine an einem zerstörten russischen Panzer vorbeigekommen zu sein, auf dessen Kanone die Aufschrift *Wolverines* zu lesen gewesen ist (vgl. Detrow 2022). In einem *Re-Tweet* wurde von Oleg Tolmachev ein Bild davon hinzugefügt. Weitere Bilder anderer Motive mit der Aufschrift sind seither gefolgt. Die Verwendung der Bezeichnung *Wolverines* erfolgt vermutlich in Anlehnung an *Die Rote Flut* (US 1984), in dem eine sowjetische Invasion in den USA erfolgt und sich in einer Stadt unter Jugendlichen ein Widerstand formiert.[121] Diese nennen sich nach dem Maskottchen der High School nun *Wolverines*. In der Wirklichkeit des Ukraine-Kriegs lässt sich die Verwendung der Bezeichnung als eine Art von Versicherung für die Bevölkerung deuten, dass Widerstand gegen die Invasion geleistet und auch dazu aufgerufen wird. Zugleich dient es auch als Warnung dem Gegner gegenüber, dass jederzeit mit Gegenwehr zu rechnen ist. Die reale Situation wird dementsprechend mit der im Spiel-Film verglichen (vgl. Thomaser 2022).

Die vorhergehenden Beispiele verdeutlichen, inwiefern sich filmische Werke bzw. Elemente davon in der sozialen Wirklichkeit spiegeln. Dennoch ist noch genauer zu betrachten, wie eine derartige Integration erfolgt und welche Mechanismen und Instanzen dabei von Bedeutung sein können. Insbesondere zählen hierzu Kritiken bzw. Reviews, die ein filmisches Erzeugnis interpretativ zugänglich machen, die dessen Kontext erweitern und dieses dadurch besser in den lebensweltlichen Diskurs von Zuschauer*Innen integrieren helfen (vgl. Mikos 2006: S. 96). Das Review ist ein besonderes Ergebnis der Deutung (vgl. Kapitel 3.4.3), über die eine Verbindung zwischen Produkt und gesellschaftlicher Wirklichkeit herstellt wird. Es ist

[121] Es lässt sich nicht bestimmen, ob tatsächlich das Original aus dem Jahr 1984 gemeint ist, oder ob der Ursprung in *Red Dawn* (US 2012), dem Remake aus dem Jahr 2011, in dem es um eine koreanische Invasion geht, liegt.

in der Ausgestaltung flexibel. Dennoch ist meistens von folgender Struktur auszugehen: Zunächst erfolgt eine erste Einschätzung des filmischen Werks, danach eine Synopsis[122] des Inhalts sowie verdichtete Betrachtungen des Schauspiels, der inhaltlichen Geschlossenheit, der Schauplätze, des Spektakels etc., ergänzt um weiter Informationen zu den Hintergründen, bevor abschließend die Einschätzung wiederholt wird (vgl. Bordwell 1989: S. 38). Das Review ist eine dauerhaft bestehende bzw. überdauernde und wiederkehrend einsehbare Manifestation einer sich aus einer Gesellschaft und deren Strömungen heraus ergebenden Sichtweise auf ein filmisches Werk. Es kann dabei behilflich sein, den bisher selbst angelegten Maßstab der individuell-kulturellen Brille zu erweitern und das filmische Erzeugnis unter anderen und konkreteren Perspektiven zu erkennen bzw. zu verstehen. Folglich kann sich eine neue Deutung für die Zuschauer*Innen entfalten, die diese bisher noch nicht erfasst haben.[123]

Diese gesellschaftlichen Bereiche beschäftigen sich vor allem mit filmischen Werken der Gegenwart und seltener mit denen vergangener Zeiten. Die Werke werden im Kontext der Gegenwart von Entstehung und Veröffentlichung betrachtet und bewertet. Dennoch ist zu beachten, dass sich Gesellschaften bzw. soziale Zustände entwickeln und verändern. Dementsprechend findet auch wiederkehrend eine Re-Evaluation statt und es ändern sich gesamtgesellschaftliche Bewertungen medial überdauernder Werke. Die Veränderungen in den Auffassungen und Sichtweisen der Gegenwart wirken sich somit auf Werke der Vergangenheit aus. In einem Online-Beitrag wurde im Jahr 2020 von John Ridley, dem Autoren von *12 Years A Slave* (US 2013), die Aufmerksamkeit auf die romantisierende und verharmlosende Darstellung von Sklaverei und rassistischer Sichtweisen in dem prämierten und als Klassiker angesehenen mehrstündigen Epos *Vom Winde Verweht* (US 1939) gerichtet (vgl. Ridley 2020). Die erneute Debatte um den Spiel-Film ist im Kontext gesellschaftlicher Gegenwart zu betrachten, da kurz zuvor der Tod von George Floyd und die damit zusammenhängende rassistisch motivierte Gewalt gegen People-Of-Colour in den Mittelpunkt globaler Aufmerksamkeit gelangt sind. Innerhalb weniger Stunden nach dem Erscheinen des Kommentars und in Beachtung der darin geäußerten Kritik wurde der Spiel-Film aus dem kurz zuvor gestarteten *HBO Max*, einem Dienst im Bereich des Video-On-Demand, entfernt. Als dieser wenig später wieder in das Angebot aufgenommen wurde, ist das Angebot allerdings um eine einstündige Diskussion, die sich mit dem Spiel-Film beschäftigt, sowie eine vier-minütige vorgeschaltete Intro-Sequenz ergänzt worden. In dieser erläutert Jacqueline Stewart, „why this 1939 epic

[122] „Eine Synopsis ist eine kurze Zusammenfassung […], in der die Protagonist[*Inn]en und deren Handlungsweise kurz geschildert werden. Es muss erkennbar sein, in welchem zeitlichen Rahmen sich die Geschichte bewegt, wo sie erzählerisch hinführt und was den [die] Zuschauer[*Innen] daran interessieren wird" (Dress 2002: S. 17).

[123] Während Kritiken bzw. Reviews dabei unterstützen, das filmische Werk in verschiedene Kontexte einzuordnen, sind gesellschaftliche Freigabe-Systeme vielmehr Kontroll-Instanzen, nach deren Regeln bestimmt wird, für wen diese freigegeben bzw. zugänglich werden und wer davon ausgeschlossen sein soll (vgl. Kapitel 3.3.3).

drama should be viewed in its original form, contextualized and discussed“ (Jacqueline Stewart zit. nach Spangler 2020). Die Film-Wissenschaftlerin verdeutlicht darin, dass „it is important that classic Hollywood films are available to us in their original form for viewing and discussion“ (Jacqueline Stewart zit. nach ebd.). Ein filmisches Werk ist im zeitlich-gesellschaftlichen Kontext der Entstehung zu sehen, aber auch in den Kontext der Gegenwart zu überführen und zu diskutieren. Zugleich ist darin auch eine Ablehnung von eventuell geforderten Verboten der Aufführung zu verstehen, denn es handelt sich dabei nach wie vor um Erzeugnisse der Kunst (vgl. Kapitel 3.1). Derartige Angebote werden auf *Disney+* mit folgendem kurzen Hinweis versehen, in dem darauf verwiesen wird, dass das filmische Werk eventuell nicht mehr zeitgemäße kulturelle Auffassungen und Perspektiven beinhaltet:

> *„This program is presented as originally created. It may contain outdated cultural depictions.“ (Harris 2019)*

Deutlich umfassender sind die Vorab-Hinweise, die von Warner Bros. in Bezug auf Animations-Serien herausgegeben wurden. Die problematischen inhaltlichen Darstellungen werden hierin adressiert. Zugleich wird hervorgehoben, dass weder Zensur noch Verbot erfolgen, da diese als falsche Schritte angesehen werden.

> *„The cartoons you are about to see are products of their time. They may depict some of the ethnic and racial prejudices that were commonplace in American society. These depictions were wrong then and are wrong today. While these cartoons do not represent today’s society, they are being presented as they were originally created, because to do otherwise would be the same as claiming these prejudices never existed.“ (ebd.)*

Dennoch ist später der aus Kinder-Serien seit dem Jahr 1945 bekannte animierte Charakter Pepé Le Pew – Pepé Das Stinktier – nach einem *Twitter-Tweet* von Charles M. Blow, einem Kolumnisten der *New York Times*, einer kritischeren Betrachtung unterzogen worden. In dem Twitter-Tweet wird die Inszenierung als ein Beitrag zu einer Normalisierung von Vergewaltigungs-Kultur verstanden. Es wird betont, dass Pepé Le Pew „helped teach boys that 'no' didn’t really mean no, that it was a part of 'the game', the starting line of a power struggle. It taught overcoming a woman’s strenuous, even physical objections, was normal, adorable, funny“ (Blow 2021). In dem unerwünschten und aufdringlichen Werben um weibliche Cartoon-Charaktere lassen sich unablässige sexuelle Belästigung und Stalking erkennen. Diese wurden jedoch verschleiert und verharmlost, indem der Charakter der *Looney Tunes* als charmant, humorvoll sowie liebestoll – und somit Gefangener seiner Emotionen – inszeniert wurde. Die bedrängte Katze namens Penelope hatte zudem keine Möglichkeit, sich verbal zu

wehren, denn „[t]hey didn't even give the woman the ability to SPEAK" (ebd.) und die körpersprachlich zum Ausdruck gebrachte Panik wurde nicht ernsthaft diskutiert. Im Zuge der Auseinandersetzung damit hat sich ergeben, dass keine weiteren Pläne bestehen, den Charakter wieder auftreten zu lassen. Eine für die Fortsetzung *Space Jam - A New Legacy* (US 2021) gedrehte Szene wurde – jedoch noch lange vor dieser Diskussion – gestrichen. Diese hätte jedoch dem Charakter sowie dem Publikum erstmals deutlich das unzulässige Verhalten vor Augen geführt, da er darin äußert, dass Penelope eine einstweilige Verfügung erwirkt hat, dass er sich der Katze nicht mehr nähern darf (vgl. D'Alessandro 2021).

Derartige Prozesse werden auf einer gesellschaftlichen Makro-Ebene sichtbar. Diese Ebene lässt sich strukturell, beispielsweise durch messbaren Konsum (vgl. Kapitel 3.3.2) und gesellschaftliche Bewertungen (vgl. Kapitel 3.3.3) erfassen. Die auf der Mikro-Ebene stattfindende Rezeption und der damit verbundene lebensweltliche Prozess, in dem filmische Erzeugnisse vom Erlebnis des Zuschauens in individuelles Erleben und Aneignen übergehen, lässt sich zwar in den Ausprägungen erfassen, jedoch nicht strukturell-stabil und eindeutig. Die vielfältige Art, wie dies in Erscheinung treten kann, lässt es nur tendenzweise zu, indem ein größerer gemeinsamer Nenner dafür gesucht wird. Dies ist allerdings kein außergewöhnliches, sondern ein grundsätzliches Problem, denn „[s]oziologische Erklärungen müssen berücksichtigen, daß die sozialen Prozesse aus oft komplizierten und rückbezogenen Interdependenzen entstehen und – insbesondere – die ursächliche Folge des sinnhaften Handelns menschlicher Akteur[*Innen] sind" (Esser 1993: S. 63).

Ein Beispiel, das verdeutlicht, wie sich die einzelnen Prozesse der Mikro-Ebene auch auf der Makro-Ebene zeigen, ist die Serie *Star Trek* (US 1966-1969) sowie deren Folge-Serien und Kino-Filme, denn „[it] became a language that bound together a large group of people with common interests. It became a sun with great gravitational pull that drew all kinds of people to it, where they could meet others just like themselves" (Shatner / Fisher 2017 [2016]: S. 140). In den Fiktionen und Inszenierungen zeigen sich gesellschaftliche Ideal-Zustände, die zur Zeit der Entstehung noch nicht bestanden haben, aber filmisch aufgegriffen und vermittelt wurden. In dieser Art der Thematisierung liegt die Aussicht, dass sich gesellschaftlich ein entsprechender Zustand erreichen lassen kann. Zugleich kann die Entwicklung in diese Richtung durch das dargestellte und vorgelebte Szenario angestoßen werden. Die Voraussetzung dafür ist, dass die Rezeption eine Aneignung im individuellen sozialen Verhalten und Handeln nach sich zieht und somit eine medien-sozialisatorische Wirkung entfaltet. Die zunehmende gesellschaftliche Bedeutung der Original-Serie hat sich trotz deren Absetzung u. a. durch die ab den 1970er-Jahren stattfinden Fan-Conventions herausgebildet. Die Aneignung und Integration in die soziale Realität haben sich zudem darin gezeigt, dass Fans im Jahr 1976 eine

Petition erfolgreich abgefasst haben, um den Prototypen vom *Space Shuttle* der *NASA* nach dem Vorbild aus der Serie auch *Enterprise* nennen zu lassen (vgl. Strauss 2014).

Einer der bedeutsamsten Zugriffe auf filmische Werke erscheint somit über die Ausbildung von Fan-Kulturen zu erfolgen. Die Themen des Produkts werden darin durch individuelle Anpassung und Interpretation zum Ausdruck gebracht (vgl. Mikos 2006: 104ff.). Hervorstechend sind die bereits erwähnten Fan-Conventions zu verschiedenen Serien oder Reihen, bei denen Fans vor allem durch Maskierungen bestimmte Rollen bzw. Charaktere übernehmen (vgl. Wenger 2006). Dies erfolgt beispielsweise auch im Zusammenhang mit dem aus Japan stammenden und populären *Costume Play*, kurz: *Cosplay*, bei dem man sich mittels Kostüm und Verhalten möglichst original-getreu als aus Spiel-Filmen, Serien bzw. sonstigen medialen Werken bekannte Charaktere inszeniert. Auch Fan-Fiction ist als Ausdruck von Interpretation und Aneignung zu verstehen. Dies äußert sich u. a. sowohl in Stories und Scripten, die von Fans verfasst werden, als auch in eigenständigen filmischen Projekten. Beispielsweise haben die Projekte *Star Trek - New Voyages - Phase II* (US 2004-2016) und *Star Trek Continues* (US 2013-2017) die Abenteuer von Captain James T. Kirk und Mr. Spock aus *Star Trek* (US 1966-1969) im Charme und Flair der damaligen TV-Serie weitererzählt und so die Fünf-Jahres-Mission, die durch die offizielle Absetzung der Serie nach drei Staffeln abgebrochen wurde, beendet. Die Serien wurden von Fans produziert, über Crowd-Funding finanziert und unentgeltlich online veröffentlicht und bereitgestellt. Die *Paramount Studios*, die die Rechte daran halten, dulden dies, sofern die Serien keine kommerziellen Zwecke verfolgen.[124] Rezeption und Aneignung entwickeln sich, wie diese Beispiele zeigen, über eigenes kreatives Schaffen weiter, was wiederum zu weiterer Rezeption und Aneignung führt. Diese verfügen jedoch durch die Originale und deren Kanon über einen konkreten Kontext.

Die filmischen Werke werden vor allem in gebauten Studio-Kulissen und somit in nicht zugänglichen Umgebungen gedreht (vgl. Kapitel 3.2.2). Der Dreh in realen Szenarien kann diesen in der außer-filmischen Wirklichkeit jedoch eine neue Bedeutung zukommen lassen. Das filmische Erzeugnis kann sich somit in physisch-realen Situationen zeigen und wird zugänglich. Bücher wie *New York Im Film* (vgl. Sachs 2013 [2007]) sowie Touren und Guides leiten Menschen durch eine Stadt und führen sie zu den Schauplätzen, die aus Spiel-Filmen etc. bekannt sind, um sie selbst – d. h. live, im derzeitigen und eventuell deutlich veränderten Zustand im Vergleich zur Zeit des Drehs und der filmischen Darstellung – im lokalen Kontext und ohne Inszenierung zu erleben.

[124] Jedoch wurden von den *Paramount Studios* aufgrund der Fan-Filme *Prelude To Axanar* (US 2014) und dem unfertigen *Axanar* (US TBA) umfassende Regeln und Einschränkungen für Fan-Filme erlassen, deren Konsequenz es ist, dass diese zukünftig nicht mehr derart professionell in Szene gesetzt werden können, wie es zuvor geschehen ist (vgl. CBS Entertainment 2016).

Die Dokumentation *Rocky Jumped A Park Bench* (US 2008) verdeutlicht anhand der realen Schauplätze in Philadelphia, an denen *Rocky* (US 1976) und die Fortsetzungen über drei Jahrzehnte hinweg gedreht wurden, inwiefern filmische Werke auf audio-visuelle Art und Weise repräsentativ für eine Stadt und die bestehenden sozialen Verhältnisse erscheinen. Die Dokumentation zeigt auf, wie sich diese im Laufe der Zeit verändert haben – oder, wie in der überarbeiteten Fassung *Rocky Jumped A Park Bench* (US 2017), inzwischen nicht mehr existieren. In den Spiel-Filmen hat somit die Erscheinung von Philadelphia zu unterschiedlichen Zeiten eine Manifestation erfahren bzw. wird darin gespiegelt. Zugleich haben die Reihe sowie der Charakter des Rocky Balboa einen Eingang in die Stadt selbst gefunden. Wie die Dokumentation zeigt, lassen sich an Autos der Name und passend hierzu Box-Equipment erkennen, Hinweise in den Straßen deuten darauf hin, wo Sylvester Stallone verschiedene Szenen gedreht hat, der Stein auf dem Grab von Adrian Balboa aus *Rocky Balboa* (US 2006) hat auf dem *Laurel Hill Cemetery* einen Platz erhalten – und nicht zuletzt sind am Ende der sogenannten *Rocky Steps*, d. h. der Treppe bzw. den Stufen vor dem *Philadelphia Museum Of Art*, die Abdrücke der Füße des Boxers zu finden. Der fiktive filmische Charakter, die individuelle, kollektive und gesellschaftliche Bedeutung sowie die globale Bekanntheit bzw. der Erfolg der gesamten Film-Reihe haben bereits seit Jahrzehnten etwas prägendes und fortbestehendes für die Metropole und insbesondere in deren touristischer Attraktivität. Allerdings sind nicht alle diese Hinweise auf den Charakter und die Spiel-Filme in Philadelphia als eine Selbstverständlichkeit aufzufassen. Zum Beispiel hat es im Zusammenhang mit der Statue des Boxers einige Probleme gegeben. In *Rocky III - Das Auge Des Tigers* (US 1982) wurde diese filmisch eingeführt und am Ende der Stufen zum Museum aufgestellt. In der außer-filmischen Realität wurde die öffentliche Errichtung und Präsentation der Statue zunächst zurückgewiesen, als Sylvester Stallone diese der Stadt spenden wollte:

> *„[T]he City Fathers thought the gift was a publicity stunt, considered the statue kitsch, and told [Sylvester] Stallone to take it back. […] A compromise was achieved. […] [The] statue ended up in front of Philadelphia's Spectrum, a hockey, basketball and boxing venue [where the first movie's boxing match was set].“ (Sanello 1998: S. 121)*

Auch in *Rocky Jumped A Park Bench* (US 2008) wird dieses Problem nachgezeichnet. Demnach wurde die Statue lediglich ein weiteres Mal für die Inszenierung von *Rocky V* (US 1990) vor das Museum zurückversetzt. Insbesondere Tourist*Innen, die die *Rocky Steps* besuchten, scheinen enttäuscht gewesen zu sein, dass die Statue dort nicht wie erwartet vorzufinden ist und wenige Meilen entfernt steht. Zum 30-Jährigen Jubiläum von *Rocky* (US 1976) wurde die Statue endgültig zum Museum versetzt. Allerdings steht sie nicht an der zentralen Position,

ist aber schnell zu finden und seither als Motiv bei Tourist*Innen sehr beliebt. Das hervorstechendste Phänomen stellen jedoch die *Rocky Steps* dar. Die Treppe bzw. Stufen zum Museum läuft der Charakter in den Spiel-Filmen am Ende eines langen Trainings hinauf, um von dort auf Philadelphia zu schauen und die Arme teils jubelnd, teils triumphierend in die Luft zu strecken. Dieser Lauf und dessen Abschluss wird in der Regel wie folgt interpretiert:

> *„[I]t's like a metaphor for somebody's triumph. ROCKY runs from the lower class section of town to the more intellectual area. He runs from the bottom to the top. He turns around to face the city from which he came and he raises his arms higher than the skyscrapers. The symbolic nature of the shot is astounding […]." James D. Rolfe zit. nach Rocky Jumped A Park Bench (US 2008) Time-Code: 00:24:45-00:25:02*

Dieser Interpretation folgt auch Sylvester Stallone im Vorwort zu *Rocky Stories* (vgl. Vitez / Gralish 2006: S. IX). Diese metaphorisch-aufgeladene Sequenz, die das intensive körperliche Training von Rocky Balboa abschließt, hat langanhaltenden Einzug in die lebensweltlichen Situationen vieler Menschen erhalten. In Philadelphia verdeutlicht sich das besonders an der Treppe zum Museum. Menschen aus aller Welt und mit den unterschiedlichsten sozio-demographischen Merkmalen laufen aus den unterschiedlichsten Gründen die Stufen hinauf, um an deren Ende triumphierend die Arme in die Luft zu strecken.[125]

> *„But the sense of joy, self-expression, and hope that everyone feels as he or she celebrates on the steps is unmistakable and undeniable. […] At the steps, for a moment, they can actually touch the American Dream. […] Making a run up the Rocky Steps has become a national, and international, rite of passage." (ebd.: S. 2f.)*

Aus einer Inszenierung hat sich somit ein bedeutungs-geladenes Ritual entwickelt. Dieses bringt die Idee des amerikanischen Traumes, dass man alles erreichen kann, zum Ausdruck. Zugleich lässt es sich als ein Ritual des Übergangs ansehen. Das Bewusstsein für individuelle Anstrengungen sowie die damit verbundenen Hoffnungen treffen aufeinander und die Motivation entsteht, nicht aufzugeben, sondern weiterzumachen, um das individuelle Ziel zu erreichen. Die allgemeine Vorstellung, welche Bedeutung der Lauf hat, scheint jedoch ähnlich zu sein: „Everybody knows what it is that brings you here. It's the feeling, man. You come here for the feeling, that you can accomplish something, that anybody can accomplish anything

[125] Jeder Lauf scheint mit individuellen Bedeutungen verknüpft zu sein, z. B. den Beginn eines neuen Abschnitts im Leben, die Suche nach Inspiration, das Überstehen leidvoller Erfahrungen, das Erreichen eines Ziels oder aus Leidenschaft für die Spiel-Filme. Dies wird in einem Band thematisiert, für den die *Rocky Steps* ein Jahr lang beobachtet und die Läufer*Innen zu deren Motiven interviewt wurden (vgl. Vitez / Gralish 2006: S. 13ff.).

they want with hard work" (ebd.: S. 1). Dieses metaphorische Element ist mit einem geographischen Punkt in Philadelphia, den man besuchen, und einer sozialen Situation, die man erleben kann, verknüpft. Die Besonderheit liegt darin, dass man das filmische Szenario selbst in einem übertragenen Sinn erleben und erfahren kann. Das ist etwas, das anderen filmischen Werken in diesem Maße bzw. dieser Intensität häufig vorenthalten bleibt, denn „you can't borrow Superman's cape. You can't use the Jedi laser sword. But the steps are there. The steps are accessible" (Sylvester Stallone zit. nach ebd.: S. IX). Eine Besucherin der *Rocky Steps* erläutert daher auch, dass man dadurch selbst zu diesem Charakter werden kann:

> *„The great thing about this is … you can be Rocky offscreen. […] Most movies, you can only be Scarlet O'Hara onscreen, when you're in your seat. Here's a movie that could give you the same thing offscreen." (Jeanine Basinger zit. nach ebd.: S. 4)*

Als jemand, der unterschätzt wird, geht es um „the chance to go the distance, the chance to taste defeat or victory, the chance to either watch the game or be in it because in the end all that really matters is having the opportunity to play" (Sylvester Stallone zit. nach Gross 2006: S. 7). Es sind diese mit Rocky Balboa einhergehenden Geschichten und Merkmale, die die Identifikation der Zuschauer*Innen mit dem Charakter und die sich daran anschließende individuelle Integration der Spiel-Filme bzw. deren Themen in der sozialen Wirklichkeit ermöglichen. In denjenigen, die die Treppe hinauflaufen, steckt – unabhängig davon, ob sie die individuellen Ziele und Träume erreichen – somit auch ein Rocky Balboa. In dem mit dem Lauf auf der Treppe verbundenen „rite of passage" (Vitez / Gralish 2006: S. 3) kommen das Bestreben, alle Chancen, die sich einem bieten, durch eigene Anstrengungen und Leistungen zu nutzen, zum Ausdruck.[126] In einer die filmische Fiktion und die soziale Realität verknüpfenden Szene zeigt Sylvester Stallone im Abspann von *Rocky Balboa* (US 2006) Menschen auf den *Rocky Steps* und schließt damit die soziale Bedeutung, die die Spiel-Filme bzw. der Charakter für Philadelphia und die Menschen dort bzw. in der Welt angenommen haben, ein.

Die verschiedenen Beispiele verdeutlichen, inwiefern Charaktere und Inhalte filmisch erzählter Geschichten „nicht mehr auf die Leinwände der Welt [begrenzt sind], sondern […] Bestandteil […] von politischen, sozialen, kulturellen und identitären Prozessen" (Peltzer 2011: S. 186) geworden sind. Die filmischen Werke, die kritisch-reflektierende Spiegel für einen Zeitgeist sein können, finden in diesem einen eigenen Spiegel.

[126] Zu beachten ist, dass die vorliegenden Beispiele, wie sich filmische Werke in deren gesellschaftlicher Gegenwart spiegeln, vor allem positiv konnotiert sind. Allerdings sind auch negative Auswirkungen zu betrachten, die beispielsweise im Zusammenhang mit Amok-Taten etc. wiederkehrend diskutiert werden (vgl. Brumme 2011: S. 44f.) Eine ausführlichere Betrachtung dieses Themas ist vorliegend jedoch nicht möglich.

3.5.3 WERK-IM-WERK

> *„From the Guys who watched every Action Movie ever made."*
> *Werbe-Zeile zit. nach Hot Fuzz - Zwei Abgewichste Profis (UK 2007)*

Kein anderes künstlerisch orientiertes Medium als das filmische Erzeugnis scheint derart intensiv dazu befähigt zu sein, auf sich selbst Bezug zu nehmen bzw. andere filmische Werke, Stile, Entwicklungen etc. aufzugreifen, zu zitieren und zu diskutieren. Es handelt sich um ein global verbreitetes Phänomen, dessen Produkte eine große Popularität und Bekanntheit genießen. Spiel-Filme, Serien etc. zitieren sich gegenseitig und heben damit eine bestimmte Bedeutung des zitierten Werkes hervor und sprechen dessen Bekanntheit im kollektiven Gedächtnis an. Die populär-kulturellen filmischen Elemente werden erneut abgebildet, reproduziert, re-kontextualisiert und reinterpretiert. Ein Werk erklärt Werke mithilfe von anderen Werken. Dies zeigt sich u. a. anhand von *Gefährliche Brandung* (US 1991) und *Bad Boys II* (US 2003), die von dem Charakter des Danny Butterman in *Hot Fuzz - Zwei Abgewichste Profis* (UK 2007) leidenschaftlich zitiert werden und deren zentrale Szenen sich später auch in der filmischen Realität kontext-bezogen entfalten. Diese Einbindung stellt „keine schlichte Hommage an Hollywood [dar], [es] ist die Indienstnahme eines kulturell konnotierten Identitätsangebots" (Peltzer 2011: S. 185). Allerdings verlässt sich der Spiel-Film nicht darauf, dass das Publikum diese Werke bereits langfristig aus dem individuellen bzw. kollektiven Gedächtnis abrufen kann. Der Charakter des Sergeant Nicholas Angel, der die Spiel-Filme nicht kennt, erhält die Spiel-Filme vorgeführt. Das Publikum als auch er lernen diese dadurch kennen, bevor später wieder Bezug darauf genommen wird. Das Action-Genre und dessen Werke haben somit einen inspirierenden Einfluss auf das Script von Simon Pegg und Edgar Wright – nicht zuletzt heißt es daher im Werbe-Trailer, dass der Spiel-Film von denjenigen ist, die jeden (sic!) Action-Film, der je gedreht wurde, gesehen haben.

Bereits in den 1990er-Jahren hat das Action-Genre filmisch deutlich auf sich selbst Bezug genommen. Der selbst-ironische Ansatz der folgenden Spiel-Filme basiert auf den Strukturen und Funktionen, die sich in den 1980er-Jahren im Action-Genre herausgebildet haben (vgl. Langer 2012b). Die Stereotypen des Action-Genres, die sich im Zusammenhang mit dem männlich-körperbetonten Kino (vgl. Jeffords 2004 [1993] / Tasker 1993 / Hißnauer / Klein 2002), das Schauspieler wie Sylvester Stallone, Arnold Schwarzenegger und Bruce Willis repräsentieren, herausgebildet haben, wurden in den 1990er-Jahren von diesen prägenden Repräsentanten des Genres in je einem selbst-ironischen filmischen Werk einer kritischen Reflexion unterzogen.

In dem Science-Fiction-Werk *Demolition Man* (US 1993) wird der von Sylvester Stallone gespielte Charakter John Spartan, ein rabiater Cop aus dem Jahr 1996, eingefroren und in ein gewaltfreies und friedliches San Angeles – ehemals Los Angeles – des Jahres 2032 versetzt. In dieses scheint er nicht hineinzupassen und er wird von dessen Gesellschaft unmissverständlich abgelehnt. Auch Simon Phoenix, der Gegner von John Spartan, tritt dort wieder in Erscheinung. Die neue gewalt- und konfliktfreie Gesellschaft erscheint unfähig, Simon Phoenix aufzuhalten, so dass man bestimmte Methoden und Techniken von John Spartan nutzen will. Das zukunfts-orientierte Szenario dient dazu, das Action-Kino der 1980er-Jahre einerseits wieder aufleben zu lassen, andererseits aber auch mit einem Augenzwinkern zu kommentieren und sich selbst nicht zu ernst zu nehmen. Dementsprechend wurde dem inhaftierten John Spartan im Cryo-Schlaf als Aggressions-Therapie eine besondere Liebe für das Stricken suggeriert, so dass er über Nacht sowohl zur Entschuldigung als auch aus Leidenschaft einen Pullover strickt. Im Gegenzug versucht Lenina Huxley, ein Charakter aus der friedlichen Zukunft, wiederkehrend markante, kurze Aussprüche aus Action-Filmen der Vergangenheit, die sogenannten One-Liner, zu zitieren – scheitert jedoch daran. Zuschauer*Innen, die mit den filmischen Erzeugnissen bzw. dem Genre vertraut sind, erkennen die Anspielungen und können diese besser einordnen.

Arnold Schwarzenegger hat mit *Last Action Hero* (US 1993) eine selbst-ironische und genre-reflexive Action-Komödie veröffentlicht, in der die filmische Illusion und deren vereinfachende Regeln mit denen der realen Welt gegenüberstellt werden. Der junge Film-Fan Danny Madigan wird plötzlich aus dem Kino-Saal in den vorgeführten Spiel-Film mit dessen Lieblings-Action-Helden, Jack Slater, transportiert und ist begeistert davon, ein Teil dieser irrealen Welt zu sein. Jack Slater hingegen muss feststellen, dass alle seine Erlebnisse, seine Verluste und sein Leiden nur Fiktionen sind, die von Produzent*Innen, Autor*Innen und Regisseur*Innen vorgegeben wurden. Das, was er durchleidet, dient anderen zur Unterhaltung. Als Jack Slater in die reale Welt des filmischen Werkes gelangt, die mit der außer-filmischen Realität vergleichbar sein soll, zeigt sich schnell, dass als risiko-frei dargestellte filmische Action nun schmerzhafte Konsequenzen nach sich zieht. Zugleich entdeckt der Action-Held eine diesem bisher nicht zugeschriebene Liebe zu der Musik von Wolfgang Amadeus Mozart. Ironischer Höhepunkt ist, als Jack Slater dem Schauspieler Arnold Schwarzenegger begegnet, der den Charakter verkörpert. Der Schauspieler spielte somit nicht nur die Rolle des Jack Slater, sondern auch eine Variante von sich selbst.[127] In einer Szene begegnen sich beide

[127] In *Harold & Kumar* (US 2004) tritt der Schauspieler Neil Patrick Harris als Neil Patrick Harris auf. Im Abspann ist dies auch so benannt und nicht in der normalerweise genutzten Variante, dass Schauspieler*Innen als sie selbst auftreten. Dies ist geschehen, um Missverständnisse zu vermeiden, da Neil Patrick Harris eine deutlich übertriebene und abweichende Variante von sich selbst dargestellt hat (IMDb 2022a).

und Jack Slater beschwert sich darüber, was Arnold Schwarzenegger diesem alles angetan habe. Insbesondere durch die Verknüpfung von realer und filmischer Welt zeigt und diskutiert der Spiel-Film die damals häufig genutzten, ungeschriebenen Regeln des Action-Films.

Im Vergleich zu der selbst-referentiellen Ironie von *Demolition Man* (US 1993) und *Last Action Hero* (US 1993) bietet *Stirb Langsam - Jetzt Erst Recht* (US 1995) mit Bruce Willis nicht den markant-ironischen Stil und persifliert somit auch nicht den Rollen-Typus des Action-Helden. Der Spiel-Film nimmt sich insofern selbst ernster. Die Ironie ist stattdessen subtiler eingeflochten. John McClane ist nicht, wie in anderen Genre-Beiträgen üblich, ein Besserwisser, der alles im Griff hat, sondern ein – konflikt-behafteter – Team-Player, der auf andere angewiesen ist. Der Kontrast wird besonders deutlich, wenn sowohl Zeus Carver als auch John McClane nicht wissen, wer der 21. US-Präsident gewesen ist, sie aber aus unerwarteter Richtung von einem geschichts-interessierten Trucker die Lösung erhalten.

Gemeinsam sind die drei Schauspieler auch in den genre-bezogenen Action-Filmen *The Expendables* (US 2010) und *The Expendables 2 - Back For War* (US 2012) aufgetreten. Die Geschichten um eine Söldner-Truppe bieten zwar auch ironische Elemente, sind jedoch nicht wie die vorgenannten Spiel-Filme explizit darauf angelegt. Es fehlt somit das selbst-kritische bzw. selbst-reflexive Element. Vielmehr sind diese Spiel-Filme als erneute Auflage genre-spezifischer Ausprägungen aus den 1980er-Jahren anzusehen. Dies nicht zuletzt auch deshalb, da die Reihe, wie es in der Werbung angekündigt wurde, die größten Action-Legenden erstmals gemeinsam im Kino vereint und somit film-spezifische Entwicklungen und Ausprägungen aufgreift. Die deutlichsten Verbindungen und Zitate werden für Zuschauer*Innen erkennbar, wenn Charaktere in Dialogen auf bekannte Action-Filme des Schauspielers, mit dem interagiert wird, anspielen. Beispielsweise verwendet Bruce Willis das von Arnold Schwarzenegger über *Terminator* (US 1984) bekannte „Ich komme wieder!“, während dieser mit dem von Bruce Willis über *Stirb Langsam* (US 1988) geprägten „Yippee-Ki-Yay“ antwortet.

Die ironische Kommentierung des Geschehens und der Genre-Regeln etc. innerhalb filmischer Situationen lässt sich zudem mittels des Überwindens der vierten Wand intensivieren. Im Theater ist diese der Bereich der Bühne, der nicht abgegrenzt, sondern zum Publikum hin geöffnet ist. Die Wand erscheint somit unsichtbar, da trotz des anwesenden Publikums nicht mit diesem kommuniziert wird. Die erzählte Geschichte spielt sich im abgegrenzten Rahmen der vier Wände ab (vgl. Lautmann 2009: S. 509f.). In filmischen Werken bildet die Kamera die vierte Wand, denn das Publikum befindet sich dahinter und schaut durch deren Perspektive auf das Szenario. Das Überwinden der vierten Wand – welches nur werks-seitig und einseitig denkbar ist, denn aus dem Publikum gibt es immer Reaktionen zum Geschehen, auf die im Theater zwar theoretisch, filmisch aber nicht geantwortet werden kann – bedeutet,

dass das Publikum unmittelbar angesprochen und damit eine Vertrautheit zwischen Werk und Publikum suggeriert wird. In *Ferris Macht Blau* (US 1986) spricht der Protagonist gleich im Eröffnungs-Monolog in die Kamera und somit zu den Zuschauer*Innen, um diese zum folgenden Erlebnis abzuholen und somit auch zu Partner*Innen des planvollen Schwänzens zu machen. Das Alter Ego von Wade Wilson, der titel-gebende *Deadpool* (US 2016), nutzt die Überwindung der vierten Wand hingegen nicht nur, um das Publikum anzusprechen, sondern dabei auch filmisch-selbstreflexiv zu verdeutlichen, dass er sich bewusst ist, Teil eines filmischen Erzeugnisses zu sein und darüber hinaus auch im Kontext andere Werke, Genres, Adaptionen und Franchises steht – insbesondere dem *Marvel Cinematic Universe*, dem der Comic-Charakter zuzuordnen ist. Regisseur Tim Miller sagt, dass der Charakter „nicht nur [weiß], dass er Zuschauer[*Innen] hat, er weiß auch, dass er von Ryan Reynolds gespielt wird. Er weiß alles über Ryan, mehr, als das Publikum weiß" (Tim Miller zit. nach Havran 2015). Laut Autor Rhett Reese hat er daher „die Fähigkeit, mit den traditionellen Erzählregeln zu brechen" (Rhett Reese zit. nach ebd.). Dementsprechend adaptiert der Charakter die Post-Credits-Szene aus *Ferris Macht Blau* (US 1986), in der Ferris Bueller das Publikum fragt, wieso es noch da ist und es wegschickt, da der Spiel-Film zu Ende ist. Es findet eine ähnlich inszenierte Verabschiedung statt, nur dass diese zusätzlich einen Meta-Bezug zu den Budgets in der Film-Branche sowie zum *Marvel Cinematic Universe* beinhaltet.

Deadpool: *Ihr seid noch da?*

[Pause.]

Es ist vorbei, geht nach Hause.

[Pause.]

Ach, Ihr wartet auf 'nen Teaser für DEADPOOL 2, tja, für sowas haben wir kein Geld.

[Pause.]

Was erwartet Ihr? Dass Sam Jackson auftaucht mit 'ner Augenklappe und 'nem heissen, engen Leder-Outfit? Geht! Geht!

Deadpool zit. nach Deadpool (US 2016) Time-Code: 01:46:57-01:47:30

Einerseits nimmt er Bezug auf die Bedeutung von Budgets und was sich dadurch umsetzen lässt oder worauf verzichtet werden muss. Andererseits ist es auch eine Anspielung auf die Post-Credits-Szenen, die sich regelmäßig im *Marvel Cinematic Universe* finden lassen. In

diesen tritt häufig der Charakter des Nick Fury, gespielt von Samuel L. Jackson, in Erscheinung und deutet weitere Geschichten zukünftiger filmischer Werke der Film-Reihe an.

Ein derartiges selbst-reflexives Vorgehen in Kombination mit der Überwindung der vierten Wand ist jedoch von Seltenheit. Vielmehr wird die inhaltlich selbst-referentielle Inszenierung verwendet. Insbesondere das Horror-Genre bringt zitat-lastige Spiel-Filme hervor, die einen Bezug auf das eigene Genre darstellen. Der Horror-Thriller *Scream - Schrei!* (US 1996), der zentral für die Entwicklung selbst-referentieller filmischer Werke ist, bietet ein genre-spezifisches Erlebnis und stellt einen eigenständigen Genre-Beitrag dar, ist zugleich aber selbst-reflexiv in Bezug auf das Horror-Genre. Der Charakter des Randy Meeks ist der Film-Kenner und passenderweise in einer Videothek (sic!) tätig. Dieser ist es, der die verschiedenen Ausprägungen des Genres der 1970er- und 1980er-Jahre sowie die sich daraus ergebenden Regeln kennt. Diese verdeutlicht Randy Meeks bei einer Party, als sich die Jugendlichen gemeinsam *Halloween - Die Nacht Des Grauens* (US 1978) ansehen. Die Regeln geben in der Szene sowohl den anwesenden Charakteren als auch dem voyeuristischen Publikum eine Orientierung für den weiteren Verlauf der Geschichte.

Randy Meeks: *Jamie Lee [Curtis] war in Horror-Filmen immer die Jungfrau.*

[…]

Deswegen kann sie dem Mörder am Schluss auch immer entkommen. Das schaffen nur Jungfrauen! Kennt Ihr denn die Regeln nicht?

Stuart Macher: *Welche Regeln?*

Randy Meeks: *Also! Oh, Herrgott nochmal, Ihr kennt die Regeln nicht?*

[Er steht auf, pausiert den Horror-Film und stellt sich vor die Gruppe.]

Stuart Macher: *Ob das sein Herz übersteht?*

Randy Meeks: *Es gibt gewisse Regeln, die man unbedingt beachten muss, wenn man eine Chance haben will, in einem Horror-Film zu überleben. Nummer 1: Enthalte dich jeder Form von Sex.*

[Die Anwesenden gröhlen. Es wird mit Popcorn geworfen, das Randy Meeks von sich abwehrt.]

Finger weg! Finger weg!

Stuart Macher: *[Spricht zu einem Mädchen neben sich.]*

Ich wär sofort tot!

[Sie bestätigt lachend mit: Ja!]

Randy Meeks: *Auf jeden Fall, Sex ist gleich Tod, klar?! Nummer 2: Nicht Trinken und keine Drogen!*

[Die Anwesenden gröhlen und jubeln erneut. Sie erheben die Alkohol-Flaschen und stoßen an.]

Das alles fällt unter Sünde! Sünde ist die Erweiterung von Nummer 1! Und Nummer 3: Du darfst nie, niemals, unter keinen Umständen sagen: Ich komm' gleich wieder! Denn Du kommst nicht wieder!

Stuart Macher: *[Steht auf und will gehen.]*

Ich hol' mir noch 'n Bier, auch eins?

Randy Meeks: *Ja, klar!*

Stuart Macher: *[Übertreibend.]*

Ich komm' gleich wieder!

[Die Anwesenden gröhlen und lachen darüber.]

Randy Meeks: *Jeden, der gegen die Gesetze verstösst, erwartet der Tod! Okay, bis gleich in der Küche mit dem Messer!*

Randy Meeks & Stuart Macher zit. nach Scream – Schrei! (US 1996) Time-Code: 01:12:49-01:13:57

Im Original sowie in der Fortsetzung haben sich die Genre-Regeln auf Thriller, Horror und Slasher als Genre bzw. Sub-Genre konzentriert. Dennoch wurde in der Fortsetzung der Blick auch auf Spiel-Filme und filmische Phänomene im Generellen erweitert, wie allein die Diskussion über Fortsetzungen in einem Film-Seminar, das Randy Meeks besucht, zeigt. Zum Abschluss wird er von einer Kommilitonin gefragt, was er tun würde, um eine Horror-Fortsetzung origineller zu gestalten und sich vom Standard abzuheben.

Studentin: *Und Du, Du Schlaumeier? Was würdest Du anders machen?*

Randy Meeks: *Ich lass den Irren die Kleine kriegen!*

Randy Meeks & Film-Kurs-Studentin zit. nach Scream 2 (US 1997) Time-Code: 00:17:19-00:17:27

Das folgende Zitat aus *Scream 3* (US 2000) erweitert den Blick auf die generellen Regeln. Über die Erwähnung von *Der Pate - Part 3* (US 1990) und *Star Wars - Episode VI - Die Rückkehr Der Jedi-Ritter* (US 1983) werden nicht mehr nur Genre-Regeln, sondern strukturelle

und systematische Regeln des Film-Phänomens betrachtet und aufgezeigt. Die Horror-Thriller-Reihe ist somit zu einem Kommentar des generellen Film-Phänomens und den damit verbundenen sowie sich wiederholenden Ausprägungen geworden.

> *„Ist das eine reine Fortsetzung? Wenn ja, gelten auch weiterhin dieselben Regeln. Andernfalls, und dann wird es kritisch, wenn ihr plötzlich auf eine unerwartete Vorgeschichte stoßt und dadurch die Exposition ein Übergewicht erhält, sind die Regeln für Fortsetzungen nicht anwendbar, denn dann handelt es sich nicht um eine Serie, sondern um den letzten Teil einer Trilogie. […] Eine Größe, mit der man rechnen muss, denn echte Trilogien führen einen immer wieder an den Anfang zurück und enthüllen etwas, das von vornherein nicht gestimmt hat. DER PATE, KRIEG DER STERNE, überall stellte sich etwas, das wir für wahr gehalten hatten, als unwahr heraus." Randy Meeks zit. nach Scream 3 (US 2000) Time-Code: 00:54:11-00:54:46*

Die Reihe ist sich allerdings auch dessen bewusst, zu was sie selbst innerhalb des Film-Phänomens beigetragen hat: Das Aufzeigen von Regeln und Mechanismen eines Genres führt dazu, dass man mit diesen spielen und diese umkehren kann, um die Zuschauer*Innen zu irritieren und mit dem Unerwarteten zu überraschen. In *Scream 4* (US 2011) wird in einer Szene von zwei Charakteren diskutiert, was es bedeutet, im Spiel-Film ein Cop zu sein – etwas, das auf sie selbst zutrifft. Die stereotype Darstellung der Cop-Rolle, die angeblich nur von jemandem wie Bruce Willis in Spiel-Filmen wie *Stirb Langsam* (US 1988) gebrochen werden kann, wird thematisiert.

> *Ross Hoss:* *Film-Cop-Regel. Echt Scheisse, im Film Cop zu sein. Ausser für Bruce Willis.*
>
> *Anthony Perkins:* *Nich' alle Cops sterben in den Filmen.*
>
> *Ross Hoss:* *Nein, aber wenn's Dein letzter Tag vor der Rente ist, dann schon. Oder Du bist ein Anfänger und Deine Frau ist schwanger, dann auch. Oder wenn Dein Partner besser aussieht, dann auch, ja.*
>
> *[Gleichzeitig: Anthony Perkins & Ross Hoss]*
>
> *Wobei dann ich gewinne.*
>
> *[…]*
>
> *Anthony Perkins:* *Ich komme gleich wieder.*
>
> *[Pause]*
>
> *Scheisse! Ich weiss doch, dass man den Spruch nich' sagen soll, oder?*

Ross Hoss: Neues Jahrzehnt. Neue Regeln. Weisst Du, heutzutage kommst Du wieder und ich bin tot. Augen ausgestochen, Zunge hängt raus, kann jeden erwischen.

Anthony Perkins: Das ist 'ne Scheiss-Regel.

Ross Hoss & Anthony Perkins zit. nach Scream 4 (US 2011) Time-Code: 01:02:17-01:02:59

Die Charaktere spielen in der Folge szenisch mit diesen Kenntnissen und kehren diese, ganz im Sinne der Regeln des neuen Jahrzehnts um, nur um letztlich zu merken, dass niemand der beiden Bruce Willis ist. Anthony Perkins (sic!) betont daher mit seinen letzten Worten:

„Scheiss Bruce Willis!" Anthony Perkins zit. nach Scream 4 (US 2011) Time-Code: 01:05:30-01:05:33

Neben dieser Meta-Reihe sind es vor allem Spiel-Filme wie *Behind The Mask* (US 2006), *Dead Before Dawn* (CA 2012), *Blood Fest* (US 2018), *Hell Fest* (US 2018) und *You Might Be The Killer* (US 2018), die die Horror-Sub-Genres und deren Regeln verdeutlichen, indem die Charaktere und Geschichten um diese herum konstruiert sind. Abseits vom Horror-Genre lassen sich die umfassendsten bzw. unmittelbarsten Zitate anderer filmischer Erzeugnisse vermutlich nur noch in der Parodie als einem Sub-Genre der Komödie finden. Spiel-Filme wie *Die Nackte Kanone 2½* (US 1991), *Scary Movie* (US 2000) und eine Vielzahl an filmischen Parodien der Autoren und Regisseure Aaron Seltzer und Jason Friedberg, die zwischen den Jahren 2000 und 2015 entstanden sind, greifen Szenen aus populären Spiel-Filmen auf und inszenieren diese in überspitzt-übertriebener Art. Die Parodie ist somit die Nachahmung von Werken oder Elementen dieser, die zugleich aber verzerrend, übertrieben und auch verspottend gegenüber den Originalen sind.

Das konsequente Zitieren populär-kultureller Erscheinungen, insbesondere filmischer Werke, wurde in der TV-Serie *Psych* (US 2006-2014) intensiv angewendet. In der Serie löst ein angeblicher Hellseher-Detektiv namens Shawn Spencer, der allerdings nur über eine ausgeprägte Wahrnehmung verfügt (vgl. Kapitel 3.4.3), gemeinsam mit seinem besten Freund Burton Guster verschiedene Kriminal-Fälle. Die beiden Charaktere ziehen fortlaufend Vergleiche zwischen anderen Beteiligten sowie sich selbst zu filmischen Charakteren, Situationen und Geschichten, die somit auch orientierend, aufschlussreich oder ausschlaggebend für den weiteren Verlauf der jeweiligen Folge sein können. Eine größere Vertrautheit der Zuschauer*Innen mit den zitierten bzw. persiflierten Werken lässt nicht nur die Anspielungen, sondern auch die Verbindungen zur eigentlichen Geschichte deutlicher hervortreten.

Diese Vertrautheit wird in den Porno-Industrien, in denen es um die explizite Darstellung sexueller Akte in filmischen Erzeugnissen geht, besonders adressiert. Wiederkehrend entstehen filmische Erzeugnisse, die deutliche Bezüge zu den aus Kino, TV etc. bekannten und populären Spiel-Filmen, Serien und Charakteren aufweisen bzw. sich davon inspirieren lassen. Während sich diese vor allem in den Titeln darstellen (vgl. Guy 2004: S. 29), hat sich seit Ende der 2000er-Jahre die sogenannte Porno-Parodie etabliert, d. h. die Adaption von Spiel-Filmen und Serien als pornographische Erzeugnisse, in denen die Abenteuer des Originals in sexuelle Abenteuer umgewandelt werden. Die folgende Übersicht stellt beispielhaft die Original-Titel von filmischen Werken mit den Titeln der pornographischen Adaptionen gegenüber (vgl. Tabelle 11).

ORIGINAL-TITEL	PORNO-TITEL
A Clockwork Orange	Clockwork Orgy
Buffy The Vampire Slayer	Muffy The Vampire Layer
Doctor Who	Doctor Yes
Easy Rider	Sleazy Rider
E.T. – The Extra-Terrestrial	E.T. – The Extra Testicle
Inspector Gadget	Inspect Her Gadget
Interview With The Vampire	Intercourse With The Vampire
Nightmare On Elm Street	Wet Dream On Elm Street
Saving Private Ryan	Shaving Ryan's Privates
Single White Female	Single Tight Female
Star Trek – The Next Generation	Sex Trek – The Next Penetration
The Terminator	The Sperminator
War Of The Roses	Whore Of The Roses

TABELLE 11: ORIGINAL-TITEL & PORNO-INTERPRETATION

Spiel-Filme, Serien etc. spiegeln vielleicht am deutlichsten andere filmische Werke sowie das Phänomen, indem sie bestimmte Merkmale, Szenen etc. aufgreifen, zitieren, diskutieren und auch zur Basis für sich selbst als Werk machen. Die pornographischen Adaptionen sowie die filmisch-eigenständigen Werke, die inhaltlich-erzählerisch etc. von anderen beeinflusst sind, stellen Spiegel dar. Und nicht zuletzt sind Remakes, Fortsetzungen, Spin-Offs etc. ebenfalls Spiegel der Originale und von deren Auswirkungen sowie Bedeutungen in Branche, Gesellschaft und Phänomen. In diesem Sinne ist zu fragen, wie viele Spiel-Filme und Serien ohne

vorhergehende filmische Erzeugnisse letztlich gar nicht denkbar wären. Der Horror-Thriller *Scream - Schrei!* (US 1996) würde ohne das Genre in der selbst-reflexiven und selbst-ironischen Art wohl nicht existieren. Auch die romantische Komödie mit Zombies, *Shaun Of The Dead* (UK 2004), würde es ohne den von Regisseur George A. Romero inszenierten *Zombie - Dawn Of The Dead* (US 1978) und die Bedeutung, die dieser für das Genre hat, nicht geben. Ohne eine Vielzahl an filmischen Werken würde es viele Episoden der Serie *Psych* (US 2006-2014) ebenfalls nicht geben, so wie auch eine große Zahl an Action-Filmen nach dem Muster von *Stirb Langsam* (US 1988) auf diesem aufbauen. Auch die Adaption *Mission: Impossible* (US 1996) ist ein Spiegel der Popularität und des Erfolgs von *Kobra - Übernehmen Sie* (US 1966-1973), wohingegen deren Fortsetzungen bereits Spiegel der nach und nach entstandenen Film-Reihe sind.

In der Art und Weise, wie filmische Erzeugnisse andere Film-Phänomene zitieren, zeigt sich, „wie die Produkte einer globalen Kulturindustrie mimetisch nachvollzogen und in einem performativen Akt der Neukonstruktion lebensweltlich [u. a. branchen-bezogen] umgedeutet werden“ (Peltzer 2011: S. 185f.). Zugleich tragen derartige Spiel-Filme, Serien etc., die das vielfältige Film-Phänomen zitieren, integrieren, diskutieren und interpretieren, auch zu einem erweiterten Lernen der Zuschauer*Innen in besonderer Weise bei, da diesen immer mehr und unmittelbarer vor Augen gehalten wird, was sie filmisch bereits erlebt, aber vielleicht noch nicht erkannt bzw. verarbeitet haben. Die horror-affinen Zuschauer*Innen, die *Scream - Schrei!* (US 1996) erstmals gesehen haben, konnten sich selbst hinterfragen, inwiefern die Regeln, die Randy Meeks über das Genre aufgestellt hat, sie selbst über andere Horror-Filme bereits begleitet haben, ohne dass diese in der Art deutlich geworden sind.

IV. FILM – DIE SOZIOLOGISCHEN ERKENNTNISSE

> *„Soziologie macht das Selbstverständliche zum Gegenstand der Reflexion. Wer das Selbstverständliche wiedererzählt bekommt, hat es allerdings noch nicht verlassen." (Ralf Dahrendorf zit. nach Goffman 2007 [1959]: S. X)*

Die Vielzahl an filmischen Werken, die weltweit produziert wurden und werden, die verfügbar sind und in den lebensweltlichen Situationen von Menschen gegenwärtig sind und diese gestalten bzw. prägen, lassen das gesamte Phänomen als etwas geradezu selbstverständliches erscheinen. Das Phänomen des Films ist jedoch weitläufig und komplex, da es über den Konsum einzelner filmischer Erzeugnisse hinausgeht. In den Worten von Ian Charles Jarvie wird diese Komplexität bereits angedeutet, denn es wird zusammenfassend beschrieben, dass „Produzent[*Inn]en produzieren, das Publikum findet sich ein, Kritiker[*Innen] fällen ihr Urteil, und das alles aufgrund der Konfrontation des Menschen mit einer von bewegten Bildern erfüllten rechteckigen Leinwand" (Jarvie 1974 [1970]: S. 119f.). Das Interesse an darüber hinausgehenden Informationen und Erkenntnissen aus den und über die film-bezogenen Industrien und Branchen, deren Produktionen sowie die globale Verbreitung und gesellschaftliche Einbettung filmischer Werke ist ein wesentlicher Bestandteil der soziologischen Auseinandersetzung mit dem Phänomen (vgl. Kapitel 2.1). Es entfalten sich darüber kulturelle, gesellschaftliche und globale Zusammenhänge. Spiel-Filme, Serien etc. werden überall auf der Welt produziert, gedreht, gesehen, bewertet, freigegeben, verboten etc. Dementsprechend ist es immer wieder von soziologischem Interesse, vor welchen gesellschaftlichen und globalen Hintergründen dies erfolgt, welche individuellen und kulturellen Bedeutungen filmische Erzeugnisse entfalten oder erhalten und wie sich diese im Laufe der Zeit verändern, denn „Film hat also mit Gesellschaft zu tun und Gesellschaft mit Film" (Mai / Winter 2006: 14).

In den vorhergehenden Kapiteln und Abschnitten wurde das Phänomen ausführlich aufgeschlüsselt und betrachtet, denn eine Soziologie, die sich damit beschäftigt, fragt nach den wechselseitigen Beziehungen zwischen filmischen Erzeugnissen und gesellschaftlicher Wirklichkeit. Eine erklärende Soziologie fragt danach „warum das interessierende Phänomen so existiert(e), so funktioniert(e) oder sich in der Weise ändert(e), wie es beschrieben worden ist" (Esser 1993: S. 39) und folgt somit einem kausalen Erkenntnis-Interesse. Die filmischen Werke stellen die Verbindung zwischen den real-sozialen Prozessen der (1) Produktion und (2) Rezeption dar, die durch die (3) Distribution miteinander verbunden sind bzw. ineinander übergehen (vgl. Kapitel 2.2). Dementsprechend sind aus soziologischer Sicht die strukturellen und sozialen Entwicklungen und Veränderungen betrachtet worden, die sich in diesen Bereichen ergeben haben bzw. beobachten lassen. An diese Betrachtungen schließt sich nun

ein deduktiver Schritt an (vgl. Becker-Carus / Wendt 2017: S. 462), d. h. es wird aus dem Allgemeinen das Besondere abgeleitet (vgl. Messing / Huber 2007: S. 31), beispielsweise eine Regel, deren Ausprägungen sich wiederkehrend erkennen lassen. Die Deduktion ist ein eindeutiger Rückschluss, der auf Basis der Betrachtungen gezogen wird. Dennoch ist diese nicht grundsätzlich zutreffend, so dass nicht immer eine generelle Übertragbarkeit gegeben ist. Dies zeigt sich in der einzelnen Anwendung und Überprüfung, in der sich die Annahme widerlegen lassen kann, da der untersuchte Gegenstand nicht der abgeleiteten Regel entspricht bzw. sich andere Erklärungen finden lassen (vgl. ebd.).

Im Folgenden wird dargelegt, welche Erkenntnisse sich aus den vorhergehenden Betrachtungen der komplexen Zusammenhänge ableiten lassen. Die vergangenen und gegenwärtigen Entwicklungen und Veränderungen, d. h. die transformatorischen Prozesse, sowie der fortwährende Bestand und Umgang mit länger zurückliegend entstandenen filmischen Werken, d. h. die kultivierenden Prozesse, werden dabei berücksichtigt (vgl. Kapitel 4.1). Im Anschluss daran werden die Erkenntnisse und Ableitungen für etwas genutzt, was normalerweise seltener in quellen-basierten, nicht-statistischen Abhandlungen geschieht: Es werden Vermutungen bzw. Fiktionen geäußert, wie sich das Phänomen in einzelnen Bereichen auf Basis der bisherigen Veränderungen zukünftig entwickeln könnte. Dementsprechend soll eine Art von Vorschau auf eine mögliche Zukunft des filmischen Erlebnisses durch veränderte Möglichkeiten der Involvierung und Partizipation der Zuschauer*Innen gegeben werden (vgl. Kapitel 4.2).

4.1 PAST ATTRACTIONS / CURRENTLY PLAYING

> *„Eine Theorie ist nicht einfach die Summe unseres Wissens über einen Gegenstand […]. Eine Theorie ist […] auch kreativ. Indem wir ihre mannigfaltigen Komponenten bewußt zu einem Ganzen fügen, treten Bezüge und Gesetzmäßigkeiten zutage, die uns sonst entgehen würden." (Tudor 1977 [1974]: S. 11)*

Ein Ziel soziologischer Theorien ist es, den Blick auf gesellschaftliche Phänomene so zu erweitern, dass diese dadurch in deren Komplexität reduziert und allgemeingültig erfassbar werden. Diese ergeben und verändern sich aufgrund menschlicher Aktionen und Handlungen. Es bilden sich Muster, Regeln und Strukturen aus, innerhalb derer sich weiteres zukünftiges Handeln einordnet und daran orientiert. Die filmischen Erzeugnisse entstehen unter den branchen- und gesellschafts-bezogenen Bedingungen, sind also Ergebnis der vorhandenen Strukturen und Entwicklungen. Aus der jahrzehntelangen Produktion filmischer Werke haben sich gleichzeitig auch weitere prozess-bedingte Strukturen, insbesondere gattungs- und genre-bezogen, ergeben. Zur kreativen Herausstellung derartiger Zusammenhänge und Gesetze ist es besonders wichtig, „logisch korrekt […] [vorzugehen, d. h.] daß wir keine Denkfehler machen […] [damit] unser Text die von uns konstruierte bzw. rekonstruierte Ordnung sichtbar machen" (Becker 1994: S. 176f.) kann. Eine Soziologie des Films sollte daher aufzeigen und erläutern, wie sich das Film-Phänomen in über 125 Jahren entwickelt bzw. verändert hat und welche Gründe bzw. Wirkungen damit verbunden sind. Eine soziologische Theorie des Films zielt dementsprechend darauf ab, die Komplexität des Phänomens aufzuschlüsseln, indem die wechselseitigen Prozesse und Verhältnisse zwischen Produktion, Distribution und Rezeption (vgl. Kapitel 2.2), die Strukturen herausbilden und sich gegenseitig beeinflussen, aufgezeigt und in abstrakter Beschreibung erfasst werden.

Folgt man der Annahme, dass das Ganze mehr als die Summe der einzelnen Teile ist, lässt sich sagen, dass das Phänomen des Films weit mehr als die Summe der filmischen Erzeugnisse und auch mehr als die Summe der vorhandenen Ausprägungen ist. Die Prozesse und Strukturen von Produktion, Distribution und Rezeption sind nicht nur als branchen-intern zu verstehen, sondern auch als branchen-extern, d. h. sie sind ins Verhältnis mit anderen gesellschaftlichen Prozessen etc. zu setzen. In gesellschaftlicher sowie globaler Hinsicht ist besonders interessant, welche Impulse das Phänomen gesetzt bzw. was es ausgelöst und bewirkt hat, wie beispielsweise die Entwicklung von Kino-Strukturen, Freigabe-Systemen und Ausleih-Kanälen. Diese sind wiederum bestimmende Faktoren für die Veröffentlichung und Verbreitung von filmischen Werken. Die gesamtheitliche Betrachtung des Films bezieht sich somit auf ein äußerst weitläufiges, vernetztes und interdependentes System zwischen

Film-Branchen und anderen gesellschaftlichen Systemen und Strukturen. Die in den vorhergehenden Kapiteln betrachteten Zustände und Entwicklungen haben dementsprechend gezeigt, wie das Phänomen die Entwicklungen von Gesellschaft spiegelt bzw. darauf reagiert, diese aber ebenfalls auch prägt und gestaltet. Der Fortschritt der Computer-Entwicklung steht beispielsweise im Einklang mit der Digitalisierung der *Post-Production* sowie der Bereitstellung von CGI-Effekten. Von Anfang an bis in die Gegenwart hat sich das Phänomen somit stets erweitert und ausdifferenziert. Es unterliegt einer vielseitigen und weiter fortschreitenden Transformation.[128] Insbesondere im dritten Jahrtausend zeichnen sich „[n]eue Techniken das Sehens und des Erzählens […] [ab, die] so grundlegend und umfassend [sind], dass sie nicht nur in technologischer Hinsicht einen Umbruch bedeute[n]" (Kloock 2008b: S. 9). Entsprechende transformatorische Prozesse verdeutlichen sich darin, dass entweder neue Ausprägungen bzw. Elemente hinzukommen, z. B. vom Stumm-Film zum Ton-Film, oder sich die bereits vorhandenen in deren Art und Weise verändern, z. B. die Verbesserung der Bild-Qualität von VHS zu UHD. Im Folgenden findet eine beispielhafte Gegenüberstellung film-bezogener Entwicklungen und deren transformatorischer Erweiterungen statt (vgl. Abbildung 24). Sonstige Entwicklungen sind beispielsweise das 3D-Kino, spektakuläre und über die soziale Realität hinausgehende audio-visuelle Effekte, Interaktivität, die „Auflösung der Wahrnehmung über das Alltägliche hinaus, […] Auflösung linearer Erzählweisen […] [sowie] Aufhebung der Grenzen zwischen Produktion und Konsumption" (ebd.).[129]

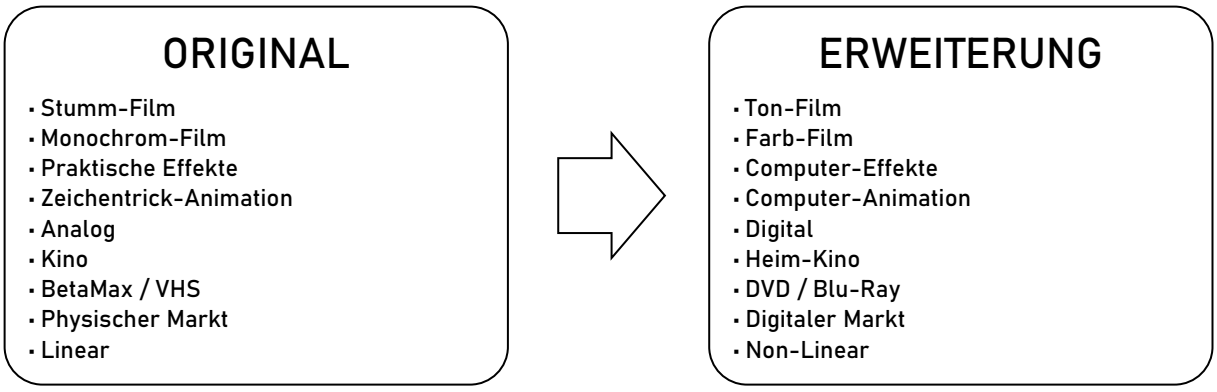


ABBILDUNG 24: BEISPIELE STRUKTURELL-TRANSFORMATORISCHER PROZESSE

Die Etablierung eines digitalen Marktes und die besonderen Merkmale des Video-On-Demand haben die Videotheken mit deren zeitlich-geographischen Einschränkungen nicht mehr konkurrenzfähig sein lassen. Zwar gibt es weiterhin einzelne Videotheken, aber das generelle

[128] Die vielfältigen transformatorischen Prozesse und v. a. zu erwartende Entwicklungen werden in *Zukunft Kino* betrachtet und diskutiert (vgl. Kloock 2008c).

[129] Siehe hierzu die Darstellungen zentraler film-historischer Entwicklungen (vgl. Strank 2021).

Vorhandensein in der Breite der Gesellschaft ist nicht mehr gegeben (vgl. Kapitel 3.3.1). Auch das eingeschränkte physische Medium VHS ist abgelöst worden und inzwischen nicht mehr existent. Die vollständige Verdrängung und Auflösung dieser Ausprägungen ist als notwendige und unvermeidbare Konsequenz anzusehen, da sie nicht mehr konkurrenzfähig sein konnten. Es ist anzunehmen, dass derartige Ablösungen eintreten, wenn die entsprechenden Elemente keine sinnvolle Alternative mehr zu neuen Methoden und Techniken darstellen und sich nicht mehr rentieren. Dies trifft an sich auch auf den Wechsel vom Stumm-Film zum Ton-Film zu, durch den sich umfassende neue Prozesse auf allen Ebenen ergeben haben und der das filmische Erlebnis nachhaltig verändert hat. In der absoluten Breite hat sich der Ton-Film ab Ende der 1920er-Jahre unproblematisch und schnell etabliert und den Stumm-Film verdrängt. Als Kunst-Form wird dieser aber, wie *The Artist* (FR 2011) als global bekanntes Beispiel zeigt, vereinzelt bis in die Gegenwart hinein immer wieder produziert. Zudem werden die filmischen Werke aus der Zeit des Stumm-Films weiterhin aufgeführt bzw. distribuiert. Es findet somit eine Kultivierung der Gattung und der zugehörigen Werke statt.

Es zeigt sich daran allerdings auch, dass neue Technologien bzw. Techniken, unabhängig davon, ob sie dem Bereich der Produktion, Distribution oder Rezeption zuzuordnen sind, nicht zwangsläufig die bisherigen ablösen und vollständig ersetzen. Vielmehr führen sie in der Regel zu einer Ko-Existenz mit den bereits vorhandenen Elementen. Dies verdeutlicht sich besonders an dem Einsatz von praktischen und digitalen Effekten in filmischen Produktionen. Die praktischen Effekte sind in der *Pre-Production* vorzubereiten, damit diese für den Dreh einsatzbereit sind. Die digitalen Effekte werden hingegen in der *Post-Production* erstellt und in die gedrehten Einstellungen bzw. zusätzlich eingefügt. Die digitale Variante hat sich ebenfalls schnell etabliert und zu Verschiebungen innerhalb der verschiedenen Phasen von Produktionen geführt. Die inzwischen eingesetzte Technologie namens *StageCraft*, die eine erweiterte Alternative zum Green-Screen darstellt, führt zu einer Verknüpfung zweier Phasen, da Teile der *Post-Production* wieder in die *Pre-Production* überführt werden. Die Verschiebungen haben insgesamt nicht zu einem Ersatz bisheriger Varianten geführt, sondern zu einem parallelen Einsatz. Der von Regisseur George Miller inszenierte *Mad Max - Fury Road* (AU 2015) verdeutlicht beispielsweise, wie sehr praktische Effekte und Stunts weiterhin eingesetzt, aber um digitale Effekte ergänzt bzw. mit diesen kombiniert werden, um die filmische Illusion eines post-apokalyptischen Action-Szenarios zu erschaffen (vgl. Kapitel 3.2.2). Zugleich ist darauf zu verweisen, dass nicht nur die Sinnhaftigkeit des Einsatzes zu berücksichtigen ist, sondern auch, dass die Auswahl bestimmter Mittel von den finanziellen Bedingungen einer Produktion abhängen. Dies ist ein weiterer wichtiger Faktor, der darauf Einfluss hat, welche Ausprägung, ob Co-Existenz oder Auslöschung, sich beispielsweise in

der Produktion ergibt. In der Regel sind somit eine Verschiebung und eine damit einhergehende Co-Existenz anzunehmen. Das Kino und das sich später herausgebildete Heim-Kino haben eine solche Co-Existenz erreicht.[130] Im Kino selbst haben sich ein populärer sowie ein programm-bezogener Markt nebeneinander etabliert. Alle diese Bereiche haben sich stabilisiert, entwickeln sich allerdings auch weiter und verändern sich, was weitere Verschiebungen nach sich zieht. Beispielsweise sind die Mid-Budget-Produktionen von ca. 20-80 Millionen US-Dollar inzwischen weniger im populären Hollywood-Kino zu finden, sondern vielmehr im Heim-Kino des Video-On-Demand.

Es besteht zudem die Annahme, dass die Entwicklungen des Phänomens stets dahin streben, filmische Erzeugnisse einfacher, schneller und unmittelbarer den Konsument*Innen bzw. Rezipient*Innen zugänglich zu machen. Die Auflösung der zeitlichen und geographischen Grenzen, z. B. über den zeitgleichen globalen Start im Kino bzw. die Verfügbarkeit über Video-On-Demand, ist hierfür von besonderer Bedeutung. Als Zuschauer*In muss man sich inzwischen nicht mehr zwangsläufig auf den Weg zu einer Film-Vorführung machen, sondern kann diese ohne Verzögerung jederzeit und überall beginnen. Die Entstehung von Video-On-Demand erscheint demnach als eine notwendige und unausweichliche Konsequenz dieses Bestrebens. Diese Entwicklungen führen zugleich dazu, dass mehr filmische Erzeugnisse angeboten und geschaut werden können – pausenlos und in Wiederholung. Indem der Film-Konsum durch entsprechend verfügbare Angebote unterstützt und vorangetrieben wird, findet gleichzeitig eine Kultivierung statt. Das bedeutet, das Bedingungen geschaffen, genutzt und aufrechterhalten werden, die den kulturellen Fortbestand des Phänomens bzw. besonders auch einzelner filmischer Werke ermöglichen.

Die Wiederholung lässt sich im filmischen Zusammenhang als besonders vielseitige Ausprägung einer Kultivierung, d. h. der gesellschaftlichen Pflege entsprechender kultureller Werke, verstehen. Die Herausbildung von Adaptionen, Fortsetzungen, Remakes etc. geht mit einer Wiederholung filmisch erzählter Geschichten einher. Allgemeiner betrachtet lassen sich auch weitere Beiträge in Gattungen und Genres als eine Wiederholung und Aufrechterhaltung von deren besonderen Merkmalen verstehen. Ein großer Teil aller filmischen Werke stellt letztlich jedoch nur eine Anwendung, Reproduktion und Verstetigung eines zur jeweiligen Zeit der Entstehung gängigen Standards dar, ohne diesen erkennbar fortzuentwickeln. Es sind einzelne filmische Erzeugnisse, die voranschreiten, die Qualität verändern und den transformatorischen Schritt unterstützen. Beispielsweise haben *The Jazz Singer* (US 1927) die Ära des Ton-Films und *Avatar - Aufbruch Nach Pandora* (US 2009) eine Renaissance des

[130] Das TV-Angebot war „als Kulturmedium angetreten […], [findet] sich heute [aber] als ein Teil der Konsumgüterindustrie wieder“ (Stolte 1997: S. 14) und ist somit in die Zusammenhänge von Film einzuordnen.

3D-Films in bisher nicht bekannter Qualität eingeleitet. Die breite Masse an Produktionen schließt sich dem an, lässt einen Trend daraus werden und etabliert es durch die Quantität des Einsatzes bzw. der Nutzung. Die Vielfalt des filmischen Schaffens und der filmischen Methoden, Stile und Techniken wird damit gepflegt und, indem Anpassungen an neue Gegebenheiten vorgenommen werden, fortgesetzt bzw. weiterentwickelt. Dementsprechend sind die bei Zuschauer*Innen *beliebten* und zugleich *verhassten* Remakes, insbesondere von sogenannten Klassikern unter den filmischen Werken, aus abstrakter Betrachtung heraus als plausible Notwendigkeit zu verstehen. Diese tragen zu einem Fortbestand filmischer Elemente und Geschichten – nicht des spezifischen Werks – bei. Zugleich ermöglichen sie es, dass im Zusammenhang mit der Veröffentlichung eines Remakes etc. das Original bzw. die vorhergehenden Teile erneut sowie besser zugänglich gemacht und rezipiert werden.

Aus diesem Zusammenhang lassen sich die tatsächlichen Wiederholungen einzelner filmischer Werke ableiten. Diese ergeben sich über die verschiedenen Kanäle zur Distribution und die damit ermöglichten Vorführungen, beispielsweise im Kino oder im linearen TV, aber auch über deren Bereitstellung auf physischen Medien im Verleih bzw. Verkauf oder zum Abruf per Video-On-Demand. Ohne das Verhältnis von Angebot und Nachfrage sowie das verbindende Element der Distribution würde es sicherlich keine Möglichkeiten zur Wiederholung und somit Kultivierung geben. Ein besonderes Beispiel ist *Der 90. Geburtstag Oder Dinner For One* (DE 1963), bei dem es sich um die Aufzeichnung eines Sketches aus dem Jahr 1963 handelt. Beginnend mit der ersten Ausstrahlung im Jahr 1972 wird dieser jährlich mehrfach an Silvester im deutschen TV gesendet, so dass sich seither aufgrund dieser Wiederholung eine Tradition sowie besondere Rituale des Zuschauens beim Publikum eingestellt haben. Die filmischen Werke werden damit von einer gewissen Endlichkeit bzw. Einmaligkeit, die mit der ersten Veröffentlichung einsetzt, entkoppelt. Spiel-Filme, die nach einer gewissen Zeit aus dem Kino verschwinden, gelangen über physische bzw. digitale Medien etc. erneut und potentiell wiederkehrend zu den Zuschauer*Innen. Dies ist allerdings nicht als generell zu verstehen, denn es trifft nicht auf alle filmischen Werke zu. Viele verschwinden im Laufe der Zeit aus einzelnen Gesellschaften, sofern sich niemand um deren Angebot bemüht bzw. auch keine Nachfrage besteht. Andere werden hingegen Jahre oder Jahrzehnte nach deren erstmaligen Vorführungen wieder zugänglich gemacht. Das *ZDF* stellt in Deutschland beispielsweise über die *ZDFmediathek* sogenannte Retro-Serien bereit, die in den 1980er-Jahren im linearen TV gesendet wurden. Diejenigen filmischen Werke, die bekannter, populärer und erfolgreicher sind, werden in der kommerziellen Distribution häufiger aufgelegt. Dennoch erhalten auch filmische Werke, die eventuell weniger bekannt sind oder Einschränkungen unterliegen, erneute Veröffentlichungen. Dies verdeutlicht u. a. der langwierige Prozess,

den *Turbine Medien* in Deutschland verfolgt hat, um *Blutgericht In Texas* (US 1974) rechtlich zu rehabilitieren (vgl. Kapitel 3.3.3). Es bleibt zu vermuten, dass das Vorgehen und die Gründe für die Wiederholungen oder deren Ausbleiben – und somit der Status der Erhaltung bzw. Kultivierung – einerseits in kommerziellen Abwägungen, andererseits aber auch im Interesse und der Leidenschaft einzelner branchen-bezogener Akteur*Innen für bestimmte filmische Werke liegen. Dementsprechend zeigt sich auch in der fortlaufenden Distribution das schwierige Verhältnis von „Kreativität, Kunst und Kommerz" (Dress 2002: S. 72).

Das Phänomen des Films befindet sich somit in einem fortwährenden Prozess der Entwicklung und Erweiterung der Möglichkeiten des filmischen Erlebnisses. Insbesondere im Zusammenhang mit technologischen Fortschritten tendieren diese dahin, ein immer realistischer erscheinendes Bild auch von irrealen Szenarien zu erschaffen. Die filmische Immersion, also dass man sich umso mehr in die filmische Welt hineinfallen lassen und diese als echt erleben kann, nimmt zu. Dies hat sich bereits mit den Wechseln von monochromen zu farbigen Bildern, vom Stumm-Film zum Ton-Film und vom 2D-Film zum 3D-Film gezeigt. Im Kino wird das, was derzeit gespielt wird, mit *Currently Playing* betitelt. Das Angebot ändert sich alle sieben Tage. Die Vorführung mancher filmischer Werke wird fortgesetzt, während andere aus dem Programm genommen bzw. neue hinzugefügt werden. Innerhalb des Phänomens des Films verhält es sich infolge der ablaufenden transformatorischen Prozesse mit vielen anderen Ausprägungen ebenso. Die VHS ist aus dem Programm genommen worden und hat keine Wiederholung erhalten, wohingegen die DVD, Blu-Ray und 4K Ultra HD Blu-Ray trotz der technologischen und qualitativen Unterschiede weiterhin nebeneinander bestehen. Diese erscheinen als *Past Attractions*, also als etwas, das einmal im Programm gewesen ist. Die physischen Medien als Ausprägungen innerhalb des Phänomens werden allerdings weiterhin genutzt und bereitgestellt. Zudem sind sie Mittel, um andere Formen und Ausprägungen filmischer Werke aufrechtzuerhalten, weiterhin zugänglich zu machen und die darauf bezogenen kultivierenden Prozesse zu stützen. Die Kultivierung verknüpft somit die Vergangenheit mit der Gegenwart. Auch zukünftig ist von einer Fortsetzung derartiger transformatorischer als auch kultivierender Prozesse auszugehen. Es werden u. a. immer neue Möglichkeiten entstehen, um Zuschauer*Innen noch mehr in die filmische Wirklichkeit vergangener und zukünftiger filmischer Werke zu involvieren und das damit verbundene Erlebnis zu erweitern. Die entsprechenden Tendenzen, die sich aus den bisherigen inhaltlichen Betrachtungen ableiten und die sich eventuell als *Coming Soon* erwarten lassen, werden im folgenden Kapitel in drei Dimensionen herausgestellt (vgl. Kapitel 4.2).

4.2 COMING SOON

> *„It is not the job of artists to give the audience what the audience want. If the audience knew what they needed, then they wouldn't be the audience. They would be the artist. It is the job of artists to give the audience what they need.“ Alan Moore zit. nach The Mindscape Of Alan Moore (UK 2003) Time-Code: 00:32:18-00:32:38*

Das Verhältnis zwischen filmischem Werk und Publikum ist von den deutlich voneinander abgrenzbaren Bereichen der Herstellung – oder auch des künstlerischen Erschaffens – und der Rezeption geprägt. Die Künstler*Innen bzw. Produzent*Innen entwickeln und kreieren ein objektiv erfassbares filmisches Erzeugnis und geben dem Publikum damit, was es scheinbar will, während dieses auf das Empfangen, Erleben und Interpretieren dessen beschränkt ist. Die Konstellation zwischen beiden, wie sie von dem Künstler Alan Moore postuliert wurde, ist dementsprechend gegeben und bleibt von einem filmischen Werk zum anderen erhalten. Im Kino werden vor Beginn der Film-Vorführung verschiedentlich Trailer als Werbung für weitere Kino-Attraktionen gezeigt, die in der nächsten Zeit zu erwarten sind und veröffentlicht werden. Das Publikum soll über die Trailer das Empfinden entwickeln, ein Angebot zu erhalten, das es haben möchte. Es wird in Aussicht gestellt, welche weiteren Erlebnisse die Zuschauer*Innen bei einem weiteren Besuch im Kino erwarten, die zudem über das hinausgehen, weshalb man sich in diesem Augenblick dort befindet.

Basierend auf der Erkenntnis, dass das Phänomen des Films von Kultivierung und Transformation (vgl. Kapitel 4.1) geprägt ist, soll in diesem Kapitel eine Art futurologisch-deduktive soziologische Vorschau erfolgen. Es wird betrachtet, wie sich das Inszenieren und Erleben von filmischen Werken zukünftig verändern können, denn „Szenarien sind denkbar, die das Kino zu etwas vollkommen Neuem werden lassen“ (Kloock 2008b: S. 9). Die in den vorhergehenden Kapiteln gewonnenen Erkenntnisse über das Phänomen werden genutzt, um plausible Ableitungen und Folgerungen zu treffen, wie es sich tendenzweise entwickeln und potentiell transformieren kann. Eine zentrale Voraussetzung dafür ist, dass entsprechende technologische Grundlagen entwickelt und marktfähig werden. Es ist vor allem davon auszugehen, dass zu einer filmisch-erfolgreichen Umsetzung u. a. die Produktion, d. h. der Dreh, deutlich komplexer ausfallen wird, da passende alternative Einstellungen und Sequenzen zur Verfügung gestellt werden müssen. Die diskutierten Visionen erscheinen zudem dazu fähig, einen paradigmatischen Wechsel einzuleiten, indem das heiße Film-Medium (vgl. McLuhan 2000 [1964]: S. 45) zumindest ein wenig abkühlt, da die Zuschauer*Innen in die unmittelbare Auseinandersetzung mit den filmischen Erzeugnissen eingebunden werden bzw. deren Gestaltung selbst übernehmen und somit aktiv gefordert sind (vgl. Kapitel 3.1.3).

Im Folgenden werden drei verschiedene Dimensionen betrachtet. Diese sind (1) die Partizipation der Zuschauer*Innen in der Ausgestaltung des filmischen Werks durch Auswahl und Entscheidung, (2) die Re-Modellierung dieser durch kreativ-gestalterische Eingriffe in die Schnitt-Zusammenstellung sowie (3) die Inversion, in der das voneinander getrennte Verhältnis zwischen Zuschauer*In und Charakter umgekehrt bzw. aufgelöst wird. Die Bezeichnung als Dimension wird genutzt, da damit die Ausdehnung von etwas, insbesondere in Beziehung zu etwas anderem, zum Ausdruck gebracht wird. Die zu erläuternden Dimensionen beziehen sich auf das Film-Phänomen. Alle haben gemeinsam, dass sie über das Verhältnis von Künstler*Innen und Zuschauer*Innen, wie Alan Moore es beschrieben hat, hinausgehen und Vorstellungen bzw. Merkmale aus dem Publikum einen Einfluss auf das filmische Erzeugnis sowie das damit verbundene Erlebnis haben.

4.2.1 DIMENSION DER PARTIZIPATION

> *„There's no movie that has ever been made that won over literally every person who has seen it. That's the frustrating beauty of this art form we all love." (Vespe 2016)*

Vielleicht lässt sich die angesprochene Zufriedenheit der Zuschauer*Innen mit filmischen Werken jedoch steigern, indem diese einen auswählenden und bestimmenden Einfluss auf die gezeigte Fassung haben und somit gewissermaßen künstlerisch an der Inszenierung partizipieren. Die Idee, Zuschauer*Innen interaktiv in filmische Produktionen einzubeziehen, ist seit langem aus TV-Shows bekannt. Eine Beteiligung erfolgt zum Beispiel, wenn Ergebnisse über Platzierungen von Teilnehmer*Innen wie bei *Wetten Dass …?* (DE 1981-2022) gefordert sind. Während der Premiere von *Terror - Ihr Urteil* (DE 2016) war das TV-Publikum zur Abstimmung aufgefordert, wie das Gerichts-Urteil über einen Piloten lauten soll, der eine von Terrorist*Innen entführte Passagier-Maschine abgeschossen hat. Das Publikum hat nach der gezeigten Verhandlung tele-kommunikativ live abgestimmt und den Piloten mit einem Votum von 87 % freigesprochen. Eine entsprechende Schluss-Sequenz wurde auf Basis des Ergebnisses automatisch ausgestrahlt. Bei einer Verurteilung wäre hingegen das alternative Ende gesendet worden. Über die endgültige inhaltliche Fassung des Spiel-Films wurde somit vom Publikum demokratisch abgestimmt. Diese Variante ermöglicht jedoch nur die Stimmung und Präferenz im Publikum einzufangen. Zudem ist zu beachten, dass die Abstimmung ohne juristische Kenntnisse der Zuschauer*Innen erfolgt und somit keine sachlich und fachlich zutreffende Würdigung der Angelegenheit gegeben ist. Zusätzliche konzeptionelle, strukturelle oder inhaltliche Einflüsse sind jedoch nicht bzw. nur eingeschränkt vorhanden.

Der von *Netflix* produzierte *Black Mirror - BanderSnatch* (UK 2018) setzt ebenfalls auf eine interaktive Beteiligung der Zuschauer*Innen. Allerdings ist diese nicht auf eine einmalige Abstimmung beschränkt, sondern verlangt während der Vorführung fortlaufend Entscheidungen zwischen zwei Alternativen, die den weiteren narrativen Verlauf beeinflussen. Derart soll sich ein dynamisches Film-Erlebnis ergeben. Läuft der Spiel-Film ohne diese individuellen Entscheidungen ab, werden automatisch die Standard-Vorgaben genutzt. Diese ergeben eine Film-Länge von 90 Minuten. Insgesamt stehen 300 Minuten an Sequenzen bereit, die, abhängig von den getroffenen Entscheidungen, abgespielt werden können. Der Spiel-Film erhält also bei jeder weiteren Vorführung einen potentiell abweichenden, nicht-linearen Verlauf mit alternativem Ende. Dementsprechend wird *Black Mirror - BanderSnatch* (UK 2018) im deutschen Werbe-Trailer nicht mehr als Spiel-Film bezeichnet, sondern als ein Event.[131]

[131] Im englischen Trailer wird es hingegen als *Interactive Film* bezeichnet.

Es ist ein Ereignis, bei dem die Zuschauer*Innen eine Art von Regie übernehmen und den Verlauf ändern. Es zeigt sich, dass derart interaktive Formate eine gesteigerte Komplexität in der gesamten Produktion voraussetzen. Inhaltlich sind viele verschiedene Abzweigungen und Entwicklungen zu berücksichtigen, die geplant und gedreht werden müssen. Aus einem filmischen Werk mit linearer Zusammensetzung wird eines mit zahllosen Alternativen.

Die Vorstellung, die sich nun ergibt, bezieht sich auf Entscheidungen und Abstimmungen über bestimmte Merkmale, die bereits vor und nicht erst während der Film-Vorführung getroffen werden. Diese bestimmen, welche Fassung eines Spiel-Films gespielt wird. Denkbar ist, dass ein Kino-Publikum bei der Buchung des Tickets bzw. im Kino-Saal darüber abstimmt, welche Merkmale das filmische Werk aufweisen soll. Zunächst könnte es darum gehen, dass vom Publikum entschieden wird, ob die Studio-Fassung, der Extended Cut oder der Director's Cut gezeigt werden soll (vgl. Kapitel 3.3). Dies adressiert die Problematik unterschiedlicher Fassungen aufgrund künstlerisch-kommerzieller Interessen und Differenzen auf dem Weg zur Veröffentlichung eines Spiel-Films. Eine weitere Variante würde jedoch eine gesteigerte Komplexität der Produktion nach sich ziehen, da die Abstimmung einen Einfluss auf die inhaltliche sowie inszenatorische Ausrichtung hat, die langfristig und detailliert zu planen und zu produzieren ist. Es ließe sich vom Publikum u. a. abstimmen über:

- Geschlecht der Protagonist*Innen, ob weiblich, männlich oder divers.[132]
- Tempo der Inszenierung, ob schnell und action-lastig oder langsam und dialog-lastig.
- Genre, ob mehr Elemente von Komödie oder Horror bzw. Thriller enthalten sind.
- Horror-Film, ob dieser spannend-subtil oder blutig-gewalttätig inszeniert ist.
- Freigabe, ob es sich PG-13-Rating oder R-Rating richtet.
- Adaption, ob es sich an die Vorlage hält oder eine freie Interpretation ist.
- Themen, ob Liebe, Verlust, Armut etc. behandelt oder ausgeblendet werden sollen.
- Einstellung, ob Pro oder Contra zu einem Thema vertreten wird, z. B. Abtreibung.
- Favorit*Innen, ob Held*Innen oder Gegner*Innen erfolgreich sein sollen.
- Protagonist*Innen, ob sie zu Schaden kommen können oder nicht.
- Abschluss, ob ein Happy-End oder ein Sad-End bevorzugt wird.

Aus den Ergebnissen der Abstimmung ergibt sich die Zusammensetzung des filmischen Erzeugnisses. Während die Vorführung in zwei Kino-Sälen zeitgleich stattfinden kann, entfalten sich jedoch zwei potentiell unterschiedliche Varianten. Die abstimmenden Zuschauer*Innen

[132] In *Stirb Langsam* (US 1988) könnte aus dem männlichen John McClane eine weibliche Joanna McClane und aus Holly Genaro ein Hoyt Genaro werden. In einem Spiel-Film, dessen Script keine geschlechts-spezifischen Ausrichtungen hat, ließen sich diese bzw. heterosexuelle gegen homosexuelle Beziehungen austauschen.

müssen sich – sollte das Ergebnis vorab nicht bekannt sein – davon überraschen lassen, was tatsächlich zu erleben sein wird. Einerseits ermöglicht eine Abstimmung über Elemente und Merkmale eine deutlich größere Variation im Film-Erlebnis, vor allem in Bezug auf eine wiederholte bzw. weitere Vorführung. Andererseits geht mit der Abstimmung – abhängig davon, wie viel gedrehte Einstellungen und Szenen für alternative Schnitt-Fassungen und inhaltliche Veränderungen zur Verfügung stehen – einher, dass Zuschauer*Innen eventuell mit anderen Vorstellungen, z. B. moralischer Art, konfrontiert werden, die nicht der eigenen Auffassung entsprechen. Spricht sich bei der Abstimmung eine größere Anzahl an Zuschauer*Innen beispielsweise gegen Abtreibung aus, kann dies – sollte es sich um ein zentrales filmisches Thema handeln – konfrontativ und konflikt-fördernd sein. An diesem Beispiel zeigt sich, dass in einer derartigen Produktion vielfältige Alternativen zu berücksichtigen sind und abzuwägen ist, welche davon genutzt werden sollen, um dem Publikum ein für alle harmonisches Erlebnis zu ermöglichen.[133]

Im bisher getrennt voneinander bestehenden Verhältnis zwischen Produktion und Rezeption haben die an der Produktion beteiligten Menschen und Instanzen einen Einfluss auf das Gesamt-Ergebnis, d. h. das finale filmische Produkt. Im partizipatorischen Modell entsteht durch diese zwar weiterhin eine Standard-Fassung, aber es wird auch zusätzliches und alternatives Material bereitgestellt, mit dem das Publikum befähigt wird, selbst darauf Einfluss zu nehmen, wie das vorgeführte Produkt ausgestaltet sein soll. In diesem unmittelbaren Verhältnis zwischen Zuschauer*In und filmischen Erzeugnis erscheint die individuelle Auswahl – zumindest im Heim-Kino – als besonderer Vorteil, da das filmische Werk nicht mehr ausschließlich fremdbestimmt wäre. Allerdings ist es auch als Einschränkung anzusehen, wenn sich nur auf sich selbst und die eigenen Präferenzen zugeschnittene filmische Erlebnisse entfalten, da dann die individuelle Anregung und Auseinandersetzung mit eventuell befremdlich wirkenden Vorstellungen, Einstellungen etc. reduziert wird.

Eine zusätzlich zu bedenkende Konstellation ist, wenn eine weitere Instanz zwischen Produktion und Rezeption geschaltet wird und das zu zeigende Produkt beeinflusst, indem darüber bestimmt wird, was gezeigt werden kann und was herausgelassen werden muss. Dies wäre zwar kein unbekanntes Phänomen, da es sich an das Merkmal gesellschaftlicher Freigabe-Instanzen und Zensur anschließt (vgl. Kapitel 3.3.3), aber es könnte mit einer bisher unbekannten Intensität und größerem Einfluss einhergehen. Die Gefahr der Manipulation durch offizielle Institutionen, indem filmische Werke nur in einer für sie passenden Variante gezeigt werden, könnte damit denkbar steigen. Sonstige Interessen-Gruppen, beispielsweise

[133] Im Heim-Kino erscheint dies unproblematischer zu sein, da nur wenige abstimmen bzw. einzelne für wenige andere oder nur sich selbst die Kriterien für die Vorführung auswählen.

religiöser Art, könnten dies nutzen, um Spiel-Filme für Vorführungen derart zu konfigurieren, dass diese an die eigenen Vorstellungen, die sie auch anderen vermitteln möchten, angepasst sind. Dies wird bereits wiederkehrend praktiziert, indem filmische Werke geschnitten werden. Allerdings führt dies auch zu juristischen Auseinandersetzungen, da es sich dabei um illegitime Eingriffe gegenüber den Rechte-Inhaber*Innen handelt (vgl. Kapitel 4.2.2). Es ist aber auch darauf zu verweisen, dass letztere selbst Alternativ-Fassungen bereitstellen können, um kompatibler für bestimmte Markt-Segmente zu sein, z. B. für Airlines und Reedereien zum Senden an Bord, für das TV sowie den weiteren medialen Vertrieb. Beispielsweise ist in Deutschland eine um mehrere Minuten gekürzte, neu bearbeitete Fassung von *Scream - Schrei!* (US 1996) aufgrund der Indizierung der ungekürzten Fassung auf VHS veröffentlicht worden, um die kommerziellen Nachteile der Indizierung auszugleichen.[134] Diese Vor- und Nachteile berücksichtigend, wäre in der ohnehin komplexen Produktion zu planen, in welchen Kategorien eine Auswahl und Abstimmung stattfinden soll, welchen Einfluss dies auf die Abweichung von der Standard-Fassung hat und ab welchem Punkt es von den Produzent*Innen und Rechte-Inhaber*Innen nicht mehr als zulässig – beispielsweise aus künstlerischer oder auch moralischer Sicht – angesehen wird.

[134] Die Indizierung wurde im Jahr 2011 aufgehoben. Der Spiel-Film wurde von der FSK erneut geprüft und ist seither in der ungekürzten Fassung ab 16 Jahren freigegeben.

4.2.2 DIMENSION DER RE-MODELLIERUNG

> *„Schönheit ist die Summe der Teile, bei deren Anordnung die Notwendigkeit entfällt, etwas hinzuzufügen, zu entfernen oder zu ändern." – Johann Carl Loth / Carlotto (1632-1698)*

Die Schönheit und Vorstellungen davon liegen allerdings im Auge der Betrachter*Innen – und wenn etwas nicht als schön empfunden wird, entsteht zunehmend ein Interesse, Änderungen vorzunehmen. Die digitalen Technologien und Techniken im 21. Jahrhundert ermöglichen es inzwischen weitläufig, dass man selbst filmische Elemente und Werke bearbeiten kann – und somit den eigenen Vorstellungen von Schönheit folgen kann, indem etwas hinzugefügt, entfernt oder geändert wird. Dementsprechend erstellen Nutzer*Innen kurze Clips und machen diese der Allgemeinheit online über *YouTube*, *Vimeo* etc. zugänglich. Entsprechende Beispiele sind Fan-Trailer zu vorhandenen Spiel-Filmen, aber auch zu noch nicht gedrehten oder sogar fiktiven Produktionen. Zudem werden Mash-Ups erstellt, in denen verschiedene filmische Erzeugnisse kombiniert werden, so dass es aussieht, als würden u. a. die zentralen Mensch-Maschinen-Hybriden aus *RoboCop* (US 1987) und *Terminator* (US 1984) gegeneinander antreten. Auch werden Genre-Wechsel vorgenommen, so dass aus Horror-Filmen scheinbar Komödien werden – oder umgekehrt. Zum Ende eines Jahres werden zudem komplexe Trailer zusammengeschnitten, die noch einmal das gesamte Kino-Jahr audio-visuell und eigenständig narrativ zusammenfassen. Inzwischen, wenn auch selten, werden Spiel-Filme sogar vollständig umgeschnitten, um sie den individuellen Vorstellungen anzupassen, wie diese aus Sicht der Nutzer*Innen hätten sein sollen. Beispielsweise hat *TolkienEditor* die über neun Stunden lange *Der Hobbit - Die Trilogie* (NZ 2012-2014) von Regisseur Peter Jackson überarbeitet. Die drei Teile wurden zu einem einzelnen, etwas über vier Stunden langen Spiel-Film, der mehr der Erzählung von J.R.R. Tolkien entsprechen soll, gekürzt und zusammengeschnitten (vgl. TolkienEditor 2015). Zudem wurde aus 23 Spiel-Filmen der ersten Phasen des *Marvel Cinematic Universe* von *PizzaBryon* eine insgesamt fünfzig Stunden lange Fassung namens *The Infinity Saga* erstellt. Diese Fassung enthält die für die Erzählung von *The Infinity Saga* relevanten Szenen der einzelnen Spiel-Filme und ordnet diese chronologisch an (vgl. Billington 2021). Ein weiterer gegenwärtiger Trend der 2020er-Jahre sind Video-Zusammenfassungen von Spiel-Filmen auf *YouTube*, die deren relevante inhaltliche Merkmale in 10-15 Minuten verdichtet darstellen (vgl. Fellmann 2023). Das echte Film-Erlebnis wird somit mehr oder weniger obsolet, wenn man sich die inhaltliche Zusammenfassung ansieht.

Während des Drehs entsteht normalerweise eine umfassende Sammlung an audio-visuellen Einstellungen, Sequenzen und Szenen, die am Ende in der finalen Fassung nicht

verwendet werden. Einerseits ist diese Bearbeitung ein normaler Prozess, um das filmische Werk zunächst in eine greifbare Form zu bringen. Andererseits wird es auch aus anderen Gründen gekürzt, z. B. um das Tempo oder den Rhythmus zu verändern, um die erzählte Geschichte anders zu strukturieren, um eine geforderte Länge zu erreichen etc. Die erste Fassung von *Alien - Covenant* (US 2017) ist beispielsweise 2 Stunden und 23 Minuten lang gewesen und wurde von Regisseur Sir Ridley Scott aus derartigen Gründen auf zwei Stunden gekürzt. Es gibt daher nicht zu viele Szenen, die ungenutzt bzw. unveröffentlicht geblieben sind (vgl. Weintraub 2017). Auch zeigt sich erst im Schnitt, dass Charaktere und Szenen, die im Script sinnvoll gewesen sind, im audio-visuellen Erlebnis eventuell nicht das entfalten, was erwartet wurde, so dass diese gekürzt oder sogar vollständig entfernt werden. Dementsprechend werden manche Schauspieler*Innen zwar in den Credits genannt, da sie weiterhin Teil der Produktion sind, aber sie treten nicht mehr im finalen filmischen Erzeugnis auf. Es scheint somit für aufwändige Produktionen aus Hollywood ungewöhnlich zu sein, wenn diese den Weg vom Script zum filmischen Werk ohne große Änderungen im Schnitt finden. Dennoch kann dies gelingen, wie Regisseurin Patty Jenkins für *Wonder Woman* (US 2017) bestätigt.

> *„[W]hat amazes me is how little has actually changed from the first cut other than tightening. […] We didn't cut one scene in this movie nor did we change the order of one scene in this movie from the script that we went in shooting with." (Patty Jenkins zit. nach Foutch 2017)*

Deutlicher tritt dieses Phänomen bei problematischen Produktionen hervor, die innerhalb der Entstehung von verschiedenen Bearbeitungen und Änderungen geprägt sind. Bereits das Script zu *Supernova* (US 2000) wurde über zehn Jahre hinweg entwickelt und hat sich wiederkehrend verändert. Der Dreh hat zunächst unter Regisseur Walter Hill stattgefunden. Das produzierende Studio hatte zwischenzeitlich das Budget reduziert, so dass nicht alles wie geplant umgesetzt werden konnte. Der Regisseur hat aufgrund dieser Einschränkungen das Projekt verlassen. Unter Jack Sholder und Francis Ford Coppola wurden anschließend verschiedene Fassungen des Science-Fiction-Films geschnitten und vorhandene sowie weitere Szenen erneut gedreht, die wiederum zu weiteren Veränderungen in der Erzählung geführt haben. Die eigentlich intendierte Fassung ist daher nie veröffentlicht worden. Der Spiel-Film erschien unter dem männlichen Pseudonym für Regisseur*Innen, die den eigenen Namen nicht mehr mit einer Produktion verbunden sehen wollen, Thomas Lee.

Die Produktion des Science-Fiction-Horror-Films *Event Horizon - Am Rande Des Universums* (US 1997) von Regisseur Paul W.S. Anderson ist hingegen recht unproblematisch verlaufen. Dennoch besteht zwischen der zunächst erstellten Fassung des Regisseurs, die

bei Test-Vorführungen vom Publikum abgelehnt wurde, und der finalen Fassung allein schon eine zeitliche Diskrepanz von ungefähr 30 Minuten. Diese wurden gekürzt, um den Spiel-Film auf eine Länge von unter 100 Minuten zu bringen. Die längere Fassung soll inhaltlich mehr Informationen und Charakter-Entwicklung sowie mehr Gewalt-Szenen bieten. Letzteres bezieht sich dabei auf die berüchtigte Blut-Orgie, die im Spiel-Film nur ansatzweise bzw. in Fragmenten zu sehen ist. In der Szene wurde mit Porno-Darsteller*Innen sowie Menschen, die Opfer von Unfällen sind und an denen Amputationen vorgenommen werden mussten, gedreht, um – ergänzt um Spezial-Effekte – die Höllen-Szenen von Vergewaltigung, Verstümmelung und Zerstörung zu visualisieren (vgl. Franklin 2017). Der Regisseur äußerte jedoch wiederkehrend, dass diese Fassung wahrscheinlich für immer verloren ist, da die entfernten Szenen verschwunden bzw. zerstört sind. Dies liegt daran, dass der Spiel-Film zu einer Zeit entstanden ist, bevor bei Produktionen auf die langfristige Sicherung und Archivierung von Material für die dauerhafte Verwendung geachtet wurde:

> *„There was a lot more that was shot that isn't in the movie. But you'll never see the messed up version because we made [the movie] before the kind of DVD revolution. […] So the material just wasn't archived very well […] we looked for the material, and it just doesn't exist." (Paul W.S. Anderson zit. nach Bibbiani 2017)*

Folgendes Konzept erscheint nun denkbar, wenn man davon ausgeht, dass Zuschauer*Innen ein Interesse daran haben, in filmische Werke über Kürzung oder Integration von Sequenzen und Szenen sowie neue Arrangements eingreifen zu wollen, um diese an die eigenen Vorstellungen oder Präferenzen anzupassen: Über eine lokale[135] oder online-basierte[136] Schnitt-Station wird es ermöglicht, filmische Erzeugnisse in deren gesamtheitlicher Zusammenstellung vollständig anzupassen bzw. zu verändern. Es entsteht somit ein abgewandeltes, aber wiedererkennbares filmisches Werk.

Die Bearbeitung könnte in unterschiedlichen Stufen an Komplexität und Schwierigkeit erfolgen, z. B. von einfachen und assistenz-begleiteten Funktionen bis hin zu freier und vollständiger Bearbeitung, wie es üblicherweise im Schnitt gegeben ist. Der entsprechenden Möglichkeiten würden von den Rechte-Inhaber*Innen pro Werk bestimmt werden. Das für die Bearbeitung benötigte Material bzw. das digitale Schnitt-Muster der Standard-Fassung sowie Vorlagen zur Anpassung werden über das physische Medium, auf dem sich das filmische Erzeugnis befindet, z. B. eine Ultra HD Blu-Ray, oder über eine Art von Cloud bereitgestellt. Da die Hollywood-Studios inzwischen dazu übergegangen sind, per Video-On-Demand die

[135] Das bedeutet, dass eine Hardware-Konsole verfügbar ist, über die die Bearbeitung vorgenommen wird.
[136] Die Bearbeitung wird online in einer Cloud vorgenommen, es wird keine zusätzliche Hardware benötigt.

eigenen Angebote bzw. Bibliotheken online bereitzustellen (vgl. Kapitel 3.3.1), würden sich filmische Werke sowie die Apps zur Bearbeitung besonders hierfür als zusätzlich buchbare Angebote anbieten. Diese Variante erscheint aufgrund der markt-spezifischen Entwicklungen von physischen und online-basierten Medien umso wahrscheinlicher, als die Etablierung eines hardware-basierten lokalen Angebots. Zudem wird neben dem Spiel-Film nach Möglichkeit weiteres gedrehtes, aber nicht verwendetes Material zur Verfügung gestellt. Dies ermöglicht Nutzer*Innen somit nicht nur, die Standard-Fassung zu bearbeiten, sondern diese auch um bisher nicht genutztes Material zu erweitern. Derart wäre es beispielsweise möglich, bei ausreichend vorhandenem und verwendbarem Material einen Spiel-Film wie *Das Ding Aus Einer Anderen Welt* (US 1982) in der Variante wiederherzustellen, wie es das originale Script von William Henry Lancaster vorgesehen hatte. Während des Drehs wurde viel davon entfernt bzw. abgeändert, so dass sich der Spiel-Film von einem Psycho-Horror zu einem Körper-Horror mit entsprechenden audio-visuellen Effekten entwickelt hat.[137] Die neu geschnittenen alternativen Fassungen lassen sich anschließend als Muster im Online-Dienst abspeichern und können für andere Nutzer*Innen freigegeben und von diesen abgerufen sowie bewertet werden. In zugehörigen Online-Foren lassen sich die Ergebnisse diskutieren und gemeinsame Projekte beginnen sowie kooperativ bearbeiten.

Dieses Konzept ermöglicht es, dass Konsument*Innen von filmischen Erzeugnissen zu Prosument*Innen werden, indem sie kreativ-inszenatorischen Einfluss auf die Studio-Fassung erhalten. Allerdings sind in der Planung und Vorbereitung wiederum wichtige Einwände der Rechte-Inhaber*Innen zu klären (vgl. Kapitel 4.2.1). Bereits in der Mitte der 2000er-Jahre wurden u. a. durch im sogenannten *Bible-Belt* der USA ansässige Firmen wie *CleanFlicks*, *Clean Cut* und *Family Flix*, entschärfte bzw. zensierte Fassungen von filmischen Werken hergestellt und vertrieben, die – anders als die Original-Fassungen – bestimmten moralischen Vorstellungen entsprachen. Dieses geschäftliche Modell wurde gerichtlich verboten, da es gegen die Ansprüche der Rechte-Inhaber*Innen verstoßen hat, nur selbst die filmischen Werke zu verändern und durch den Vertrieb neuer Fassungen auch Kapital zu erwirtschaften (vgl. Borcholte 2006). Allerdings lässt sich auch dies nicht zu einfach umsetzen, wie das folgende Beispiel verdeutlicht: Im Jahr 2017 hat *Sony Pictures Home Entertainment*, der Bereich des Studios, der für die Verwertung filmischer Erzeugnisse im Heim-Kino zuständig ist, den Versuch unternommen, eine Initiative zu starten, durch die um zweifelhafte Inhalte bereinigte Versionen von Spiel-Filmen aus dem eigenen Katalog als *Clean Version* bereitgestellt werden sollten (vgl. Schager 2017). Jedoch kollidieren hier rechtliche und künstlerische Interessen miteinander. Nachdem sich in den USA Regisseur*Innen und die sie

[137] Siehe hierzu den Vergleich vom Spiel-Film mit der literarischen Adaption des Scripts (vgl. Langer 2017).

vertretende *Director's Guild Of America* gegen diese urheberrechtlichen Eingriffe ausgesprochen haben, hat das Studio angekündigt, die Initiative nicht fortzusetzen, wenn sie die Unterstützung der Regisseur*Innen nicht haben (vgl. Romano 2017). Diese inhaltlichen Eingriffe unterscheiden sich jedoch von gekürzten Fassungen eines filmischen Erzeugnisses, die Rechte-Inhaber*Innen erstellen, um eine bestimmte Freigabe in einem gesellschaftlichen System zu erhalten (vgl. Kapitel 4.2.1).

Die offizielle Bereitstellung filmischen Materials durch die Rechte-Inhaber*Innen, damit Zuschauer*Innen selbst die Schnitt-Regie übernehmen, kann deren individueller Reflexion und Kreativität neue Möglichkeiten zur Entfaltung bieten. Die eigentlichen filmischen Werke von Regisseur*Innen, d. h. die Standard-Fassungen, werden in der Folge zu in sich geschlossenen Konstanten, die nach außen hin jedoch veränderlich werden. Als Konstante stellen sie idealtypische Muster bzw. Modelle dar, auf deren Basis sich von den Nutzer*Innen verschiedentlich Kürzungen, Ergänzungen und sonstige Änderungen vornehmen lassen. Dies ist auch mit anderen bekannten Bereichen vergleichbar: Zum Beispiel gibt es Anleitungen für *LEGO*, wie etwas zusammenzubauen ist und welches Ergebnis entstehen soll. Dennoch bleiben die Möglichkeiten für Kreativität und Variation bestehen, die einen im Spiel vom Standard-Muster abweichen und etwas Alternatives erschaffen lassen. Das Film-Schaffen und das Film-Erlebnis können durch ebensolche Möglichkeiten neue Dimensionen erreichen.

4.2.3 DIMENSION DER INVERSION

> *„Wenn das Kino seine Wirkung ausübt, so darum, weil ich mich mit seinen Bildern identifiziere, weil ich mehr oder weniger mein Ich vergesse über dem, was auf der Leinwand vor sich geht. Ich bin nicht mehr in meinem eigenen Leben, ich bin in dem Film, der sich vor mir abspielt." (Wallon 1953: S. 107)*[138]

Die leuchtenden Augen des jungen Danny Madigan, der in *Last Action Hero* (US 1993) im Kino nur für sich allein *Jack Slater IV*, einen inner-filmischen Action-Film, vorgeführt bekommt, verdeutlichen, dass auch er sich über das audio-visuelle Spektakel hinweg vergisst und von dessen Wirkung gefangen genommen wird. Wenige Momente darauf wird plötzlich das, was nur seiner Vorstellung entspricht, zur Wirklichkeit. Danny Madigan wird aus dem Kino-Sessel in die filmische Action hineingezogen und erlebt unmittelbar die filmische Realität mit allen zugehörigen absurden Regeln, die von seiner eigentlichen sozialen Wirklichkeit abweichenden. Zwar wird ein solcher Wechsel zwischen den Welten eine Fiktion bleiben, aber es lassen sich dennoch Ideen ableiten, die die audio-visuellen Erlebnisse und die Zuschauer*Innen weiter aneinander heranführen und die Abgrenzungen zueinander zunehmend aufheben.

Eine technisch herausfordernde, aber erlebnis-bezogen spannende Entwicklung ist bisher noch Science-Fiction: Es fehlt, dass sich die Zuschauer*Innen mittels Echtzeit-Computer-Rendering selbst als ein Charakter im Spiel-Film erleben können. Die Überlegung bezieht sich darauf, dass man in bestimmten filmischen Werken selbst zu einem zentralen Charakter wird, mit dem eine grundsätzliche Identifikation möglich sein sollte (vgl. Kapitel 3.4.2). Dies erfolgt darüber, dass man nicht mehr ein fremdes Gesicht sieht, sondern sich selbst. Die filmischen Situationen und die Protagonist*Innen werden so noch mehr zu einem Spiegel für einen selbst. Beispielhaft verdeutlicht sich dies an einer Szene aus *Captain America - Der Erste Rächer* (US 2011), als der junge Steve Rogers vor einer Werbung des amerikanischen Militärs steht. Der an vorderster Position stehende Soldat hat kein Gesicht. Steve Rogers kann sich beim Herantreten an die Werbung durch die Spiegelung in einer dazwischen befindlichen Scheibe selbst in dem Soldaten sehen bzw. erkennen. Allerdings ist dabei besonders beachtenswert, dass er dennoch nicht in das vor allem körperlich geprägte Bild passt. Ein solches Vorgehen hat im filmischen Erlebnis zur Folge, dass man nicht mehr nur Schauspieler*Innen dabei zusieht, wie sie diese Charaktere verkörpern und lebendig werden lassen, sondern dass man – wenn auch nur im übertragenen Sinne – zu diesen wird. Zur Vorbereitung eines solchen Erlebnisses müssten vor der Vorführung die Gesichter und Stimmen

[138] In der deutschen Übersetzung aus dem Französischen (vgl. Kracauer 2012: S. 217).

von Interessent*Innen gescannt bzw. in einer Cloud gespeicherte Vorlagen abgerufen werden, die für die Echtzeit-Berechnung verwendet werden. Während der anschließenden Vorstellung wird das gescannte Modell mittels Künstlicher Intelligenz dynamisch für die mimisch-auditiven Bedürfnisse der filmischen Inszenierung berechnet und auf den Charakter projiziert, so dass es für das Publikum live erlebbar wird.

Es sind zwei Szenarien für das Kino denkbar: (1) Ein einzelnes gescanntes Modell wird unmittelbar in den Spiel-Film projiziert und somit für das gesamte Publikum wahrnehmbar. Das bedeutet, dass nur ein Gesicht und eine Stimme aus der Masse des Publikums verwendet werden. (2) Eine andere Methode wäre, dass alle Zuschauer*Innen deren eigene Gesichter und Stimmen individuell über optimierte Augmented-Reality-Brillen, die während der Vorführung getragen werden, in den Spiel-Film projiziert erleben. Dementsprechend würden alle Zuschauer*Innen zu Protagonist*Innen eines eigenen filmischen Ereignisses und Erlebnisses werden und sich selbst im Mittelpunkt des Geschehens wiederfinden.

Das populäre Kino mit spektakulären Szenarien scheint für eine derartige Technologie besonders geeignet zu sein. Die Vermutung ist, dass gerade der effekt-lastige Hollywood-Film visuelle Voraussetzungen erfüllt, die eine bessere Implementierung ermöglichen. Zugleich ist der wirtschaftliche Faktor zu beachten. Die vermutlich nicht geringen Investitionen werden sich im lukrativen Populär-Kino besser amortisieren können.[139] Eine wichtige Voraussetzung für ein derartiges Erlebnis ist, dass sowohl die erzählte Geschichte als auch die filmische Inszenierung zielgerichtet darauf abgestimmt sind. Die Geschichte sollte daher ermöglichen, dass alle interessierten Zuschauer*Innen unabhängig von Geschlecht und sonstigen sozio-demographischen Merkmalen die vorgesehene Rolle übernehmen können. Aus technischer Sicht ist zudem zu beachten, dass nicht jedes Gesicht bzw. jeder Kopf für jede filmische Vorlage unproblematisch angepasst werden kann. Dies verdeutlicht das komödiantische *Nip-Sync-Duet* zwischen dem Schauspieler Terry Crews und dem Comedian Jimmy Fallon in der *The Tonight Show*. Der Kopf von Jimmy Fallon wurde darin mittels Green-Screen-Technologie deutlich – und sicherlich auch absichtlich – erkennbar auf den nackten oberen Körper eines anderen Mannes projiziert.

Eine zielführende und überzeugende Illusion verlangt, dass zwischen beiden gewisse Ähnlichkeiten vorliegen, wie es auch bei filmischen Stunts sowie der filmischen Auferstehung verstorbener Schauspieler*Innen notwendig ist (vgl. Kapitel 3.2.2). Dies lässt sich im beschriebenen ad-hoc-Szenario im Kino nicht umsetzen. Die Vielfalt an Gesichtern, die potentiell projiziert werden können, lässt sich nicht berücksichtigen und abbilden. Insbesondere

[139] Auch der 3D-Trend im Kino hat sich zunächst auf das Film-Spektakel konzentriert, während Dramen, Tragödien oder Komödien nicht in 3D produziert wurden.

die populären Comic-Filme lassen jedoch ein anderes Szenario denkbarer erscheinen. Die Protagonist*Innen sind in der Regel maskiert. Die Köpfe bzw. Gesichter sind häufig als Bestandteil einer maschinell-körperlich wirkenden Montur zu erkennen, wie beispielsweise Robert Downey Jr. als Tony Stark alias *Iron Man* im *Marvel Cinematic Universe*, so dass der Körper der eigentlichen Schauspieler*Innen unscheinbarer wird. Ist auch der Kopf von dem maschinellen Exo-Skelett umgeben und somit nur das Gesicht erkennbar, erscheint auch eine überzeugende Projektion einfacher möglich zu sein. Ein geschlechts-neutrales Design des maschinellen Körpers erweitert zudem die Möglichkeiten, wer aus dem Publikum für die Projektion ausgewählt werden kann. In *RoboCop* (US 2014) ließe sich der Charakter des Alex Murphy somit auch als weiblich inszenieren – nicht zuletzt ist bereits der Name optimal, da dieser sowohl männlich als auch weiblich besetzt ist.

Aus technologischer Betrachtung scheint diese Vision gegenwärtig noch sehr aufwändig und wenig praktikabel zu sein, da Computer-Kapazitäten und effiziente Künstliche Intelligenz benötigt werden. Die bisherigen Entwicklungen wie *Face-Swapping* und *Deep-Fake* (vgl. Kapitel 3.2.2) und der schnelle Fortschritt lassen dies jedoch nicht mehr undenkbar erscheinen, so dass neue Technologien auch zu neuen filmischen Erlebnissen führen werden.

V. EPILOG: FILM / SOZIOLOGIE

> *„Weisst Du, was die wichtigste wissenschaftliche Entdeckung ist? Unwissenheit. Als wir entdeckten, wie wenig wir wussten, mussten wir nach Antworten suchen.“ Bill Ward zit. nach Krieg Der Welten – S01E05 – Nahkampf (UK 2019) Time-Code: 00:13:27-00:13:35*

Der Monolog des Charakters Bill Ward ist an Sokrates angelehnt und bringt dessen Erkenntnis – „ich weiß, dass ich nicht weiß“ – zum Ausdruck. Es geht darin um das Wissen, das man erlangt hat, und zugleich um die Kenntnis, dass dieses Wissen auch Grenzen hat. Diese lassen sich verschieben und erweitern, indem man sich auf die Suche nach Antworten und neuen Erkenntnissen macht. Das ist auch die Basis dieser Abhandlung. Einerseits ist über das komplexe Phänomen des Films allgemein viel bekannt[140] und es wird, indem die kultivierenden und transformierenden Prozesse voranschreiten (vgl. Kapitel 4.1), fortlaufend ergänzt und erweitert. Andererseits ist nicht nur das individuelle, sondern vor allem das soziologische Wissen um das Phänomen begrenzt. Diese bestehende Unkenntnis und Unwissenheit ist es, die im Wissenschaftlichen motiviert und antreibt, um – nach Michel Foucault - „etwas zu werden, das man am Anfang nicht war: Wenn Sie ein Buch beginnen und wissen schon am Anfang, was Sie am Ende sagen werden, hätten Sie dann noch den Mut, es zu schreiben“ (Foucault 2005 [1982]: S. 960)? Es erscheint jedoch schwer vorstellbar, eine einheitliche, global gültige und vollständige soziologisch-theoretische Beschreibung des Phänomens vornehmen zu können. Es ist zu komplex und befindet sich in ständiger Entwicklung sowie in wechselseitigen Verhältnissen mit anderen Phänomen und Gesellschaften, so dass die Komplexität ununterbrochen weiter gesteigert wird. Eine theoretische Perspektive leidet somit generell unter der Gefahr von Auslassungen. Dennoch lassen sich das Wissen sowie der Diskurs erweitern. „Das Spiel ist deshalb lohnend, weil wir nicht wissen, was am Ende dabei herauskommt“ (ebd.). Die bis in die Gegenwart der 2020er-Jahre hineinreichende Suche nach inneren Zusammenhängen und Regeln ist daher ein zentrales Ziel, um das Phänomen schrittweise in dessen Komplexität zu erfassen, zu rekonstruieren und zu verstehen.

Ein wissenschaftliches Vorgehen orientiert sich an einem Interesse, neue Erkenntnisse über Zustände oder Entwicklungen zu gewinnen bzw. bereits vorhandene zu bestätigen oder zu widerlegen. In diesem Sinne bleibt nun zusammenzufassen, welche Erkenntnisse sich vorliegend ergeben haben. Die Auseinandersetzung mit dem Phänomen des Films ist in

[140] Eine große Zahl von Sammlungen an Informationen und Geschichten über filmische Werke etc. bzw. deren längere bzw. problematische Entwicklung lassen sich in Büchern (vgl. Hughes 2008b & 2012b / McNeill / Mullins 2019 & 2020 / Müller 2012) sowie Online-Medien finden.

die drei relevanten und spezifischen Bereiche der Produktion (vgl. Kapitel 3.2), Distribution (vgl. Kapitel 3.3) und Rezeption (vgl. Kapitel 3.4) aufgeschlüsselt. Diese sind eingerahmt von Betrachtungen, die sich mit generellen Merkmalen des Phänomens beschäftigen, um zu einem allgemeineren Verständnis von dessen Vielschichtigkeit und Komplexität beizutragen. Einerseits werden dabei die geschichtliche Entwicklung, das Verhältnis von Fiktion und Realität sowie die Einordnung als Medium und zugehörige Ausprägungen betrachtet. Dies entspricht einer Art von Hinführung zur Produktions-Ebene (vgl. Kapitel 3.1). Andererseits werden die filmischen Werke in ein Verhältnis mit gesellschaftlicher Zeit und Realität sowie sich selbst gesetzt. Dies ist als Fortführung der Rezeptions-Ebene zu verstehen (vgl. Kapitel 3.5). Diese Perspektiven kontextualisieren und ergänzenden die drei Bereiche.

Aus den bisherigen Betrachtungen und dem sich aufzeigenden Verhältnis zwischen Produktion und Rezeption ergibt sich, dass die Distribution einerseits als eine Erweiterung der Produktion und andererseits auch als eine Art von Vorstufe der Rezeption zu verstehen ist. Diese Phase ist somit jeweils ein Bestandteil der beiden anderen Bereiche und verbindet diese überschneidend miteinander. Dementsprechend zeigen sich auch verschiedene wechselseitige Beziehungen zwischen den Ebenen, die als Ausdruck des Mikro-Makro-Modells zu verstehen sind (vgl. Kapitel 2.2). Dies zeigt sich auf der Produktions-Ebene beispielsweise an den markt-orientierten Entwicklungen und Präferenzen zwischen Originalen, Adaptionen, Wiederholungen und Fortsetzungen (vgl. Kapitel 3.2.3). Die Rezeptions-Ebene, auf der in erster Linie die individuellen, psychischen Merkmale, die im Zusammenhang mit dem Film-Erlebnis stehen, betrachtet werden, ist diesbezüglich bedeutsam für den Einfluss auf das situative Erleben medialer Werke (vgl. Kapitel 3.4.1). Im Folgenden werden die drei Bereiche aufgeschlüsselt nach den jeweiligen Möglichkeiten zur Kombination, d. h. zwei Bereiche bilden die Makro-Ebene, während der dritte Bereich für die Mikro-Ebene steht. Es wird je ein Beispiel zur Verdeutlichung aufgezeigt, welche Einflüsse bzw. Auswirkungen sich auf der Mikro-Ebene auf Basis der Makro-Bedingungen ergeben (vgl. Tabelle 12). Die Beschreibung orientiert sich an der Frage, wie sich die Prozesse auf der Mikro-Ebene aufgrund der rahmengebenden Bedingungen der Makro-Ebene, d. h. der beiden anderen Bereiche, entwickeln bzw. verhalten. Die entsprechenden Erkenntnisse ergeben sich besonders aus den Betrachtungen zur Distribution (vgl. Kapitel 3.3), die mit den anderen Kapiteln verknüpft sind. Das bedeutet letztlich, dass die Ebene der Distribution als Schlüssel-Element für die Entwicklung des gesamten Phänomens zu verstehen ist.

MAKRO-BEDINGUNGEN	MIKRO-EINFLÜSSE	BEISPIEL
Distribution & Rezeption	Produktion	Die Produktion stellt sich aufgrund der veränderten Ausrichtung der Distributions-Strukturen auf das Video-On-Demand und dessen Popularität beim Publikum im Heim-Kino immer mehr darauf ein. Die produktions-bezogenen qualitativen Verhältnisse und Bedingungen, u. a. Budgets, Cast und Crew, verbessern sich und treten vermehrt in Konkurrenz mit Kino-Produktionen (vgl. Kapitel 3.3.1).
Rezeption & Produktion	Distribution	Die Distribution filmischer Werke im Kino hat aufgrund der Zunahme der Kino-Zahlen als auch der Produktion filmischer Erzeugnisse im globalen Verhältnis mehr Möglichkeiten erhalten. Zugleich haben gesellschaftlich-technologische Veränderungen, auf die besonders Jugendliche ansprechen, dazu geführt, dass die primäre Zielgruppe für das Kino dieses weniger häufig besucht (vgl. Kapitel 3.3.2).
Produktion & Distribution	Rezeption	Die Rezeption, hier als Zugriff der potentiellen Zuschauer*Innen auf filmische Werke verstanden, ist in der Breite davon abhängig, was in der Produktion berücksichtigt wird und welche Möglichkeiten in der Distribution genutzt werden. Die Ausrichtung auf Freigabe-Systeme und Distributions-Kanäle sind relevant dafür, in welchem Umfang ein Zugang erfolgen und ein Erfolg eintreten kann (vgl. Kapitel 3.3.3).

TABELLE 12: BEISPIELE MIKRO-MAKRO-STRUKTURELLER BEDINGUNGEN UND EINFLÜSSE

Neben der Auseinandersetzung mit den wechselseitigen Beziehungen zwischen den Ebenen und dem damit einhergehenden Verständnis von diesen sowie den zugehörigen Prozessen und Regelhaftigkeiten, haben sich weitere Erkenntnisse ableiten lassen. Einerseits befindet sich das Phänomen in anhaltenden transformatorischen Prozessen und zugehörigen Veränderungen, was sich auch an der vorhergehenden Aufschlüsselung des Mikro-Makro-Verhältnisses verdeutlicht. Andererseits werden, trotz der voranschreitenden Entwicklung und Ausdifferenzierung, die bisherigen Ausprägungen, ob nun filmische Erzeugnisse, Genres, Methoden, Mittel und Stile etc., kultiviert. Das bedeutet, sie werden erneut aufgelegt, genutzt und darüber hinaus aktualisiert, so dass sie über die Zeit hinweg weitergetragen werden.

Aus der Verbindung zwischen der Produktion von filmischen Werken und deren Rezeption durch Zuschauer*Innen infolge einer zugehörigen Distribution – alles im Zusammenhang mit den kultivierenden und transformierenden Prozessen – ergibt sich schnell, dass es mehr gibt, als sich auf den ersten Blick am Phänomen des Films erkennen lässt. Die zunehmende Ausdifferenzierung von Prozessen und Strukturen führt zu einer größeren Auflösung bzw. Trennung von Elementen, so u. a. der von Raum und Zeit (vgl. Kapitel 3.3.1). Es findet eine Entkopplung statt, die gleichzeitig zu einer Steigerung der Komplexität des Phänomens

beiträgt. Eine Soziologie des Films sollte die grundsätzlichen strukturellen und wechselseitigen Verhältnisse und Prozesse entsprechender Phänomene thematisieren (vgl. Kapitel 2.1). Es lässt sich erkennen, dass nicht das einzelne filmische Werk, wie es häufig scheinbar gesehen wird, als Seismograph für eine Gesellschaft zu verstehen ist, sondern die soziologische Perspektive auf das Phänomen des Films (vgl. Kapitel 2.2). Die einzelnen filmischen Erzeugnisse sind vielmehr die Auslöser, anhand derer sich die zu registrierende und messende Erschütterung ergibt und durch die sich die Interdependenzen des Phänomens mit gesellschaftlichen Strukturen zeigen. Die film-soziologische Perspektive hilft dabei, die Erschütterungen seismographisch zu erfassen und in den Kontext des gesamten Phänomens einzuordnen, z. B. die gesellschaftlichen Kontroversen um *Salò Oder Die 120 Tage Von Sodom* (IT 1975) oder die Auswirkungen, die der erste vollständig computer-animierte Spiel-Film *Toy Story* (US 1995) bzw. dessen Erfolg hatte. Indem einzelne filmische Werke in deren produktions-, distributions- und rezeptions-bezogenen Zusammenhängen sowie deren inhaltlichen Bezügen zu Gesellschaft in Geschichte, Gegenwart und Zukunft betrachtet und eingeordnet werden, lassen sich vielfältige soziologisch interessante Erkenntnisse gewinnen. Diese beziehen sich einerseits auf das Phänomen des Films und dessen Entwicklung, andererseits aber auch auf gesellschaftliche und globale Zusammenhänge bzw. Entwicklungen. Es lassen sich gewissermaßen auch die filmischen Werke als Seismographen für gesellschaftliche Entwicklungen verstehen, aber diese basieren nicht auf einem wissenschaftlich orientierten Vorgehen (vgl. Kapitel 2.1). Es handelt sich vielmehr um den allgemeinen, subjektiv geprägten Seismographen, der in diesen steckt, als um den zuverlässigen, der auf gesicherten wissenschaftlichen Erkenntnissen aufbaut. Das filmische Werk selbst erscheint für die Soziologie daher nur ein Indikator zu sein, der den Anfang für weitere Betrachtungen bildet und dessen Spuren zu folgen ist.

Derzeit ist davon auszugehen, dass es der Soziologie weiterhin schwerfällt, einen angemessenen, systematischen und fortgesetzten Zugriff auf das Phänomen des Films zu finden. Im Anschluss daran und unter der Vorstellung, ein wenig dazu beizutragen, diese Lücke zunehmend zu schließen, versteht sich diese Abhandlung. Es wurde hierfür ein Einblick in das Phänomen und Überblick der bestehenden Zusammenhänge gegeben, um dieses in dessen Komplexität zu rekonstruieren, aber auch zu reduzieren und somit zugänglich und erklärbar zu machen. Dies ist wiederum im Anschluss an Max Weber zu sehen, nach dem sich soziologische Erklärungen erst durch das Erkennen und Verstehen von Zusammenhängen in komplexen Strukturen entwickeln. Aus den allgemeinen, verknüpfenden Betrachtungen ergeben sich vielfältige Bereiche, auf denen es sich aufbauen lässt. Das Phänomen des Films zeigt sich damit als äußerst anschlussfähig für spezifischere soziologische Forschungen, die

sich darin einordnen lassen. Alles, was mit dem Phänomen verbunden ist, einschließlich der soziologischen Erkenntnisse, die sich darüber gewinnen lassen, scheint sich tatsächlich mit dem Ausdruck von Mr. Spock kommentieren zu lassen: „Faszinierend." Die vielfältigen Abenteuer des *Star Trek* sind faszinierend – und eines erscheint in diesem langjährig bestehenden filmischen Universum essentiell zu sein:

> *„The Human Adventure is just beginning. – Das menschliche Abenteuer beginnt gerade erst." Star Trek – Der Film – The Director's Edition (US 1979) Time-Code: 02:12:13-02:12:17*

In Anlehnung an diese am Ende von *Star Trek - Der Film - The Director's Edition* (US 1979) eingeblendeten Worte, nachdem sich Captain James T. Kirk und die Crew der USS Enterprise NCC-1701 wieder auf die Reise gemacht haben, um fremde neue Welten zu entdecken und zu erkunden, lässt sich dies auch über das Verhältnis von Film und Soziologie sagen – in spannender Erwartung, wie es weitergehen wird:

> *„Das film-soziologische Abenteuer beginnt gerade erst …"*

VI. VERZEICHNIS DER QUELLEN

6.1 BIBLIOGRAPHIE

Abels, Heinz (2017): Identität. Über die Entstehung des Gedankens, dass der Mensch ein Individuum ist, den nicht leicht zu verwirklichenden Anspruch auf Individualität und Kompetenzen, Identität in einer riskanten Moderne zu finden und zu wahren. Wiesbaden: Springer VS.

Adorno, Theodor W. (2001): Minima Moralia. Reflexionen aus dem beschädigten Leben. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Ahrens, Jörn (2020): Die Kunst, keine Kunst zu sein. Film als Medium der Gegen-Kunst. In: Lutz Hieber und Rainer Winter (Hg.): Film als Kunst der Gesellschaft. Ästhetische Innovationen und gesellschaftliche Verhältnisse. Wiesbaden: Springer VS, S. 71-82.

Albersmeier, Franz-Josef (1979): Filmtheorien im historischen Wandel. In: Franz-Josef Albersmeier (Hg.): Texte zur Theorie des Films. Stuttgart: Reclam, S. 3-17.

Albersmeier, Franz-Josef (Hg.) (1979): Texte zur Theorie des Films. Stuttgart: Reclam.

Altenloh, Emilie (1977): Zur Soziologie des Kino. Die Kino-Unternehmung und die sozialen Schichten ihrer Besucher. Hamburg: Medienladen.

Aranda, José Francisco (1990): Cut for Cut. In: Ian Breakwell und Paul Hammond (Hg.): Seeing in the Dark. A Compendium of Cinemagoing. London: Serpent's Tail, S. 22-23.

Arnold, Frank (2006): »Als Filmemacher ist man elementar auf Verführungsstrategien zurückgeworfen«. Gespräch mit Tom Tykwer. In: *Filmbulletin - Kino in Augenhöhe* 6 (274), S. 9-10.

Auer, Peter (1986): Kontextualisierung. In: *Studium Linguistik* 11 (19), S. 22-47.

Bächlin, Peter (1971): Der Film als Ware. In: Dieter Prokop (Hg.): Materialien zur Theorie des Films. Ästhetik, Soziologie, Politik. München: Carl Hanser Verlag, S. 146-157.

Baecker, Dirk (Hg.) (2003): Kapitalismus als Religion. Kulturverlag Kadmos: Berlin.

Bak, Peter Michael (2020): Wahrnehmung, Gedächtnis, Sprache, Denken. Allgemeine Psychologie I - Das Wichtigste, prägnant und anwendungsorientiert. Berlin: Springer (Angewandte Psychologie Kompakt).

Balázs, Béla (1984): Der Geist des Films. Artikel und Aufsätze 1926-1931. Berlin: Henschel-Verlag Kunst und Gesellschaft.

Balázs, Béla (2001): Der Geist des Films. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Barthes, Roland (1976): Beim Verlassen des Kinos. In: *Filmkritik* (235), S. 290-293.

Bauman, Zygmunt (2000): Vom Nutzen der Soziologie. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Bazin, André (2009): Was ist Film? 2. Auflage. Berlin: Alexander-Verlag.

Becker, Howard Saul (1994): Die Kunst des professionellen Schreibens. Ein Leitfaden für die Geistes- und Sozialwissenschaften. Frankfurt am Main u.a.: Campus-Verlag.

Becker-Carus, Christian / Wendt, Mike (2017): Allgemeine Psychologie. Eine Einführung. Berlin: Springer.

Benjamin, Walter (2007): Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit und weitere Dokumente. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Berger, John (2001): Selected Essays. London: Bloomsbury Publishing.

Bleakley, Amy / Romer, Daniel / Jamieson, Patrick E. (2014): Violent Film Characters Portrayal of Alcohol, Sex, and Tobacco-Related Behaviors. In: *Pediatrics - Official publication of the American Academy of Pediatrics* 133 (1), S. 71-77.

Block, Alex Ben / Wilson, Lucy Autrey (Hg.) (2010): George Lucas's Blockbusting. A Decade-by-Decade Survey of Timeless Movies Including Untold Secrets of Their Financial and Cultural Success. New York: HarperCollins.

Blothner, Dirk (1999): Erlebniswelt Kino. Über die unbewußte Wirkung des Films. Bergisch-Gladbach: Bastei-Verlag Lübbe.

Böhm, Frederike Jeannine (2011): Filmsoziologie als Instrument der Filmkritik. Die Darstellung der Unterschicht in Deutschland unter besonderer Berücksichtigung der Gruppe der Jugendlichen in den Medien. Hamburg: Kovač.

Bolz, Norbert (2003): Der Kapitalismus - Eine Erfindung von Theologen? In: Dirk Baecker (Hg.): Kapitalismus als Religion. Kulturverlag Kadmos: Berlin, S. 187-208.

Bonfadelli, Heinz (2004): Medienwirkungsforschung II. Anwendungen in Politik, Wirtschaft und Kultur. 2. Auflage. Konstanz: UVK-Verlagsgesellschaft.

Bordwell, David (1989): Making Meaning. Inference and Rhetoric on the Interpretation of Cinema. Cambridge: Harvard University Press.

Borstnar, Nils / Pabst, Eckhard / Wulff, Hans Jürgen (2008): Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft. 2. Auflage. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.

Boudon, Raymond / Bourricaud, François (1992): Soziologische Stichworte. Ein Handbuch. Opladen: Westdeutscher Verlag.

Bourdieu, Pierre (2011): Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft. 21. Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Braudy, Leo / Cohen, Marshall (Hg.) (1999): Film Theory and Criticism. Introductory Readings. 5. Auflage. New York / Oxford: Oxford University Press.

Brauerhoch, Annette (1996): Die gute und die böse Mutter. Kino zwischen Melodrama und Horror. Marburg: Schüren Verlag.

Braun, Norman (2009): Rational Choice Theorie. In: Georg Kneer und Markus Schroer (Hg.): Handbuch soziologische Theorien. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 395-418.

Breakwell, Ian / Hammond, Paul (Hg.) (1990): Seeing in the Dark. A Compendium of Cinema-going. London: Serpent's Tail.

Brumme, Robert (2011): School Shootings. Soziologische Analysen. Wiesbaden: VS Verlag fur Sozialwissenschaften.

Burton, Graeme (1998): More than meets the Eye. An Introduction to Media Studies. 2. Auflage. London u.a.: Arnold.

Bushman, Brad J. / Jamieson, Patrick E. / Weitz, Ilana / Romer, Daniel (2013): Gun Violence Trends in Movies. In: *Pediatrics - Official publication of the American Academy of Pediatrics* 132 (6), S. 1014-1018.

Cadigan, Pat (2021): Alien³. The unproduced First-Draft Screenplay by William Gibson. London: Titan Books.

Carpenter, John / Carpenter, Cody / Davies, Daniel (2021): Halloween Kills. Original Motion Picture Soundtrack. Audio-CD. New York: Sacred Bones.

Carroll, Noël (1999): From Mystifying Movies. Jean-Louis Baudry and "The Apparatus". In: Leo Braudy und Marshall Cohen (Hg.): Film Theory and Criticism. Introductory Readings. 5. Auflage. New York / Oxford: Oxford University Press, S. 778-794.

Castendyk, Oliver (2008): Die deutsche Filmförderung. Eine Evaluation. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.

Chan, Jackie / Yang, Jeff (1998): I Am Jackie Chan. My Life in Action. New York: Random House.

Chiang, Ted (2011): Die Hölle Ist Die Abwesenheit Gottes. Berlin: Golkonda-Verlag.

Cohen, Sarah Blacher (1978): Comic Relief. Humor in contemporary American Literature. Urbana: University of Illinois Press.

Coleman, James Samuel (1991): Grundlagen der Sozialtheorie. Band 1. Handlungen und Handlungssysteme. 3 Bände. München: Oldenbourg.

Cousins, Mark (2011): The Story of Film. London: Pavilion Books.

Dadek, Walter (1960): Der gegenwärtige Stand der Filmsoziologie. In: *Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie : KZfSS* 12 (3), S. 516-533.

Defert, Daniel / Foucault, Michel (Hg.) (2005): Schriften - Dits et Écrits. In vier Bänden. Band 4. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Denzin, Norman K. (2008): Reading Film - Filme und Videos als sozialwissenschaftliches Erfahrungsmaterial. In: Uwe Flick, Ernst von Kardorff und Ines Steinke (Hg.): Qualitative Forschung. Ein Handbuch. 6. Auflage. Reinbek: Rowohlt, S. 416-428.

Dickens, Charles (2014): Der Weihnachtsabend. Genauer: Eine weihnachtliche Gespenstergeschichte. Berlin: Insel Verlag.

Dimbath, Oliver / Heinze, Carsten (Hg.) (2021): Methoden der Filmsoziologie. Exemplarische Analysen am Beispiel des Films CAPOTE (2005). Wiesbaden, Heidelberg: Springer VS.

Dirk, Rüdiger / Sowa, Claudius (2000): Teen Scream. Titten & Terror im neuen amerikanischen Kino. Hamburg u.a.: Europa Verlag.

Döbler, Marie-Kristin / Sebald, Gerd (2016): Berichte aus den Sektionen und Arbeitsgruppen. Sektion Wissenssoziologie. In: *Soziologie - Forum der Deutschen Gesellschaft für Soziologie* Jg. 45 (Heft 4), S. 478-481.

Doherty, Thomas Patrick (2007): Hollywood's Censor. Joseph I. Breen and the Production Code Administration. New York u.a.: Columbia University Press.

Döring, Melanie (2010): Filme lesen. Mediale Reflexion literaturwissenschaftlicher Theorien. München: AVM.

Dörner, Andreas (1997): Politische Bildwelten: Filmanalyse als Instrument der politischen Kulturforschung. In: *Sowi - Sozialwissenschaftliche Informationen* 26 (4), S. 248-254.

Dörner, Andreas (2000): Politische Kultur und Medienunterhaltung. Zur Inszenierung politischer Identitäten in der amerikanischen Film- und Fernsehwelt. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.

Dress, Peter (2002): Vor Drehbeginn. Effektive Planung von Film- und Fernsehproduktionen. 2. Auflage. Bergisch-Gladbach: Bastei Lübbe.

Dyer, Richard (2004): Heavenly Bodies. Film Stars and Society. 2. Auflage. London u.a.: Routledge.

Eco, Umberto (1986): Nachschrift zum ›Namen der Rose‹. München: Deutscher Taschenbuch-Verlag.

Eco, Umberto (2015): Bücher sprechen über Bücher. München: Carl Hanser Verlag.

Ehrenburg, Ilja Grigorjewitsch (1931): Die Traumfabrik. Chronik des Films. Berlin: Malik-Verlag.

Ėjzenštejn, Sergei M. (1960): Ausgewählte Aufsätze. Berlin: Henschel.

Ellis, John (1982): Visible Fictions. Cinema, Television, Video. London: Routledge.

Elsaesser, Thomas (2009): Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino. Berlin: Bertz + Fischer.

Elsaesser, Thomas / Hagener, Malte (2008): Filmtheorie. Zur Einführung. Hamburg: Junius.

Elsner, Monika / Müller, Thomas / Spangenberg, Peter-Michael (1988): Zwischen utopischer Phantasie und Medienkonkurrenz. Zur Frühgeschichte des Deutschen Fernsehens (1926-1935). In: Helmut Kreuzer und Helmut Schanze (Hg.): Bausteine. Kleine Beiträge

zur Ästhetik, Pragmatik und Geschichte der Bildschirmmedien. Siegen: DFG-Sonderforschungsbereich 240, S. 23-31.

Emrich, Hinderk M. / Te Wildt, Bert (2008): Film entsteht im Kopf. In: Daniela Kloock (Hg.): Zukunft Kino. The End of the Reel World. Marburg: Schüren Verlag, S. 157-167.

Esser, Hartmut (1993): Soziologie. Allgemeine Grundlagen. Frankfurt am Main u.a.: Campus-Verlag.

Faulstich, Werner (2000): Der Spielfilm als Traum. Interpretationsbeispiel: George A. Romeros "Zombie". In: Werner Faulstich (Hg.): Medienkulturen. München: Wilhelm Fink Verlag, S. 57-72.

Faulstich, Werner (Hg.) (2000): Medienkulturen. München: Wilhelm Fink Verlag.

Faulstich, Werner (2008): Grundkurs Fernsehanalyse. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag.

Fechner, Frank (2006): Medienrecht. Lehrbuch des gesamten Medienrechts unter besonderer Berücksichtigung von Presse, Rundfunk und Multimedia. 7. Auflage. Tübingen: Mohr-Siebeck (UTB).

Fellmann, Max (2023): Danke, reicht schon! Warum sind im Internet derzeit Mini-Zusammenfassungen von Hollywood-Filmen so erfolgreich? In: *Süddeutsche Zeitung Magazin* 2023 (1), S. 20-21. URL: https://sz-magazin.sueddeutsche.de/kino/youtube-shorts-hollywood-filme-kino-zusammenfassung-recaps-spoiler-92284. Letzte Überprüfung: 11.02.2023.

Ferchhoff, Wilfried (2011): Jugend und Jugendkulturen im 21. Jahrhundert. Lebensformen und Lebensstile. 2. Auflage. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

FFA (2018): Kinobesucher 2017. Strukturen und Entwicklungen auf Basis des GfK-Panels. Berlin: FFA Filmförderungsanstalt. URL: https://www.ffa.de/marktdaten.html?file=files/dokumentenverwaltung/studien%20mafo%20%28bearbeitet%20HS%29/2018/FFA_Kinobesucherstudie_2017.pdf. Letzte Überprüfung: 18.03.2023.

FFA (2022): Kinobesucher*innen 2021. Strukturen und Entwicklungen auf Basis des GfK-Panels. Berlin: FFA Filmförderungsanstalt. URL: file:///C:/Users/cleme/Downloads/FFA_Kinobesucherstudie_2021.pdf. Letzte Überprüfung: 18.03.2023.

FFA (2023): Das Kinojahr 2022. Kino- und Filmergebnisse / Filmförderung in Zahlen / Deutscher Film. Berlin: FFA Filmförderungsanstalt. URL: https://www.ffa.de/files/dokumentenverwaltung/publikationen%20presse%20%28bearbeitet%20HS%29/2023/FFA-Kinojahr_2022.pdf.

Fiske, John (1993): Populärkultur. Erfahrungshorizont im 20. Jahrhundert. Ein Gespräch mit John Fiske. In: *Montage AV - Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 2 (1), S. 5-18. URL: http://www.montage-

av.de/pdf/02_01_1993/02_01_1993_John_Fiske_Populaerkultur.pdf. Letzte Überprüfung: 12.12.2016.

Flick, Uwe / Kardorff, Ernst von / Steinke, Ines (Hg.) (2008): Qualitative Forschung. Ein Handbuch. 6. Auflage. Reinbek: Rowohlt.

Flusser, Vilém (2000): Die Geste des Telefonierens. In: Claus Pias, Joseph Vogl, Lorenz Engell, Oliver Fahle und Britta Neitzel (Hg.): Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard. 2. Auflage. Stuttgart: Deutsche Verlagsanstalt, S. 185-191.

Foucault, Michel (2005): Wahrheit, Macht, Selbst. Ein Gespräch zwischen Rux Martin und Michel Foucault (25. Oktober 1982). In: Daniel Defert und Michel Foucault (Hg.): Schriften - Dits et Écrits. In vier Bänden. Band 4. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 959-966.

Geimer, Alexander / Heinze, Carsten / Winter, Rainer (Hg.) (2018): Die Herausforderungen des Films. Soziologische Antworten. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.

Geimer, Alexander / Heinze, Carsten / Winter, Rainer (Hg.) (2021a): Handbuch Filmsoziologie. Band 1. Wiesbaden, Heidelberg: Springer VS.

Geimer, Alexander / Heinze, Carsten / Winter, Rainer (Hg.) (2021b): Handbuch Filmsoziologie. Band 2. Wiesbaden, Heidelberg: Springer VS.

Giesen, Rolf (2001): Lexikon der Special Effects. Von den ersten Filmtricks bis zu den Computeranimationen der Gegenwart. Zur Geschichte und Technik der visuellen und mechanischen Spezialeffekte, der Zeichenfilm-, Modell-, Puppen- und Computeranimation, der synthetischen Filme und virtuellen Kamera. Herausgegeben aus Anlaß des 100. Geburtstags von Walt Disney (5. Dezember 1901 - 15. Dezember 1966). Berlin: Lexikon Imprint Verlag.

Goffman, Erving (1977): Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Goffman, Erving (2007): Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag. 5. Auflage. München u.a.: Piper.

Goldman, William (2001): Which Lie did I tell? More Adventures in the Screen Trade. 2. Auflage. London: Bloomsbury Publishing.

González, Roque (2013): Emerging Markets and the Digitization of the Film Industry. An analysis of the 2012 UIS International Survey of Feature Film Statistics. Montreal: UNESCO Institute for Statistics. URL: http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/emerging-markets-and-the-digitalization-of-the-film-industry-en_0.pdf. Letzte Überprüfung: 18.02.2023.

Gray, Tom (1968): Creating Trailers. A Matter of Merchandising. In: *Motion Picture Herald* 238 (43), S. 23-24.

Green, David Gordon / McBride, Danny / Teems, Scott (2018): Halloween Kills. o.O.: o.A. URL: https://8flix.com/assets/screenplays/h/tt10665338/Halloween-Kills-2021-screenplay-by-Green-McBride-Teems.pdf. Letzte Überprüfung: 01.10.2022.

Gronemeyer, Andrea (1998): Film. Köln: DuMont.

Gross, Edward (2006): Rocky. The Ultimate Guide. New York: DK Publishing.

Güttler, Peter O. (1996): Sozialpsychologie. Soziale Einstellungen, Vorurteile, Einstellungsänderungen. 2. Auflage. München: Oldenbourg.

Guy, Rhiannon (2004): The Moviegoer's Companion. Introduction by Barry Norman. London: Robson Books.

Hamenstädt, Ulrich (2016): Politik und Film. Ein Überblick. Wiesbaden: Springer VS (essentials).

Hediger, Vinzenz (2001): Verführung zum Film. Der amerikanische Kinotrailer seit 1912. Marburg: Schüren Verlag.

Heinlein, Robert A. (1979): Sternen-Krieger. Bergisch Gladbach: Bastei Lübbe.

Heinze, Carsten (2012): Die Wirklichkeit der Gesellschaft im Film. Dokumentarfilme als Gegenstand der Filmsoziologie. In: Carsten Heinze, Stephan Moebius und Dieter Reicher (Hg.): Perspektiven der Filmsoziologie. Konstanz u.a.: UVK, S. 78-100.

Heinze, Carsten (2016): Film als Gegenstand der Soziologie. In: Jürgen Raab und Reiner Keller (Hg.): Wissensforschung - Forschungswissen. Beiträge und Debatten zum 1. Sektionskongress der Wissenssoziologie. Weinheim: Beltz Juventa, S. 681-694.

Heinze, Carsten (2021): Aktuelle Perspektiven der deutschsprachigen Filmsoziologie. In: Matthias Wieser und Elena Pilipets (Hg.): Medienkultur als kritische Gesellschaftsanalyse. Festschrift für Rainer Winter. Köln: Herbert von Halem Verlag, S. 212-228.

Heinze, Carsten / Geimer, Alexander / Winter, Rainer (2021): Einleitung. In: Alexander Geimer, Carsten Heinze und Rainer Winter (Hg.): Handbuch Filmsoziologie. Band 1. Wiesbaden, Heidelberg: Springer VS, S. 1-8.

Heinze, Carsten / Moebius, Stephan / Reicher, Dieter (Hg.) (2012): Perspektiven der Filmsoziologie. Konstanz u.a.: UVK.

Heinze, Carsten / Niebling, Laura (Hg.) (2016): Populäre Musikkulturen im Film. Inter- und transdisziplinäre Perspektiven. Wiesbaden: Springer VS.

Heiser, Albert / Hallifax, Kelvyn / Heiser, Maximilian / Wind, Thomas (2020): Das Drehbuch zum Drehbuch. Storytelling, Konzeption und Produktion für Werbefilme, Trailer, Imagefilme und Viral-Videos. 3. Auflage. Wiesbaden: Springer Gabler.

Henckel von Donnersmarck, Florian (2015): Kino! Mit zehn Illustrationen von Adam Batchelor. Berlin: Suhrkamp.

Herrmann, Günter (1975): Fernsehen und Hörfunk in der Verfassung der Bundesrepublik Deutschland. Zugleich ein Beitrag zu weiteren allgemeinen verfassungsrechtlichen und kommunikationsrechtlichen Fragen. Tübingen: Mohr.

Hetze, Willi (2016): Film und Filmverstehen. Ein soziologisches Analyseprogramm für den Zugriff auf filmische Sinnstrukturen. Dresden: ZWIEBOOK.

Hickethier, Knut (2001): Film- und Fernsehanalyse. 3. Auflage. Stuttgart u.a.: Metzler.

Hickethier, Knut (2010): Einführung in die Medienwissenschaft. 2. Auflage. Stuttgart u.a.: Metzler.

Hieber, Lutz / Winter, Rainer (Hg.) (2020): Film als Kunst der Gesellschaft. Ästhetische Innovationen und gesellschaftliche Verhältnisse. Wiesbaden: Springer VS.

Hillmann, Karl-Heinz (2007): Wörterbuch der Soziologie. Mit einer Zeittafel. 5. Auflage. Stuttgart: Kröner.

Hißnauer, Christian / Klein, Thomas (Hg.) (2002): Männer - Machos - Memmen. Männlichkeit im Film. Mainz: Bender.

Hißnauer, Christian / Scherer, Stefan (Hg.) (2014): Zwischen Serie und Werk. Fernseh- und Gesellschaftsgeschichte im "Tatort". Bielefeld: Transcript.

Hitzler, Ronald (1998): Posttraditionale Vergemeinschaftung. Über neue Formen der Sozialbindung. In: *Berliner Debatte Initial - Sozial- und geisteswissenschaftliches Journal* 9 (1), S. 81-89.

Hitzler, Ronald (2008): Von der Lebenswelt zu den Erlebniswelten. Ein phänomenologischer Weg in soziologische Gegenwartsfragen. In: Jürgen Raab, Michaela Pfadenhauer, Peter Stegmaier, Jochen Dreher und Bernt Schnettler (Hg.): Phänomenologie und Soziologie. Theoretische Positionen, aktuelle Problemfelder und empirische Umsetzungen. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 131-140.

Hoeren, Thomas / Meyer, Lena (2007): Verbotene Filme. Berlin u.a.: LIT Verlag.

Hughes, David (2008a): Alienated. ln Space, No One Can Hear You Scream. in Hollywood, They Can Hear You - They Just Don't Take Any Notice. In: David Hughes (Hg.): The Greatest Sci-Fi Movies Never Made. Foreword by H.R. Giger, Afterword by Harry Knowles. 2. Auflage. London: Titan Books, S. 94-114.

Hughes, David (Hg.) (2008b): The Greatest Sci-Fi Movies Never Made. Foreword by H.R. Giger, Afterword by Harry Knowles. 2. Auflage. London: Titan Books.

Hughes, David (2008c): Where No One Has Gone Before. Philip Kaufman's Star Trek: Planet of the Titans and Other Star Trek Voyages NeverTaken. In: David Hughes (Hg.): The Greatest Sci-Fi Movies Never Made. Foreword by H.R. Giger, Afterword by Harry Knowles. 2. Auflage. London: Titan Books, S. 20-46.

Hughes, David (2012a): Crisis On The Hot Zone. How Ridley Scott's adaptation of the Richard Preston bestseller failed to survive an Outbreak. In: David Hughes (Hg.): Tales From Development Hell. The Greatest Movies Never Made? 2. Auflage. London: Titan Books, S. 165-186.

Hughes, David (Hg.) (2012b): Tales From Development Hell. The Greatest Movies Never Made? 2. Auflage. London: Titan Books.

Huschke, Roland (1999): Blut für die Welt. In: *Cinema - Europas größte Filmzeitschrift* 1999 (11), S. 40-45.

Hutchinson, Pamela (2020): Kino in 30 Sekunden. Die 50 bedeutendsten Ideen, Genres und Menschen in der Geschichte des Kinos. Kerkdriel: Libero.

Iser, Wolfgang (1994): Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung. 4. Auflage. München: Fink.

Jägersberg, Otto (2015): Bücher zum Einschlafen. In: Martha Schoknecht (Hg.): Der schönste Ort der Welt. Von Menschen in Buchhandlungen. 2. Auflage. Zürich: Diogenes-Verlag, S. 14-17.

Jarvie, Ian Charles (1974): Film und Gesellschaft. Struktur und Funktion der Filmindustrie. Stuttgart: Ferdinand Enke Verlag.

Jatho, Gabriele (Hg.) (2008): Luis Buñuel. Essays, Daten, Dokumente. Darsteller: Gabriele Jatho. Stiftung Deutsche Kinemathek. Berlin: Bertz + Fischer (Retrospektive, 2008).

Jauß, Hans Robert (1987): Die Theorie der Rezeption. Rückschau auf ihre unerkannte Vorgeschichte. Konstanz: Universitätsverlag.

Jeffords, Susan (2004): Hard Bodies. Hollywood Masculinity in the Reagan Era. New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press.

Jensen, Jens (2016): Museumswohnung. Unten rechts wohnt die DDR. In: *Volksstimme* 2016, 31.07.2016. URL: https://www.volksstimme.de/lokal/magdeburg/museumswohnung-unten-rechts-wohnt-die-ddr. Letzte Überprüfung: 20.11.2017.

Johnson, Steve (2020): Rubberhead: Sex, Drugs, and Special Effects. Volume 1. Southwick: Dark Ink Books.

Kabatek, Adolf (Hg.) (1988): Walt Disneys Onkel Dagobert. The Walt Disney Company. Stuttgart: Ehapa (9).

Kallas, Christina (2012): Kreatives Drehbuchschreiben. 2. Auflage. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.

Kampa, Daniel (2011): Mottofänger. Eine Sammlung prominenter Zitate. Eingefangen und mit einem Vorwort von Daniel Kampa. Zürich: Diogenes.

Kanzler, Martin / Simone, Patrizia (2022): Focus 2022. World Film Market Trends. Namur: Council of Europe.

Keegan, Rebecca (2009): The Futurist. The Life and Films of James Cameron. Including an exclusive chapter on the groundbreaking new movie Avatar. New York: Crown Publishers.

Kelleter, Frank (Hg.) (2012): Populäre Serialität: Narration - Evolution - Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert. Bielefeld: transcript-Verlag.

Kellner, Douglas (2004): Culture Industries. In: Stam Robert und Robert Stam (Hg.): A Companion to Film Theory. Malden: Blackwell, S. 202-220.

Kerrigan, Finola (2010): Film Marketing. Amsterdam u.a.: Butterworth-Heinemann.

Keutzer, Oliver / Lauritz, Sebastian / Mehlinger, Claudia / Moormann, Peter (2014): Filmanalyse. Wiesbaden: Springer VS.

Klimsa, Paul (2006): Produktionssteuerung. Grundlagen der Medienproduktion. In: Christian Scholz (Hg.): Handbuch Medienmanagement. Mit 78 Abbildungen und 46 Tabellen. Berlin u.a.: Springer, S. 601-617.

Kloock, Daniela (2008a): Heiß oder kalt? Mit Marshall McLuhan im Kino. In: Daniela Kloock (Hg.): Zukunft Kino. The End of the Reel World. Marburg: Schüren Verlag, S. 245-257.

Kloock, Daniela (2008b): Vorwort. In: Daniela Kloock (Hg.): Zukunft Kino. The End of the Reel World. Marburg: Schüren Verlag, S. 9-11.

Kloock, Daniela (Hg.) (2008c): Zukunft Kino. The End of the Reel World. Marburg: Schüren Verlag.

Kneer, Georg / Schroer, Markus (Hg.) (2009): Handbuch soziologische Theorien. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Knietzsch, Horst (Hg.) (1978): Kino- und Fernseh-Almanach 9. Prisma. Berlin: Henschel-Verlag Kunst und Gesellschaft.

Knietzsch, Horst (1978): Salò oder die 120 Tage von Sodom. Zu Filmen von Pier Paolo Pasolini. In: Horst Knietzsch (Hg.): Kino- und Fernseh-Almanach 9. Prisma. Berlin: Henschel-Verlag Kunst und Gesellschaft, S. 248-262.

Koch, Erwin (2013): Was das Leben mit der Liebe macht. 2. Auflage. Berlin: List.

Kolker, Robert Phillip (2001): Allein im Licht. Arthur Penn, Oliver Stone, Stanley Kubrick, Martin Scorsese, Steven Spielberg, Robert Altman. München u.a.: Diana-Verlag.

König, René (1971): Das Massenmedium Film und die soziale Spontaneität. In: Dieter Prokop (Hg.): Materialien zur Theorie des Films. Ästhetik, Soziologie, Politik. München: Carl Hanser Verlag, S. 195-202.

König, Siegfried (2015): Die Welt des Kinos. Eine Reise durch die Geschichte des Films. o.O.: CreateSpace Independent Publishing Platform.

Kracauer, Siegfried (1979): Kino. Essays, Studien, Glossen zum Film. 2. Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Kracauer, Siegfried (2012): Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Kramp, Joachim (2001): Hallo! Hier spricht Edgar Wallace. Die Geschichte der deutschen Kriminalfilmserie von 1959-1972. 2. Auflage. Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf.

Kreuzer, Helmut / Schanze, Helmut (Hg.) (1988): Bausteine. Kleine Beiträge zur Ästhetik, Pragmatik und Geschichte der Bildschirmmedien. Siegen: DFG-Sonderforschungsbereich 240.

Langer, Clemens (2016a): Konzert(Film)Erlebnisse: The Prodigy VS. The Chemical Brothers. In: Carsten Heinze und Laura Niebling (Hg.): Populäre Musikkulturen im Film. Inter- und transdisziplinäre Perspektiven. Wiesbaden: Springer VS, S. 231-246.

Langewitz, Oliver (2008): Die Filmgesellschaft. Die Entwicklung einer kommunikationssoziologischen Austauschtheorie am Beispiel interdependenter Kommunikationen zwischen Akteuren im Filmsystem. Göttingen: Cuvillier.

Lau, Peter (2003): Keiner weiß irgendwas. Wie funktioniert die Filmindustrie? Ein Überblick inklusive Zukunftsperspektiven im director's cut mit deleted scenes und drei alternativen Enden. In: *Brandeins* (10), S. 100-106. URL: http://www.brandeins.de/uploads/tx_brandeinsmagazine/11097_100keinerw.pdf. Letzte Überprüfung: 12.12.2016.

Lautmann, Rüdiger (2009): Theatralisierung des Theaters. In: Herbert Willems (Hg.): Theatralisierung der Gesellschaft. Band 1: Soziologische Theorie und Zeitdiagnose. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 499-517.

Leder, Dietrich (1998): Als das Fernsehen in die Wohnzimmer kam. In: Jo Reichertz und Thomas Unterberg (Hg.): Tele-Kulturen. Fernsehen und Gesellschaft. Media-Lectures in der Ausstellung "Der Traum vom Sehen". Berlin: Edition Triad, S. 29-42.

Leff, Leonard J. / Simmons, Jerold L. (1990): The Dame in the Kimono. Hollywood, Censorship, and the Production Code from the 1920s to the 1960s. New York: Grove Weidenfeld.

Lessing, Doris (Hg.) (2013): Adore. A Novella. New York: Harper Perennial.

Lessing, Doris (2013): On not winning the Nobel Prize. In: Doris Lessing (Hg.): Adore. A Novella. New York: Harper Perennial, S. 7-19.

Liebrand, Claudia / Schneider, Irmela / Bohnenkamp, Björn / Frahm, Laura (Hg.) (2005): Einführung in die Medienkulturwissenschaft. Münster: LIT-Verlag.

Lowry, Stephen (1992): Film – Wahrnehmung – Subjekt. Theorien des Filmzuschauers. In: *Montage AV - Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 1 (1), S. 113-128.

Mai, Manfred (2006): Künstlerische Autonomie und soziokulturelle Einbindung. Das Verhältnis von Film und Gesellschaft. In: Manfred Mai und Rainer Winter (Hg.): Das Kino der Gesellschaft - die Gesellschaft des Kinos. Interdisziplinäre Positionen, Analysen und Zugänge. Köln: Halem, S. 24-47.

Mai, Manfred / Winter, Rainer (Hg.) (2006a): Das Kino der Gesellschaft - die Gesellschaft des Kinos. Interdisziplinäre Positionen, Analysen und Zugänge. Köln: Halem.

Mai, Manfred / Winter, Rainer (2006b): Kino, Gesellschaft und soziale Wirklichkeit. Zum Verhältnis von Soziologie und Film. In: Manfred Mai und Rainer Winter (Hg.): Das Kino der Gesellschaft - die Gesellschaft des Kinos. Interdisziplinäre Positionen, Analysen und Zugänge. Köln: Halem, S. 7-23.

Maltby, Richard (2003): Hollywood Cinema. 2. Auflage. Malden u.a.: Blackwell Publishing.

Mamet, David (2013): Die Kunst der Filmregie. 6. Auflage. Berlin u.a.: Alexander-Verlag.

Mayer, Jacob Peter (1946): Sociology of Film. Studies and Documents. London: Faber & Faber.

Mazdon, Lucy (2000): Encore Hollywood. Remaking French Cinema. London: bfi Publishing.

McLuhan, Marshall (1968): Die Gutenberg-Galaxis. Das Ende des Buchzeitalters. Düsseldorf: Econ-Verlag.

McLuhan, Marshall (2000): Heiße Medien und kalte. In: Claus Pias, Joseph Vogl, Lorenz Engell, Oliver Fahle und Britta Neitzel (Hg.): Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard. 2. Auflage. Stuttgart: Deutsche Verlagsanstalt, S. 45-54.

McNeill, Dustin / Mullins, Travis (2019): Taking Shape. Developing Halloween from Script to Scream. Greensboro: Harker Press.

McNeill, Dustin / Mullins, Travis (2020): Taking Shape II. The Lost Halloween Sequels. Greensboro: Harker Press.

Menezes, Paulo (2012): Film and Imaginary. The Construction of Social Interpretation. In: Carsten Heinze, Stephan Moebius und Dieter Reicher (Hg.): Perspektiven der Filmsoziologie. Konstanz u.a.: UVK, S. 125-139.

Messing, Barbara / Huber, Klaus-Peter (2007): Die Doktorarbeit. Vom Start zum Ziel. Lei(d)tfaden für Promotionswillige. Mit 13 Arbeitsbögen. 4. Auflage. Berlin u.a.: Springer.

Metz, Christian (1972): Semiologie des Films. München: Fink.

Miethe, Uwe (2012): Auf den Straßen der DDR. Verkehrsalltag und Fahrzeuge in Farbfotografien. München: GeraMond.

Mikos, Lothar (2006): Film und Fankulturen. In: Manfred Mai und Rainer Winter (Hg.): Das Kino der Gesellschaft - die Gesellschaft des Kinos. Interdisziplinäre Positionen, Analysen und Zugänge. Köln: Halem, S. 95-116.

Mikos, Lothar (2015): Film- und Fernsehanalyse. 3. Auflage. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.

Mittell, Jason (2012): Narrative Komplexität im amerikanischen Gegenwartsfernsehen. In: Frank Kelleter (Hg.): Populäre Serialität: Narration - Evolution - Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert. Bielefeld: transcript-Verlag, S. 97-122.

Mommsen, Wolfgang J. (1987): Imperialismustheorien. Ein Überblick über die neueren Imperialismusinterpretationen. 3. Auflage. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

Monaco, James (2009): Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Neuen Medien. Mit einer Einführung in Multimedia. 4. Auflage. Reinbek: Rowohlt Taschenbuch Verlag.

Moorstedt, Tobias (2008): Der Traum vom Holodeck - Über die schwindenden Grenzen zwischen Spiel und Film. In: Daniela Kloock (Hg.): Zukunft Kino. The End of the Reel World. Marburg: Schüren Verlag, S. 189-207.

Morrell, David (2008): First Blood. Rambo. London: Headline.

Müller, Jo (2012): 111 Gründe das Kino zu lieben. Über Klassiker, Kultfilme und Kuriositäten. Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf.

Mulvey, Laura (1980): Visuelle Lust und narratives Kino. In: Gislind Nabakowski, Peter Gorsen und Helke Sander (Hg.): Frauen in der Kunst. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 30-46.

Nabakowski, Gislind / Gorsen, Peter / Sander, Helke (Hg.) (1980): Frauen in der Kunst. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Nipkow, Paul (1884): Elektrisches Teleskop. Angemeldet durch Nipkow, Paul am 06.01.1884. Veröffentlichungsnr: 30105.

Norden, Denis (1990): Six Penn'orth of Dark. In: Ian Breakwell und Paul Hammond (Hg.): Seeing in the Dark. A Compendium of Cinemagoing. London: Serpent's Tail, S. 49-54.

o.A. (1988): Urlaub in der Kiste. In: Adolf Kabatek (Hg.): Walt Disneys Onkel Dagobert. Stuttgart: Ehapa (9), S. 59-94.

O'Connor, Joseph / Seymour, John (1996): Neurolinguistisches Programmieren: Gelungene Kommunikation und persönliche Entfaltung. 6. Auflage. Freiburg im Breisgau: VAK Verlag für Angewandte Kinesiologie GmbH.

O'Shaughnessy, Michael (1999): Media and Society. An Introduction. Oxford u.a.: Oxford University Press.

Peltzer, Anja (2011): Identität und Spektakel. Der Hollywood-Blockbuster als global erfolgreicher Identitätsanbieter. Konstanz: UVK.

Peltzer, Anja (2012): Return to Sender? Kulturelle und politische Adaptionsprozesse von Identität made in Hollywood. In: Carsten Heinze, Stephan Moebius und Dieter Reicher (Hg.): Perspektiven der Filmsoziologie. Konstanz u.a.: UVK, S. 199-219.

Peltzer, Anja / Keppler, Angela (2015): Die soziologische Film- und Fernsehanalyse. Eine Einführung. Berlin u.a.: De Gruyter Oldenbourg.

Pias, Claus / Vogl, Joseph / Engell, Lorenz / Fahle, Oliver / Neitzel, Britta (Hg.) (2000): Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard. 2. Auflage. Stuttgart: Deutsche Verlagsanstalt.

Plutchik, Robert (1980): Emotion. A psychoevolutionary Synthesis. New York: Harper & Row.

Powdermaker, Hortense (1979): Hollywood. The Dream Factory. New York: Arno Press.

Preston, Richard (1994): The Hot Zone. New York: Random House.

Prokop, Dieter (Hg.) (1971): Materialien zur Theorie des Films. Ästhetik, Soziologie, Politik. München: Carl Hanser Verlag.

Prokop, Dieter (1982): Soziologie des Films. Erweiterte Ausgabe. Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verlag.

Raab, Jürgen / Keller, Reiner (Hg.) (2016): Wissensforschung - Forschungswissen. Beiträge und Debatten zum 1. Sektionskongress der Wissenssoziologie. Weinheim: Beltz Juventa.

Raab, Jürgen / Pfadenhauer, Michaela / Stegmaier, Peter / Dreher, Jochen / Schnettler, Bernt (Hg.) (2008): Phänomenologie und Soziologie. Theoretische Positionen, aktuelle Problemfelder und empirische Umsetzungen. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Rahlf, Thomas (Hg.) (2015): Deutschland in Daten. Zeitreihen zur Historischen Statistik. Bonn: bpb - Bundeszentrale für politische Bildung. URL: https://www.bpb.de/system/files/dokument_pdf/4938_zb_dtindaten_gesamt.pdf.

Reichertz, Jo / Unterberg, Thomas (Hg.) (1998): Tele-Kulturen. Fernsehen und Gesellschaft. Media-Lectures in der Ausstellung "Der Traum vom Sehen". Berlin: Edition Triad.

Reinhold, Gerd (Hg.) (2000): Soziologie-Lexikon. 4. Auflage. München u.a.: Oldenbourg.

Riegler, Thomas (2008): Facing Tragedy. Untergangs- und Erlösungsszenarien in "The Siege", "War of the Worlds" und "Children of Men". In: *Sic et Non - Zeitschrift für Philosophie und Kultur* 10 (1). URL: http://www.sicetnon.org/index.php/sic/article/view/89/115. Letzte Überprüfung: 12.12.2016.

Rivas-Lara, Stephanie / Pham, Becky / Baten, Jasmine / Meyers, Annie / Uhls, Yalda T. (2022): CSS Teens & Screens 2022. #authenticity. Los Angeles: The Center for Scholars & Storytellers UCLA. URL: https://static1.squarespace.com/static/5c0da585da02bc56793a0b31/t/6327e7b1a98add43ba07258a/1663559614263/CSS+Teens+%26+Screens+2022.pdf. Letzte Überprüfung: 18.11.2022.

Robert, Stam / Stam, Robert (Hg.) (2004): A Companion to Film Theory. Malden: Blackwell.

Rodriguez, Robert (1996): Rebel Without a Crew. Or How a 23-Year-Old Filmmaker with $7,000 Became a Hollywood Player. Harmondsworth: Plume.

Romer, Daniel / Jamieson, Patrick E. / Jamieson, Kathleen Hall (2017): The Continuing Rise of Gun Violence in PG-13 Movies, 1985 to 2015. In: *Pediatrics - Official publication of the American Academy of Pediatrics* 139 (2).

Roth, Gerhard (2003): Fühlen, Denken, Handeln. Wie das Gehirn unser Verhalten steuert. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Ruchatz, Jens / Bartz, Christina (2005): Tele-Medien: Telegrafie, Television. In: Claudia Liebrand, Irmela Schneider, Björn Bohnenkamp und Laura Frahm (Hg.): Einführung in die Medienkulturwissenschaft. Münster: LIT-Verlag, S. 199-222.

Sachs, Hendrik (2013): New York im Film. Ein spezieller Reiseführer für Filmfans und New York-Freunde mit Informationen zu Drehorten, Spielfilmen und lokalen Kulissen. 2. Auflage. Westerstede: Reise Know-How Verlag.

Sander, Uwe / Gross, Friederike von / Hugger, Kai-Uwe (Hg.) (2008): Handbuch Medienpädagogik. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Sanello, Frank (1998): Stallone. A Rocky Life. Edinburgh: Mainstream Publishing Company.

Saw, Tiong Guan (2013): Film Censorship in the Asia-Pacific Region. Malaysia, Hong Kong, and Australia Compared. London u.a.: Routledge.

Schanze, Helmut (Hg.) (2002): Metzler-Lexikon Medientheorie, Medienwissenschaft. Ansätze - Personen - Grundbegriffe. Stuttgart u.a.: Metzler.

Schmidtke, Oliver / Schröder, Frank (2012): Familiales Scheitern. Eine familien- und kultursoziologische Analyse von Stanley Kubricks »The Shining«. Frankfurt am Main u.a.: Campus-Verlag.

Schoknecht, Martha (Hg.) (2015): Der schönste Ort der Welt. Von Menschen in Buchhandlungen. 2. Auflage. Zürich: Diogenes-Verlag.

Scholz, Christian (Hg.) (2006): Handbuch Medienmanagement. Mit 78 Abbildungen und 46 Tabellen. Berlin u.a.: Springer.

Schroer, Markus (2008a): Einleitung: Die Soziologie und der Film. In: Markus Schroer (Hg.): Gesellschaft im Film. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 7-13.

Schroer, Markus (Hg.) (2008b): Gesellschaft im Film. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.

Schroer, Markus (2012): Gefilmte Gesellschaft. Beitrag zu einer Soziologie des Visuellen. In: Carsten Heinze, Stephan Moebius und Dieter Reicher (Hg.): Perspektiven der Filmsoziologie. Konstanz u.a.: UVK, S. 15-40.

Schulze, Gerhard (2005): Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart. 2. Auflage. Frankfurt am Main: Campus Verlag.

Schurian, Walter (1998): Film im Fernsehen. Zur Psychologie der Filmerfahrungen im Alltag. Göttingen u.a.: Verlag für Angewandte Psychologie.

Schütz, Alfred (1972): Der gut informierte Bürger. Ein Versuch über die soziale Verteilung des Wissens. In: Alfred Schütz (Hg.): Gesammelte Aufsätze. Band 2. Studien zur soziologischen Theorie. Den Haag: Martinus Nijhoff, S. 85-101.

Schütz, Alfred (Hg.) (1972): Gesammelte Aufsätze. Band 2. Studien zur soziologischen Theorie. Den Haag: Martinus Nijhoff.

Schwaab, Herbert (2008): Wie es möglich ist von einem digitalen Riesenaffen berührt zu werden - Blockbusterkino, CGI und die Essenzen des Films. In: Daniela Kloock (Hg.): Zukunft Kino. The End of the Reel World. Marburg: Schüren Verlag, S. 125-143.

Seeßlen, Georg (1987): Genre – Mehr als ein Begriff. In: *Medien + Erziehung - Zeitschrift für Medienpädagogik* 4 (4), S. 209-218.

Seeßlen, Georg (1990): Der pornographische Film. Von den Anfängen bis zur Gegenwart. 2. Auflage. Frankfurt am Main u.a.: Ullstein.

Seim, Roland (1997): Zwischen Medienfreiheit und Zensureingriffen. Eine medien- und rechtssoziologische Untersuchung zensorischer Einflußnahmen auf bundesdeutsche Populärkultur. Münster: Telos-Verlag.

Shakespeare, William (2016): Romeo & Julia. Reclams Universal-Bibliothek. 2. Auflage. Ditzingen: Reclam Verlag (Reclams Universal-Bibliothek).

Shatner, William / Fisher, David (2017): Leonard. My Fifty-Year Friendship with a Remarkable Man. London: Pan Books.

Silbermann, Alphons (1980): Zur soziologischen und sozialpsychologischen Analyse des Films. In: Alphons Silbermann, Michael Schaaf und Gerhard Adam (Hg.): Filmanalyse. Grundlagen, Methoden, Didaktik. München: Oldenbourg, S. 13-32.

Silbermann, Alphons / Schaaf, Michael / Adam, Gerhard (Hg.) (1980): Filmanalyse. Grundlagen, Methoden, Didaktik. München: Oldenbourg.

Snell, Bruno (1943): Die Entdeckung des Geistes. Studien zur Entstehung des europäischen Denkens bei den Griechen. Hamburg: Claasse & Goverts.

Sombart, Werner (1927): Der moderne Kapitalismus. Das Wirtschaftsleben im Zeitalter des Hochkapitalismus. Die Grundlagen - Der Aufbau. München: Duncker & Humblot (Band 3 - Erster Halbband).

Sterrit, David (1998): Jean-Luc Godard. Interviews. Jackson: University Press of Mississippi.

Stiehler, Hans-Jörg / Wiedemann, Dieter (1979): Film und Zuschauer. Materialien zur Geschichte der Filmsoziologie in der DDR. Berlin: DEFA-Studio für Spielfilme - Betriebsakademie.

Stiglegger, Marcus (2006): Ritual & Verführung. Schaulust, Spektakel und Sinnlichkeit im Film. Berlin: Bertz + Fischer.

Stolte, Dieter (1997): Bleibt Fernsehen Fernsehen? Ein Diskussionsbeitrag zu den Veränderungen des Fernsehens in einem sich verschärfenden multimedialen Wettbewerb. Mainz: Zweites Deutsches Fernsehen (ZDF-Schriftenreihe / Zweites Deutsches Fernsehen).

Strank, Willem (2021): Handbuch Filmgeschichte. Von den Anfängen bis heute. München: UVK.

Strobach, Tilo / Wendt, Mike (2019): Allgemeine Psychologie. Ein Überblick für Psychologiestudierende und -interessierte. Berlin: Springer.

Süskind, Patrick (2006): Das Parfum. Die Geschichte eines Mörders. Zürich: Diogenes.

Tasker, Yvonne (1993): Spectacular Bodies. Gender, Genre, and the Action Cinema. London: Routledge.

Thorp, Roderick (1979): Nothing Lasts Forever. New York: W. W. Norton & Company.

Treibel, Annette (2006): Einführung in soziologische Theorien der Gegenwart. 7. Auflage. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Trenz, Hans-Jörg (2005): Das Kino als symbolische Form von Weltgesellschaft. In: *Berliner Journal für Soziologie* 15 (3), S. 401-417.

Tudor, Andrew (1974): Image and Influence. Studies in the Sociology of Film. London: Allen & Unwin.

Tudor, Andrew (1977): Film-Theorien. Frankfurt am Main: Kommunales Kino.

Turner, Graeme (2001): Film as Social Practice. 3. Auflage. London u.a.: Routledge.

Uhlenbrock, Timo (2007): Kinofilme und ihre Altersfreigaben. Eine medienpädagogische Auseinandersetzung. Saarbrücken: VDM Müller.

Ulin, Jeffrey C. (2019): The Business of Media Distribution. Monetizing Film, TV, and Video Content in an Online World. 3. Auflage. New York, London: Routledge Taylor & Francis Group.

Vern (2010): Yippee Ki-Yay Moviegoer! Writings on Bruce Willis, Badass Cinema and Other Important Topics. London: Titan Books.

Vester, Heinz-Günter (1991): Emotion, Gesellschaft und Kultur. Grundzüge einer soziologischen Theorie der Emotionen. Opladen: Westdeutscher Verlag.

Vitez, Michael / Gralish, Tom (2006): Rocky Stories. Tales of Love, Hope, and Happiness at America's Most Famous Steps. Philadelphia: Paul Dry Books.

Volk, Stefan (2021): Skandalfilme. Cineastische Aufreger gestern und heute. Darsteller: Barbara Scherschlicht. 2. Auflage. Marburg: Schüren Verlag.

Waggoner, Tim (2021): Halloween Kills. The Official Movie Novelization. London: Titan Books.

Wallon, Henri (1953): L'acte perceptif et le cinéma. In: *Revue internationale de filmologie* 4 (13), S. 97-110.

Warning, Rainer (Hg.) (1988): Rezeptionsästhetik. Theorie und Praxis. 3. Auflage. München: Fink.

Weber, Max (1963): Gesammelte Aufsätze zur Religionssoziologie. 5. Auflage. Tübingen: Mohr Siebeck (Band 1).

Weber, Max (1980): Wirtschaft und Gesellschaft. Grundriss der verstehenden Soziologie. 5. Auflage. Tübingen: Mohr Siebeck.

Weingarten, Susanne (2004): Bodies of evidence. Geschlechtsrepräsentationen von Hollywood-Stars. Marburg: Schüren Verlag.

Weingarten, Susanne (2008): Patchwork der Pixel - Zu den Folgen der Digitalisierung für die Filmästhetik. In: Daniela Kloock (Hg.): Zukunft Kino. The End of the Reel World. Marburg: Schüren Verlag, S. 223-233.

Wenger, Christian (2006): Jenseits der Sterne - Gemeinschaft und Identität in Fankulturen. Zur Konstitution des Star Trek-Fandoms. Bielefeld: Transcript.

Westphal, Sascha / Lukas, Christian (2000): Die Scream-Trilogie. … und die Geschichte des Teen-Horrorfilms. München: Wilhelm Heyne Verlag.

Wicke, Peter (2019): Rammstein. 100 Seiten. 2. Auflage. Stuttgart: Philipp Reclam jun. (Reclams 100 Seiten).

Wiedemann, Dieter (2008): Kino. In: Uwe Sander, Friederike von Gross und Kai-Uwe Hugger (Hg.): Handbuch Medienpädagogik. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 390-394.

Wieser, Matthias / Pilipets, Elena (Hg.) (2021): Medienkultur als kritische Gesellschaftsanalyse. Festschrift für Rainer Winter. Köln: Herbert von Halem Verlag.

Wilde, Oscar (2016): Der Verfall des Lügens. Eine Feststellung. In: Oscar Wilde (Hg.): Zwei Gespräche von der Kunst und vom Leben. Berlin: Dearbooks, S. 7-39.

Wilde, Oscar (Hg.) (2016): Zwei Gespräche von der Kunst und vom Leben. Berlin: Dearbooks.

Willems, Herbert (Hg.) (2009): Theatralisierung der Gesellschaft. Band 1: Soziologische Theorie und Zeitdiagnose. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Willke, Gerhard (2006): Kapitalismus. Frankfurt am Main: Campus Verlag.

Winfield, Marlene (1990): Gender. In: Ian Breakwell und Paul Hammond (Hg.): Seeing in the Dark. A Compendium of Cinemagoing. London: Serpent's Tail, S. 19-20.

Winter, Rainer (1992): Filmsoziologie. Eine Einführung in das Verhältnis von Film, Kultur und Gesellschaft. München: Quintessenz.

Winter, Rainer (2006): Die Filmtheorie und die Herausforderung durch den »perversen Zuschauer«. Kontexte, Dekonstruktionen und Interpretationen. In: Manfred Mai und Rainer Winter (Hg.): Das Kino der Gesellschaft - die Gesellschaft des Kinos. Interdisziplinäre Positionen, Analysen und Zugänge. Köln: Halem, S. 79-94.

Winter, Rainer (2012): Das postmoderne Hollywoodkino und die kulturelle Politik der Gegenwart. Filmanalyse als kritische Geselschaftsanalyse. In: Carsten Heinze, Stephan Moebius und Dieter Reicher (Hg.): Perspektiven der Filmsoziologie. Konstanz u.a.: UVK, S. 41-59.

Wolter, Heike / Wedemeyer-Kolwe, Bernd (2015): Kultur, Tourismus und Sport. In: Thomas Rahlf (Hg.): Deutschland in Daten. Zeitreihen zur Historischen Statistik. Bonn: bpb - Bundeszentrale für politische Bildung, S. 154-171.

Ziemann, Andreas (2012): Soziologie der Medien. 2. Auflage. Bielefeld: Transcript.

6.2 WEBOGRAPHIE

3Sat (2008): Programm-Übersicht. Hg. v. 3Sat. Mainz. URL: http://www.3sat.de/programm/?viewlong=viewlong&d=20080108#border1800. Letzte Aktualisierung: o.D. Letzte Überprüfung: 25.12.2017.

Allaire, Christian (2021): Revisiting One of the Greatest Protests in Oscars History. Hg. v. Condé Nast. New York. URL: https://www.vogue.com/article/sacheen-littlefeather-oscars-protest-moment. Letzte Überprüfung: 30.07.2022.

Anonymous / Lee, Chris (2022): I'm a VFX Artist, and I'm Tired of Getting 'Pixel-F--ked' by Marvel. Hg. v. Vulture. New York. URL: https://www.vulture.com/article/a-vfx-artist-on-what-its-like-working-for-marvel.html. Letzte Überprüfung: 03.01.2023.

Associated Press (1986): Ted Turner Defends Color-Tinting of Movie Classics. Hg. v. AP News. New York City. URL: https://apnews.com/article/9d3671e7153f28a4cf822b8a4b16ffba. Letzte Überprüfung: 27.04.2022.

August, John (2009): What does "execution dependent" mean? o.O. URL: https://johnaugust.com/2009/what-does-execution-dependent-mean. Letzte Aktualisierung: 28.04.2009. Letzte Überprüfung: 22.06.2021.

Barfield, Charles (2020): 'Hitman' Filmmaker Xavier Gens Has Creative Control Concerns With Marvel After Discussing A Project With The Studio [UPDATED]. Hg. v. The Playlist. o.O. URL: https://theplaylist.net/xavier-gens-marvel-studios-directing-20201118/. Letzte Überprüfung: 03.01.2022.

Berndt, Christian (2022): Filmförderung in der Krise. "Es braucht ein größeres Nachdenken". Hg. v. Deutschlandfunk Kultur. Köln. URL: https://www.deutschlandfunkkultur.de/filmfoerderung-roth-deutscher-film-100.html. Letzte Überprüfung: 03.01.2023.

Bibbiani, William (2017): Why You'll Never Get an 'Event Horizon' Director's Cut (or a Sequel). EXCLUSIVE: Paul W.S. Anderson says nobody knows where the missing footage is, and he also thinks a sequel is a bad idea. Hg. v. Crave Online. Crave Online. Los Angeles. URL: http://www.craveonline.com/entertainment/1263775-heres-youll-never-get-event-horizon-directors-cut-sequel#/slide/1. Letzte Aktualisierung: 15.05.2017. Letzte Überprüfung: 03.11.2017.

Bibbiani, William (2022): Bruce Timm Hated The Network's Original Pitch For Batman Beyond. Hg. v. /Film. o.O. URL: https://www.slashfilm.com/1115779/bruce-timm-hated-the-networks-original-pitch-for-batman-beyond/. Letzte Überprüfung: 23.02.2023.

Bigelow, Tory / Bogossian, Armand / Nguyen, Dallas / Wangui, Krystle (2020): #Oscars-SoWhite. #MoveMe. A Guide to Social Movements and Social Media. Hg. v. University of California Berkeley Haas Business School. Berkeley. URL: https://moveme.berkeley.edu/project/oscarssowhite/. Letzte Überprüfung: 22.08.2022.

Billington, Alex (2021): 'The Infinity Saga' - A 50 Hour Chronological Supercut of MCU Movies. Hg. v. First Showing. URL: https://www.firstshowing.net/2021/the-infinity-saga-a-50-hour-chronological-supercut-of-mcu-movies/. Letzte Überprüfung: 22.01.2023.

Blow, Charles M. (2021): RW blogs are mad bc I said Pepe Le Pew added to rape culture. Let's see. Hg. v. Twitter International Company. Dublin. URL: https://twitter.com/charlesmblow/status/1368200161558663168. Letzte Aktualisierung: 06.03.2021. Letzte Überprüfung: 06.03.2021.

Blumenthal, Ralph (1973): Porno-Chic. "Hard-Core" grows fashionable - and very profitable. Hg. v. The New York Times. New York. URL: https://www.nytimes.com/1973/01/21/archives/pornochic-hardcore-grows-fashionableand-very-profitable.html. Letzte Überprüfung: 10.04.2023.

Borcholte, Andreas (2006): Nackt bleibt nackt. Urteil zu Filmzensur. Hg. v. SPIEGEL ONLINE GmbH. Spiegel Online. Hamburg. URL: http://www.spiegel.de/kultur/kino/urteil-zu-filmzensur-nackt-bleibt-nackt-a-426426.html. Letzte Aktualisierung: 12.07.2006. Letzte Überprüfung: 03.11.2017.

Bordwell, David (2012): Return to Paranormalcy. o.O. URL: http://www.davidbordwell.net/blog/2012/11/13/return-to-paranormalcy/. Letzte Überprüfung: 01.05.2022.

Boßerhoff, Katharina (2017): Die Traumfabrik. Wort der Woche. Hg. v. Deutsche Welle. Bonn. URL: http://www.dw.com/de/die-traumfabrik/a-38430139. Letzte Aktualisierung: 02.06.2017. Letzte Überprüfung: 06.11.2017.

Box Office Mojo (2017): Grindhouse. Hg. v. Box Office Mojo. o.O. URL: http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=grindhouse.htm. Letzte Aktualisierung: o.D. Letzte Überprüfung: 25.12.2017.

Brzeski, Patrick (2022): Original 'Fight Club' Ending Restored in China After Censorship Backlash. Hg. v. The Hollywood Reporter. Los Angeles. URL: https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/fight-club-ending-restored-china-censorship-backlash-1235087894/. Letzte Aktualisierung: 06.02.2022. Letzte Überprüfung: 12.12.2022.

CBS Entertainment (2016): Star Trek. Fan-Films. Hg. v. CBS Studios. New York. URL: http://www.startrek.com/fan-films. Letzte Aktualisierung: 23.06.2016. Letzte Überprüfung: 23.12.2017.

Chitwood, Adam (2016): 'Sicario 2' Writer Says Sequel Is Everything 'Sicario' Was About "on Steroids". Hg. v. Collider. o.O. URL: http://www.collider.com/sicario-2-update-taylor-sheridan/. Letzte Aktualisierung: 01.08.2016. Letzte Überprüfung: 21.11.2016.

Classen, René (2001): Memento (2000). Hg. v. dreipunktdrei mediengesellschaft mbH. Bonn. URL: https://www.filmdienst.de/film/details/513673/memento-2000. Letzte Überprüfung: 22.06.2021.

Collis, Clark (2022): Scream 2 at 25: Kevin Williamson remembers his second stab at screenwriting the iconic series. Williamson answers all our questions about the 1997 horror sequel. Hg. v. Meredith Corporation. Entertainment Weekly. URL: https://ew.com/movies/scream-2-kevin-williamson-neve-campbell-wes-craven/. Letzte Überprüfung: 12.12.2022.

Corliss, Richard (2009): District 9: The Summer's Coolest Fantasy Film. District 9 is a bracing mix of scare-fi and politics. It's also this summer's coolest fantasy. Hg. v. Time. o.O. URL: http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,1916306,00.html. Letzte Aktualisierung: 13.08.2009. Letzte Überprüfung: 25.12.2017.

D'Alessandro, Anthony (2021): Pepe Le Pew Won't Be Appearing In Warner Bros' 'Space Jam' Sequel. Hg. v. Deadline Hollywood. Los Angeles. URL: https://deadline.com/2021/03/pepe-le-pew-space-jam-2-new-york-times-rape-culture-controversy-1234708688/. Letzte Aktualisierung: 07.03.2021. Letzte Überprüfung: 07.03.2021.

Detrow, Scott (2022): We were driving too fast to get a clear picture - but we just drove past a destroyed Russian tank with WOLVERINES spraypainted across it. Hg. v. Twitter International Company. Dublin. URL: https://twitter.com/scottdetrow/status/1512056787804909569. Letzte Aktualisierung: 07.04.2022. Letzte Überprüfung: 03.09.2022.

Dirscherl, Hans-Christian (2016): Der letzte VHS-Rekorder wird Ende Juli gebaut. Ende Juli 2016 geht eine Ära zu Ende: Dann wird der letzte VHS-Rekorder produziert. Hg. v. PC-Welt. IDG Tech Media GmbH. München. URL: https://www.pcwelt.de/news/Der-letzte-VHS-Rekorder-wird-Ende-Juli-gebaut-10015017.html. Letzte Überprüfung: 08.02.2018.

Dirscherl, Hans-Christian (2021): Pornhub remastered älteste Erotik-Filme der Welt - jetzt in Farbe & schärfer. Hg. v. PC-Welt. IDG Tech Media GmbH. München. URL: https://www.pcwelt.de/news/Pornhub-remastered-aelteste-Erotik-Filme-der-Welt-jetzt-in-Farbe-schaerfer-11031968.html. Letzte Überprüfung: 20.05.2021.

Empire Magazine (2022): An Audience With The King: James Cameron Interviewed By Hollywood's Finest. Originally published in Empire's January 2023 issue. Hg. v. Bauer Consumer Media Ltd. London. URL: https://www.empireonline.com/movies/features/an-audience-with-the-king-james-cameron-interviewed-by-hollywoods-finest/. Letzte Überprüfung: 31.12.2022.

Engber, Daniel (2016): It Looked Great. It Was Unwatchable. Billy Lynn's Long Halftime Walk shows the promise and failure of high-frame-rate cinema. Hg. v. Slate. New York. URL: http://www.slate.com/articles/arts/movies/2016/10/billy_lynn_s_long_halftime_walk_looks_fantastic_it_s_also_unwatchable.html?wpsrc=sh_all_dt_fb_ru. Letzte Aktualisierung: 21.10.2016. Letzte Überprüfung: 08.11.2016.

Erickson, Steven (2016): Paul Verhoeven: Against PG-13. 'Americans were all afraid of the content and thought it was bad for their career.'. Hg. v. Fandor. San Francisco. URL: https://www.fandor.com/keyframe/paul-verhoeven-against-pg-13-ification. Letzte Aktualisierung: 07.11.2016. Letzte Überprüfung: 28.11.2016.

Everschor, Franz (1998): Der Soldat James Ryan. Kritik. Hg. v. FilmDienst - Das Portal für Kino und Filmkultur. Bonn. URL: https://www.filmdienst.de/film/details/509352/der-soldat-james-ryan. Letzte Überprüfung: 22.11.2022.

Evry, Max (2018): 30 Movies That Stopped Filming and Started Over. Hg. v. ComingSoon.net. Los Angeles. URL: https://www.comingsoon.net/movies/features/944617-30-movies-that-stopped-filming-and-started-over. Letzte Überprüfung: 10.02.2023.

Farley, Lloyd (2023): The Number of People Who Died on the Death Star Is Truly Astronomical. Who would have thought working for the Empire in 'Star Wars' had a down side? Hg. v. Collider. o.O. URL: https://collider.com/how-many-people-died-on-the-death-star-star-wars/. Letzte Überprüfung: 18.05.2023.

Follows, Stephen (2018a): 48 trends reshaping the film industry: Part 1 - Development and Finance. Hg. v. Stephen Follows - Film Data & Education. London. URL: https://stephen-follows.com/trends-reshaping-film-industry-development-finance/. Letzte Überprüfung: 01.07.2022.

Follows, Stephen (2018b): 48 trends reshaping the film industry: Part 2 - Production. Hg. v. Stephen Follows - Film Data & Education. London. URL: https://stephen-follows.com/trends-reshaping-film-industry-production/. Letzte Überprüfung: 01.07.2022.

Follows, Stephen (2018c): 48 trends reshaping the film industry: Part 3 - Distribution and exhibition. Hg. v. Stephen Follows - Film Data & Education. London. URL: https://stephen-follows.com/trends-reshaping-film-industry-distribution-exhibition/. Letzte Überprüfung: 01.07.2022.

Follows, Stephen (2018d): 48 trends reshaping the film industry: Part 4 - Industry changes. Hg. v. Stephen Follows - Film Data & Education. London. URL: https://stephen-follows.com/trends-reshaping-film-industry-industry-changes/. Letzte Überprüfung: 01.07.2022.

Follows, Stephen (2020): Does one page of a film script really equal one minute of screen-time? Hg. v. Stephen Follows - Film Data & Education. London. URL: https://stephen-follows.com/is-the-page-per-minute-rule-correct/. Letzte Aktualisierung: 08.03.2020. Letzte Überprüfung: 01.07.2022.

Foutch, Haleigh (2017): Patty Jenkins Says 'Wonder Woman' Doesn't Have a Single Deleted Scene. Hg. v. Collider. o.O. URL: http://collider.com/wonder-woman-no-deleted-scenes/. Letzte Aktualisierung: 26.05.2017. Letzte Überprüfung: 03.11.2017.

Franklin, Garth (2016): Tom Hanks Talks A Need For Original Movies. Hg. v. Dark Horizons. Sydney. URL: http://www.darkhorizons.com/tom-hanks-talks-a-need-for-original-movies/. Letzte Aktualisierung: 05.09.2016. Letzte Überprüfung: 08.11.2016.

Franklin, Garth (2017): "Event Horizon" Director's Cut Has Been Lost. Hg. v. Dark Horizons. Sydney. URL: http://www.darkhorizons.com/event-horizon-directors-cut-has-been-lost/. Letzte Aktualisierung: 19.05.2017. Letzte Überprüfung: 03.11.2017.

Garris, Mick (2017): Post Mortem with Mick Garris. Neil Marshall. Hg. v. PodcastOne. Los Angeles. URL: https://www.podcastone.com/episode/Neil-Marshall. Letzte Aktualisierung: 21.06.2017. Letzte Überprüfung: 05.11.2017.

Glatz, Felicia Jane (2014): The Invention of Context. Found Footage Filmmaking History and the Imitative Form. University Of Calgary. Calgary. URL: https://web.archive.org/web/20180725033416/https://commfilm.ucalgary.ca/sites/commfilm.ucalgary.ca/files/f._glatz_film.pdf. Letzte Überprüfung: 01.05.2022.

Goodfellow, Melanie (2017): Luc Besson talks 'Valerian', the biggest cinema gamble of 2017. Hg. v. Media Business Insight Limited. Screen Daily. London. URL: https://www.screendaily.com/features/interviews/luc-besson-talks-valerian-the-biggest-cinema-gamble-of-2017/5119067.article. Letzte Aktualisierung: 20.06.2017. Letzte Überprüfung: 03.11.2017.

Green, Willow (2018): Edgar Wright Interviews Steven Spielberg About Duel. Hg. v. Bauer Consumer Media Ltd. London. URL: https://www.empireonline.com/movies/features/edgar-wright-interviews-steven-spielberg-about-duel/. Letzte Überprüfung: 15.03.2023.

Guerini, Elaine (2016): José Padilha talks Netflix series, 'Entebbe' and Hollywood battles. Hg. v. Media Business Insight Limited. Screen Daily. London. URL: http://www.screendaily.com/news/production/jos-padilha-talks-netflix-series-entebbe-and-hollywood/5106871.article. Letzte Aktualisierung: 20.07.2016. Letzte Überprüfung: 21.11.2016.

Harris, LaTesha (2019): Disney Plus Warns Users Older Movies Have 'Outdated Cultural Depictions'. Hg. v. Variety. Los Angeles. URL: https://variety.com/2019/film/news/disney-plus-outdated-cultural-depictions-dumbo-1203403518/. Letzte Aktualisierung: 13.11.2019. Letzte Überprüfung: 28.08.2022.

Hasenberg, Peter (1996): William Shakespeares Romeo & Julia. Hg. v. dreipunktdrei mediengesellschaft mbH. Bonn. URL: https://www.filmdienst.de/film/details/506263/william-shakespeares-romeo-julia. Letzte Überprüfung: 13.06.2022.

Havran, Annemarie (2015): "Er ist ein Wahnsinniger, eine Laberbacke, ein Killer". Das FILMSTARTS-Set-Interview zu Marvels "Deadpool" mit den Machern des Superhelden-Krachers. Hg. v. FilmStarts.de / Webedia GmbH. Berlin. URL: https://www.filmstarts.de/nachrichten/18499076.html. Letzte Überprüfung: 22.07.2022.

Healey, Jon (2001): Lucas Shoots for 'Stars' With Digital. Movies: The big-budget filmmaker says the latest video technology cuts costs and fosters creativity. URL: http://articles.latimes.com/2001/apr/23/business/fi-54549. Letzte Aktualisierung: 23.04.2001. Letzte Überprüfung: 08.11.2016.

Il Gobbo (2015): A Serbian Film. Schnittbericht. Hg. v. Schnittberichte.com. Krems. URL: https://www.schnittberichte.com/schnittbericht.php?ID=358631. Letzte Aktualisierung: 01.08.2015. Letzte Überprüfung: 22.12.2017.

IMDb (2017a): 9 Songs. Trivia. Hg. v. IMDb.com Inc. o.O. URL: http://www.imdb.com/title/tt0411705/trivia?item=tr0589042. Letzte Aktualisierung: o.D. Letzte Überprüfung: 25.12.2017.

IMDb (2017b): Scream 2 (1997). Trivia. Hg. v. IMDb.com Inc. o.O. URL: http://www.imdb.com/title/tt0120082/trivia?item=tr2565683. Letzte Überprüfung: 07.11.2017.

IMDb (2022a): Harold & Kumar (2004). Trivia. Hg. v. IMDb.com Inc. o.O. URL: https://www.imdb.com/title/tt0366551/trivia?item=tr0690321. Letzte Überprüfung: 21.07.2022.

IMDb (2022b): Karen Gillan. Biography - Quotes. Hg. v. IMDb.com Inc. o.O. URL: https://www.imdb.com/name/nm2394794/bio?ref_=nm_ql_dyk_1#quotes. Letzte Überprüfung: 30.05.2022.

IMDb (2022c): Rocco Und Seine Brüder (1960). Taglines. Hg. v. IMDb.com Inc. o.O. URL: https://www.imdb.com/title/tt0054248/taglines. Letzte Überprüfung: 13.11.2022.

IMDb (2022d): Star Trek - Plato's Stepchildren (1968). Trivia. Hg. v. IMDb.com Inc. o.O. URL: https://www.imdb.com/title/tt0708443/trivia. Letzte Überprüfung: 31.07.2022.

Jenny, Urs (1998): Die Kunst des Lügens. Der amerikanische Autor und Regisseur David Mamet überrascht mit einem abgefeimten Business-Thriller: "Die unsichtbare Falle". Hg. v. SPIEGEL-Verlag Rudolf Augstein GmbH & Co. KG. Der Spiegel. Hamburg (43). URL: http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-8002564.html. Letzte Überprüfung: 06.11.2017.

Kaczmarek, Ludger (2021): 7e Art. Hg. v. Stephan Brössel, Irina Gradinari, Martha-Lotta Körber, Sandra Ludwig, Johannes Pause und Daniel Wiegand. Institut für Neuere Deutsche Literatur und Medien. Kiel. URL: https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/0:7eart-3742. Letzte Aktualisierung: 23.11.2021. Letzte Überprüfung: 22.10.2022.

Kälble, Florence-Anne (2021): "Systemsprenger" im Free-TV: "Als Gesellschaft hinschauen". Interview. Hg. v. ZDFheute / heute.de. Mainz. URL: https://www.zdf.de/nachrichten/panorama/systemsprenger-nora-fingscheidt-film-100.html. Letzte Aktualisierung: 17.05.2021. Letzte Überprüfung: 17.05.2021.

Kirk, Jeremy (2011): The 36 Things We Learned from John Carpenter's 'The Thing' Commentary. Commentaries don't get much better than this, folks. Hg. v. Film School Rejects. Austin / Texas. URL: https://filmschoolrejects.com/the-36-things-we-learned-from-john-carpenters-the-thing-commentary-track-a73f470d969/. Letzte Überprüfung: 15.03.2022.

Knowles, Harry (2008): THE INCREDIBLE HULK smashes Harry's brain into undulating geek neurons firing on the possibilities ahead of us! Hg. v. Ain't It Cool News. Austin. URL: http://legacy.aintitcool.com/node/36973. Letzte Überprüfung: 28.12.2022.

Kohn, Eric (2018): Steven Soderbergh Says He's Done Directing Studio Movies and Wants to Only Shoot on iPhones - Sundance 2018. Back at Sundance as an executive producer of Eugene Jarecki's "The King," Soderbergh said he's ready for a whole new chapter of his filmmaking career. Hg. v. IndieWire. o.O. URL: http://www.indiewire.com/2018/01/steven-soderbergh-interview-sundance-iphone-unsane-1201921769/. Letzte Aktualisierung: 26.01.2018. Letzte Überprüfung: 02.03.2018.

Krannich, Bernd (2020): "MacGyver"-Star Lucas Till wirft düsteres Licht auf gefeuerten Peter Lenkov. Frühere Beschwerde spricht von "Beschimpfungen, Bullying und Body-Shaming". Hg. v. imfernsehen GmbH & Co. KG. Köln. URL: https://www.fernsehserien.de/news/macgyver-star-lucas-till-wirft-duesteres-licht-auf-gefeuerten-peter-lenkov. Letzte Aktualisierung: 21.07.2020. Letzte Überprüfung: 23.04.2021.

Laman, Douglas (2022): Bring Back Trailer Narrator Guy! Modern movie trailers need to take a cue from the past and bring back momentous narrators. Hg. v. Collider. o.O. URL: https://collider.com/bring-back-trailer-narrator-guy/. Letzte Aktualisierung: 15.09.2022. Letzte Überprüfung: 15.11.2022.

Lang, Brent (2021): Netflix's Film Chief Scott Stuber Is Shaking Up Hollywood: 'The Movie Business Is in a Revolution'. Hg. v. Variety. Los Angeles. URL: https://variety.com/2021/film/studio-execs/netflix-scott-stuber-steven-spielberg-1235028464/. Letzte Überprüfung: 23.03.2023.

Lang, Brent (2022): 'She Said' Bombs: Why Aren't Awards Season Movies Resonating With Audiences? Hg. v. Variety. Los Angeles. URL: https://variety.com/2022/film/news/why-she-said-bombed-box-office-oscar-season-flops-fabelmans-1235438084/. Letzte Überprüfung: 20.11.2022.

Langer, Clemens (2012a): Couchgeflüster VS. Blue Valentine: Liebes(Sc)H(m)erz? Hg. v. byacl.com. Rostock. URL: https://www.byacl.com/2012/05/28/couchgefluester-vs-blue-valentine-liebesschmerz/. Letzte Überprüfung: 11.11.2018.

Langer, Clemens (2012b): Sly VS. Arnuld VS. The Bruce: Selbstironische Genrekritik? Hg. v. byacl.com. Rostock. URL: https://www.byacl.com/2012/07/12/sly-vs-arnuld-vs-the-bruce-selbstironische-genrekritik/. Letzte Überprüfung: 11.11.2018.

Langer, Clemens (2012c): Starship Troopers VS. Starship Troopers: Satire-Index? Hg. v. byacl.com. Rostock. URL: https://www.byacl.com/2012/11/26/starship-troopers-vs-starship-troopers-satire-index/. Letzte Überprüfung: 11.11.2018.

Langer, Clemens (2013): Duett VS. Duell: Doppeltes Spiel? Hg. v. byacl.com. Rostock. URL: https://www.byacl.com/2013/08/30/duett-vs-duell-doppeltes-spiel/. Letzte Überprüfung: 11.11.2018.

Langer, Clemens (2016b): Script-Doctoring: Kryptonischer Film V Filmisches Kryptonit. Hg. v. byacl.com. Rostock. URL: https://www.byacl.com/batman-v-superman/. Letzte Überprüfung: 11.11.2018.

Langer, Clemens (2017): Der Zimmermann #2: Dingsda?! Hg. v. byacl.com. Rostock. URL: https://www.byacl.com/2017/01/13/der-zimmermann-2-dingsda/. Letzte Überprüfung: 11.11.2018.

Lattanzio, Ryan (2022): Guillermo del Toro: The Current State of Cinema Is 'Not Sustainable'. Hg. v. IndieWire. o.O. URL: https://www.indiewire.com/2022/05/guillermo-del-toro-cinema-state-unsustainable-cannes-1234727914/. Letzte Überprüfung: 22.03.2023.

Lauzen, Martha M. (2022): The Celluloid Ceiling in a Pandemic Year: Employment of Women on the Top U.S. Films of 2021. Hg. v. The Center for the Study of Women in Television and Film. URL: https://womenintvfilm.sdsu.edu/wp-content/uploads/2022/01/2021-Celluloid-Ceiling-Report.pdf. Letzte Aktualisierung: 01.01.2022. Letzte Überprüfung: 24.08.2022.

Lenker, Maureen Lee (2018): Martin Scorsese slams Rotten Tomatoes and 'the devaluation of cinema' at TCM fest. Hg. v. Meredith Corporation. Entertainment Weekly. URL: https://ew.com/movies/2018/04/30/martin-scorsese-tcm-fest-rotten-tomatoes/. Letzte Überprüfung: 16.02.2023.

Lippold, Markus (2013): Hollywood tanzt nach Chinas Pfeife. Selbstzensur für den boomenden Kinomarkt. Hg. v. n-tv Nachrichtenfernsehen GmbH. Köln. URL: https://www.n-tv.de/leute/film/Hollywood-tanzt-nach-Chinas-Pfeife-article10416791.html. Letzte Aktualisierung: 05.04.2013. Letzte Überprüfung: 23.12.2017.

Maas, Jennifer (2022): David Zaslav Open to a Deal With J.K. Rowling on More 'Harry Potter' Content. Hg. v. Variety. Los Angeles. URL: https://variety.com/2022/film/news/david-zaslav-jk-rowling-harry-potter-1235422784/. Letzte Überprüfung: 03.11.2022.

Macnab, Geoffrey (2017): Martin Scorsese criticises watching films at home, despite reported Netflix deal for 'The Irishman'. Hg. v. Media Business Insight Limited. Screen Daily. London. URL: http://www.screendaily.com/news/production/martin-scorsese-criticises-watching-films-at-home-despite-netflix-deal-for-the-irishman/5115299.article. Letzte Aktualisierung: 23.02.2017. Letzte Überprüfung: 27.02.2017.

Magnan, Henry (1952): Die siebente Kunst: Der Film. Geschichte, Gefährdung und Erfolg des französischen Kinos. Hg. v. Zeitverlag Gerd Bucerius GmbH & Co. KG. Hamburg (26/1952). URL: https://www.zeit.de/1952/26/die-siebente-kunst-der-film. Letzte Überprüfung: 06.01.2023.

Masters, Kim (2016): 'Suicide Squad's' Secret Drama: Rushed Production, Competing Cuts, High Anxiety. Hg. v. The Hollywood Reporter. Los Angeles. URL: http://www.hollywood-reporter.com/heat-vision/suicide-squads-secret-drama-rushed-916693. Letzte Aktualisierung: 03.08.2016. Letzte Überprüfung: 28.11.2016.

McCandless, David / Starling, Stephanie / Kashan, Omid (2019): Based on a True Story? Scene-by-Scene Breakdown of Hollywood Films. Hg. v. information is beautiful. London. URL: https://informationisbeautiful.net/visualizations/based-on-a-true-true-story/. Letzte Überprüfung: 15.08.2022.

Merschmann, Helmut (2021): Autorentheorie. Hg. v. Stephan Brössel, Irina Gradinari, Martha-Lotta Körber, Sandra Ludwig, Johannes Pause und Daniel Wiegand. Institut für Neuere Deutsche Literatur und Medien. Kiel. URL: https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/a:autorentheorie-2274. Letzte Aktualisierung: 22.12.2021. Letzte Überprüfung: 22.10.2022.

Motion Picture Producers and Distributors of America (1930): The Motion Picture Production Code. Hg. v. Motion Picture Producers and Distributors of America. Los Angeles. URL: https://www.asu.edu/courses/fms200s/total-readings/MotionPictureProduction-Code.pdf. Letzte Überprüfung: 10.04.2023.

MPA - Motion Picture Association (2014): Theatrical Market Statistics 2013. Hg. v. MPA - Motion Picture Association. Washington u.a. URL: https://www.motionpictures.org/wp-content/uploads/2014/03/MPAA-Theatrical-Market-Statistics-2013_032514-v2.pdf. Letzte Überprüfung: 23.03.2023.

MPA - Motion Picture Association (2018): 2017 THEME Report. A comprehensive analysis and survey of the theatrical and home entertainment market environment (THEME) for 2017. Hg. v. MPA - Motion Picture Association. Washington u.a. URL: https://www.motionpictures.org/wp-content/uploads/2018/04/MPAA-THEME-Report-2017_Final.pdf. Letzte Überprüfung: 15.01.2023.

MPA - Motion Picture Association (2019): 2018 THEME Report. A comprehensive analysis and survey of the theatrical and home entertainment market environment (THEME) for 2018. Hg. v. MPA - Motion Picture Association. Washington u.a. URL: https://www.motionpictures.org/wp-content/uploads/2019/03/MPAA-THEME-Report-2018.pdf. Letzte Überprüfung: 15.01.2023.

MPA - Motion Picture Association (2020): 2019 THEME Report. A comprehensive analysis and survey of the theatrical and home/mobile entertainment market environment for 2019. Hg. v. MPA - Motion Picture Association. Washington u.a. URL: https://www.motionpictures.org/wp-content/uploads/2020/03/MPA-THEME-2019.pdf. Letzte Überprüfung: 15.01.2023.

MPA - Motion Picture Association (2021): 2020 THEME Report. A comprehensive analysis and survey of the theatrical and home/mobile entertainment market environment for 2020. Hg. v. MPA - Motion Picture Association. Washington u.a. URL: https://www.motionpictures.org/wp-content/uploads/2021/03/MPA-2020-THEME-Report.pdf. Letzte Überprüfung: 15.01.2023.

MPA - Motion Picture Association (2022): 2021 THEME Report. A comprehensive analysis and survey of the theatrical and home/mobile entertainment market environment for 2021. Hg. v. MPA - Motion Picture Association. Washington u.a. URL: https://www.motionpictures.org/wp-content/uploads/2022/03/MPA-2021-THEME-Report-FINAL.pdf. Letzte Überprüfung: 15.01.2023.

Newton, Casey (2015): How one of the best films at Sundance was shot using an iPhone 5S. A breakout hit made with an $8 app. Hg. v. The Verge. Vox Media. New York. URL: https://www.theverge.com/2015/1/28/7925023/sundance-film-festival-2015-tangerine-iphone-5s. Letzte Überprüfung: 08.02.2018.

Ni, Vincent (2022): Fight Club gets a new ending in China - and the authorities win. A new version of the movie available to Chinese audiences transforms the anarchist message of the original. The Guardian. London. URL: https://www.theguardian.com/film/2022/jan/25/fight-club-gets-a-new-ending-in-china-and-the-authorities-win. Letzte Überprüfung: 31.01.2022.

Nolfi, Joey (2016): Telluride Film Festival: Tom Hanks interrupts Sully Q&A to praise La La Land. Actor says 'we are all doomed' if audiences don't embrace Damien Chazelle's new film. URL: http://www.ew.com/article/2016/09/04/telluride-tom-hanks-praises-la-la-land. Letzte Aktualisierung: 04.09.2016. Letzte Überprüfung: 08.11.2016.

o.A. (2002): National Film Registry Adds 25 Films. Hg. v. DigitalContentProducer.com. o.O. URL: https://web.archive.org/web/20081202125631/http://digitalcontentproducer.com/news/video_national_film_registry/. Letzte Aktualisierung: 17.12.2002. Letzte Überprüfung: 22.12.2017.

pornhub (2021): Remastered: Vintage Porn - Modern Tech. Hg. v. Mindgeek. Montreal. URL: https://de.pornhub.com/art/remastered. Letzte Überprüfung: 01.03.2022.

Prommer, Elizabeth / Stüwe, Julia / Wegner, Juliane (2022): Sichtbarkeit auf dem Prüfstand: Fortschrittsstudie zur audiovisuellen Diversität. Kino & Vielfalt. Universität Rostock. Rostock. URL: https://www.imf.uni-rostock.de/storages/uni-rostock/Alle_PHF/IMF/Forschung/Medienforschung/Gender_Bericht/Kino_Vielfalt_Fortschrittsstudie_zur_audiovisuellen_Diversitaet_2022.pdf. Letzte Überprüfung: 09.09.2022.

Ridley, John (2020): Op-Ed: Hey, HBO, 'Gone With the Wind' romanticizes the horrors of slavery. Take it off your platform for now. Hg. v. Los Angeles Times. Los Angeles. URL: https://www.latimes.com/opinion/story/2020-06-08/hbo-max-racism-gone-with-the-wind-movie. Letzte Aktualisierung: 09.06.2020. Letzte Überprüfung: 24.08.2022.

Riedmeier, Glenn (2020): Gefeuert: Showrunner von "Hawaii Five-0", "MacGyver" und "Magnum P.I." verliert Job. Produzent Peter Lenkov sorgte für toxisches Arbeitsklima. Hg. v. imfernsehen GmbH & Co. KG. Köln. URL: https://www.fernsehserien.de/news/gefeuert-showrunner-von-hawaii-five-0-macgyver-und-magnum-p-i-verliert-job. Letzte Aktualisierung: 08.07.2020. Letzte Überprüfung: 23.04.2021.

Romano, Nick (2017): Sony Home Ent. backtracks on 'clean' movie plan after director backlash. The Home Entertainment division promises to 'discontinue' clean versions if directors aren't on board. Hg. v. Time Inc. Entertainment Weekly. URL: http://ew.com/movies/2017/06/15/sony-clean-movies/. Letzte Aktualisierung: 15.06.2017. Letzte Überprüfung: 03.11.2017.

Rubin, David (2022): Statement of Reconciliation. Hg. v. Academy of Motion Picture Arts and Sciences. Los Angeles. URL: https://www.oscars.org/news/academy-museum-welcomes-sacheen-littlefeather-evening-conversation-healing-and-celebration. Letzte Überprüfung: 16.08.2022.

Ryan, Maureen (2016): TV Peaks Again in 2016: Could It Hit 500 Shows in 2017? Hg. v. Variety. Los Angeles. URL: http://variety.com/2016/tv/news/peak-tv-2016-scripted-tv-programs-1201944237/. Letzte Überprüfung: 25.12.2016.

Schager, Nick (2017): Sony 'Clean Version' Initiative to Provide TV/Airline Edits of Select Films on Home Video (Exclusive). Hg. v. Yahoo! Yahoo! Entertainment. URL: https://www.yahoo.com/entertainment/sony-clean-version-initiative-provide-sanitized-versions-select-films-home-video-exclusive-160201339.html. Letzte Aktualisierung: 06.06.2017. Letzte Überprüfung: 03.11.2017.

Schmid, Dorina (2014): "Meine Videothek ist ein Kulturerbe" - Gespräch mit dem Erfinder der ersten Videothek der Welt: Eckhard Baum. Hg. v. Literaturhaus Nordhessen. Kassel. URL: https://www.literaturhaus-nordhessen.de/meine-videothek-ist-ein-kulturerbe-gesprach-mit-dem-erfinder-der-ersten-videothek-der-welt-eckhard-baum-ws-201314/. Letzte Überprüfung: 18.03.2023.

Schrape, Jan-Felix (2013a): Medien in den 1950er Jahren - Teil I. Hg. v. gedankenstrich.org. Stuttgart. URL: https://gedankenstrich.org/2013/11/medien-in-den-1950er-jahren-teil-i/. Letzte Überprüfung: 18.03.2023.

Schrape, Jan-Felix (2013b): Medien in den 1950er Jahren - Teil II: Der Beginn des Fernsehzeitalters. Hg. v. gedankenstrich.org. Stuttgart. URL: https://gedankenstrich.org/2013/12/medien-in-den-1950er-jahren-teil-ii-der-beginn-des-fernsehzeitalters/. Letzte Überprüfung: 18.03.2023.

Scorsese, Martin (2021): Il Maestro. Federico Fellini and the lost magic of cinema. Hg. v. Harper's Magazine. New York. URL: https://harpers.org/archive/2021/03/il-maestro-federico-fellini-martin-scorsese/. Letzte Aktualisierung: 16.02.2021. Letzte Überprüfung: 16.02.2021.

Seibold, Witney (2022): Why A Serbian Film Is Misunderstood, And More Relevant Than Ever. Hg. v. /Film. o.O. URL: https://www.slashfilm.com/973214/why-a-serbian-film-is-misunderstood-and-more-relevant-than-ever/. Letzte Aktualisierung: 19.08.2022. Letzte Überprüfung: 23.02.2023.

Sharf, Zack (2021): James Cameron Threatened to Fire 'Avatar' Sequel Writers Over Focusing on New Stories at First. Understanding why the first "Avatar" was so successful was more important to Cameron than coming up with new plotlines. Hg. v. IndieWire. o.O. URL: https://www.indiewire.com/2021/04/james-cameron-threatened-fire-avatar-2-writers-1234627393/. Letzte Aktualisierung: 01.04.2021. Letzte Überprüfung: 01.04.2021.

Sharf, Zack (2022): James Cameron Cut Out 10 Minutes of ‘Avatar 2’ Gun Violence Because It Made His Stomach Sick: ‘I Don’t Want to Fetishize Guns’ Anymore. Hg. v. Variety. Los Angeles. URL: https://variety.com/2022/film/news/james-cameron-avatar-2-deleted-scenes-gun-violence-1235473069/. Letzte Überprüfung: 27.12.2022.

Spangler, Todd (2020): HBO Max Restores 'Gone With the Wind' With Disclaimer Saying Film 'Denies the Horrors of Slavery'. Hg. v. Variety. Los Angeles. URL: https://variety.com/2020/digital/news/gone-with-the-wind-hbo-max-disclaimer-horrors-slavery-1234648726/. Letzte Aktualisierung: 24.06.2020. Letzte Überprüfung: 28.08.2022.

SPIO (2022): Filmverleih 2022. Hg. v. SPIO - Spitzenorganisation der Filmwirtschaft. Wiesbaden. URL: https://www.spio.de/themen/statistik-marktforschung/filmstatistik/filmverleih/. Letzte Überprüfung: 18.03.2023.

SPIO (2023a): FSK-Statistik 2022. Hg. v. SPIO - Spitzenorganisation der Filmwirtschaft. Wiesbaden. URL: https://www.spio.de/themen/statistik-marktforschung/filmstatistik/fsk-statistik/. Letzte Überprüfung: 18.03.2023.

SPIO (2023b): Kinobesuch 1946-2022 in Millionen. Hg. v. SPIO - Spitzenorganisation der Filmwirtschaft. Wiesbaden. URL: https://www.spio.de/themen/statistik-marktforschung/filmstatistik/kinobesuch-langzeit/. Letzte Überprüfung: 18.03.2023.

Steinberg, Don (2016): Oscars: How 'Arrival's' "Cerebral" Script Made Its Long Journey to the Screen. Hg. v. The Hollywood Reporter. Los Angeles. URL: http://www.hollywoodreporter.com/behind-screen/oscars-how-arrivals-cerebral-script-made-long-journey-screen-947106. Letzte Aktualisierung: 25.11.2016. Letzte Überprüfung: 28.11.2016.

Strauss, Mark (2014): Declassified Memos Reveal Debate Over Naming the Shuttle "Enterprise". Gizmodo - G/O Media. New York. URL: https://gizmodo.com/declassified-memos-reveal-debate-over-naming-the-shuttl-1603073259. Letzte Überprüfung: 01.08.2022.

The Numbers (2023): Domestic Movie Theatrical Market Summary 1995 to 2023. Hg. v. The Numbers. Beverly Hills. URL: https://www.the-numbers.com/market/. Letzte Überprüfung: 07.05.2023.

Thomaser, Sonja (2022): "Wolverines"-Graffiti tauchen auf russischen Panzerruinen auf. Hg. v. Frankfurter Rundschau GmbH. Frankfurt am Main. URL: https://www.fr.de/politik/ukraine-krieg-red-dawn-ukraine-wolverines-graffiti-russland-news-91507343.html. Letzte Überprüfung: 30.07.2022.

Tobias, Scott (2007): Paul Verhoeven. Interview. Hg. v. The A.V. Club. Chicago. URL: https://www.avclub.com/paul-verhoeven-1798211089. Letzte Überprüfung: 22.11.2022.

TolkienEditor (2015): The Hobbit: The Tolkien Edit. I have recut Peter Jackson's Hobbit Trilogy into a Single 4-Hour Film. o.O. URL: https://tolkieneditor.wordpress.com. Letzte Aktualisierung: 25.01.2015. Letzte Überprüfung: 16.01.2017.

Trier, Lars von / Vinterberg, Thomas (1995): Dogma 95 - The Manifest. Hg. v. Dogma 95. Copenhagen. URL: http://www.dogme95.dk/dogma-95/. Letzte Aktualisierung: 13.03.1995. Letzte Überprüfung: 03.03.2022.

Vander Kaay, Chris (2017): A Tale of Two 'Exorcist' Prequels. Which One is Better? Hg. v. Bloody Disgusting. o.O. URL: http://bloody-disgusting.com/editorials/3438624/tale-two-exorcist-prequels-one-better/. Letzte Aktualisierung: 26.05.2017. Letzte Überprüfung: 22.12.2017.

Vary, Adam B. / Wagmeister, Elizabeth (2021): Inside Joss Whedon's 'Cutting' and 'Toxic' World of 'Buffy' and 'Angel' (EXCLUSIVE). Hg. v. Variety. Los Angeles. URL: https://variety.com/2021/tv/features/joss-whedon-buffy-angel-charisma-carpenter-toxic-workplace-1234915549/. Letzte Überprüfung: 27.12.2022.

Vespe, Eric (2016): The Behind the Scenes Pic of the Day: A plethora of Three Amigos stars! Hg. v. Ain't It Cool News. Austin. URL: http://www.aintitcool.com/node/75656. Letzte Aktualisierung: 11.07.2016. Letzte Überprüfung: 21.11.2016.

Weintraub, Steve (2017): Ridley Scott and Michael Fassbender on How They Pulled Off That David/Walter Scene in 'Alien: Covenant'. Hg. v. Collider. o.O. URL: http://www.collider.com/alien-covenant-ridley-scott-michael-fassbender-interview/. Letzte Aktualisierung: 26.05.2017. Letzte Überprüfung: 03.11.2017.

West Jr., David (2023): James Cameron on Avatar 2 - and what audiences miss when they watch from home. Hg. v. NPR - National Public Radio. o.O. URL: https://www.npr.org/2023/01/16/1149375096/james-cameron-on-the-delicate-balance-of-makings-sequels. Letzte Überprüfung: 20.01.2023.

Wikipedia (2017): Film censorship in China. List of suspected banned or unreleased films, List of edited films. Hg. v. Wikipedia - The Free Encyclopedia. o.O. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Film_censorship_in_China. Letzte Aktualisierung: 04.04.2023. Letzte Überprüfung: 10.04.2023.

Wilkins, Brian (2017): Why Deep Space Nine and Voyager May Never Get the HD Remaster They Deserve. Hg. v. TrekNews.net. o.O. URL: http://www.treknews.net/2017/02/02/why-ds9-voyager-not-on-blu-ray-hd/. Letzte Aktualisierung: 02.02.2017. Letzte Überprüfung: 06.11.2017.

Willmore, Alison (2010): "Serbian Film": Giving new meaning to the term "torture porn". Hg. v. The Independent Eye. o.O. URL: https://web.archive.org/web/20110824110951/http://www.ifc.com/blogs/indie-eye/2010/03/serbian-film.php. Letzte Aktualisierung: 15.03.2010. Letzte Überprüfung: 22.12.2017.

Wright, Edgar (2011): Gun Fetish (1993). Hg. v. EdgarWrightHere.com. o.O. URL: http://www.edgarwrighthere.com/2011/04/04/gun-fetish-1993/. Letzte Überprüfung: 07.11.2017.

Yeend, Adam (2021): Editorial: A Case for Physical Media. Hg. v. Dark Horizons. Sydney. URL: https://www.darkhorizons.com/editorial-a-case-for-physical-media/. Letzte Aktualisierung: 24.05.2021. Letzte Überprüfung: 23.12.2022.

Zou, Isabel / Gonzales, Nicole / Li, Zhaolong (2019): #MeToo Against Sexual Assault. #MoveMe. A Guide to Social Movements and Social Media. Hg. v. University of California Berkeley Haas Business School. Berkeley. URL: https://moveme.berkeley.edu/project/metoo/. Letzte Überprüfung: 22.08.2022.

6.3 FILMOGRAPHIE

#Zeitgeist (OT: Men - Women & Children) (2015 [2014]): Regie: Reitman, Jason. Script: Reitman, Jason; Wilson, Erin Cressida. Darsteller: Ansel Elgort / Adam Sandler / Jennifer Garner. US: Paramount Pictures. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. Blu-Ray. 119 Minuten.

… Und Dann Kam Polly (OT: Along Came Polly) (2011 [2004]): Regie: Hamburg, John. Script: Hamburg, John. Darsteller: Ben Stiller / Jennifer Aniston / Debra Messing. US: Jersey Films. Hamburg: Universal Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 90 Minuten.

12 Monkeys (OT: 12 Monkeys) (2007 [1995]): Regie: Gilliam, Terry. Script: Peoples, David Webb; Peoples, Janet. Darsteller: Bruce Willis / Brad Pitt / Madeleine Stowe. US: Universal Pictures. Grünwald: Concorde Home Entertainment. Blu-Ray. 129 Minuten.

12 Monkeys. Season 1 (OT: 12 Monkeys) (2016 [2015]): Regie: Reiner, Jeffrey / u.a. Script: Matalas, Terry; Fickett, Travis; u.a. Darsteller: Aaron Stanford / Amanda Schull / Barbara Sukowa. US: Atlas Entertainment. Hamburg: Universal Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 3 Discs / 558 Minuten.

12 Years A Slave (OT: 12 Years A Slave) (2014 [2013]): Regie: McQueen, Steve. Script: Ridley, John. Darsteller: Chiwetel Ejiofor / Michael Kenneth Williams / Michael Fassbender. US: Fox Searchlight Pictures. Berlin: Tobis Home Entertainment. Blu-Ray. 134 Minuten.

300 (OT: 300) (2020 [2006]): Regie: Snyder, Zack. Script: Snyder, Zack; Johnstad, Kurt; Gordon, Michael B. Darsteller: Gerard Butler / Lena Headey / David Wenham. US: Legendary Entertainment. Hamburg: Warner Home Video. 4K Ultra HD Blu-Ray. 116 Minuten.

9 Songs (OT: 9 Songs) (2012 [2004]): Regie: Winterbottom, Michael. Script: Winterbottom, Michael. Darsteller: Kieran O'Brien / Margo Stilley. UK: Revolution Films. München: Sony Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 69 Minuten.

A Serbian Film (OT: Srpski Film) (2015 [2010]): Regie: Spasojević, Srdjan. Script: Radivojević, Aleksandar; Spasojević, Srdjan. Darsteller: Srđan Todorović / Sergej Trifunović / Jelena Gravrilović. RS: Contra Film. o.O.: Contra Film. Blu-Ray. 104 Minuten.

A Sound Of Thunder (OT: A Sound Of Thunder) (2006 [2005]): Regie: Hyams, Peter. Script: Poirier, Gregory; Donnelly, Thomas Dean; Oppenheimer, Joshua. Darsteller: Edward Burns / Catherine McCormack / Ben Kingsley. US: Franchise Pictures. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. DVD. 97 Minuten.

Ace Ventura - Ein Tierischer Detektiv & Ace Ventura - Jetzt Wird's Wild (OT: Ace Ventura - Pet Detective & Ace Ventura - When Nature Calls) (2013 [1994 / 1995]): Regie: Shadyac, Tom / Oedekerk, Steve. Script: Shadyac, Tom; Carrey, Jim; Oedekerk, Steve. Darsteller: Jim Carrey / Courtney Cox / Ian McNeice. US: Morgan Creek Entertainment. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 180 Minuten.

Akte X - Der Film (OT: The X-Files - Fight The Future) (2009 [1998]): Regie: Bowman, Rob. Script: Carter, Chris; Spotnitz, Frank. Darsteller: David Duchovny / Gillian Anderson / John Neville. US: Twentieth Century Fox. Hamburg: 20th Century Studios. Blu-Ray. 121 Minuten.

Alien - Covenant (OT: Alien - Covenant) (2017 [2017]): Regie: Scott, Ridley. Script: Logan, John; Harper, Dante. Darsteller: Michael Fassbender / Katherine Waterston / Billy Crudup. US: 20th Century Fox. Hamburg: Twentieth Century Fox Home Entertainment. Blu-Ray. 122 Minuten.

Alien - Das Unheimliche Wesen Aus Einer Fremden Welt (OT: Alien) (2017 [1979]): Regie: Scott, Ridley. Script: O'Bannon, Dan. Darsteller: Sigourney Weaver / Tom Skerrit / John Hurt. US: 20th Century Fox. Hamburg: Twentieth Century Fox Home Entertainment. Blu-Ray. 117 Minuten.

Alien³ (OT: Alien³) (2017 [1992]): Regie: Fincher, David. Script: Giler, David; Hill, Walter; Ferguson, Larry. Darsteller: Sigourney Weaver / Charles S. Dutton / Charles Dance. US: 20th Century Fox. Hamburg: Twentieth Century Fox Home Entertainment. Blu-Ray. 145 Minuten.

Aliens - Die Rückkehr (OT: Aliens) (2017 [1986]): Regie: Cameron, James. Script: Cameron, James. Darsteller: Sigourney Weaver / Michael Biehn / Carrie Henn. US: 20th Century Fox. Hamburg: Twentieth Century Fox Home Entertainment. Blu-Ray. 154 Minuten.

All Of Us Are Dead. Season 1 (OT: Jigeum Uri Hakgyoneun) (2022 [2022]): Regie: Lee, Jae-Kyoo / Kim, Nam-Su. Script: Chun, Sung-Il. Darsteller: Seong Gi-Hun / Cho Sang-Woo / Kang Sae-Byeok. KR: Film Monster. Amsterdam: Netflix. Streaming. 12 Folgen / 735 Minuten.

American Pie - Wie Ein Heisser Apfelkuchen (OT: American Pie) (2012 [1999]): Regie: Weitz, Paul. Script: Herz, Adam. Darsteller: Jason Biggs / Thomas Ian Nicholas / Chris Klein / Eddie Kaye Thomas. US: Universal Pictures. Hamburg: Universal Pictures. Blu-Ray. 96 Minuten.

An American Werewolf In London (OT: An American Werewolf In London) (2021 [1981]): Regie: Landis, John. Script: Landis, John. Darsteller: David Naughton / Jenny Agutter / Joe Belcher. US: Polygram Pictures. Münster: Turbine Medien. 4K Ultra HD Blu-Ray. 97 Minuten.

Angriffsziel Moskau (OT: Fail Safe) (2012 [1964]): Regie: Lumet, Sidney. Script: Bernstein, Walter. Darsteller: Henry Fonda / Walter Matthau / Fritz Weaver. US: Columbia Pictures. München: Sony Pictures Home Entertainment. DVD. 108 Minuten.

Armageddon - Das Jüngste Gericht (OT: Armageddon) (2014 [1998]): Regie: Bay, Michael. Script: Hensleigh, Jonathan; Abrams, Jeffrey Jacob;. Darsteller: Bruce Willis / Billy Bob Thornton / Ben Affleck. US: Jerry Bruckheimer Films. München: Walt Disney Studios Home Entertainment. Blu-Ray. 153 Minuten.

Arrival (OT: Arrival) (2017 [2016]): Regie: Villeneuve, Denis. Script: Heisserer, Eric. Darsteller: Amy Adams / Jeremy Renner / Forest Whitaker. USA: 21 Laps Entertainment. München: Sony Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 116 Minuten.

Auf Der Flucht (OT: The Fugitive) (2006 [1993]): Regie: Davis, Andrew. Script: Stuart, Jeb; Twohy, David. Darsteller: Harrison Ford / Tommy Lee Jones / Sela Ward. US: Warner Bros. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 130 Minuten.

Ausnahmezustand (OT: The Siege) (2009 [1998]): Regie: Zwick, Edward. Script: Wright, Lawrence; Meyjes, Menno; Zwick, Edward. Darsteller: Denzel Washington / Annette Bening / Bruce Willis. US: Twentieth Century Fox. Frankfurt am Main: Twentieth Century Fox Home Entertainment. Blu-Ray. 116 Minuten.

Austin Powers - Das Schärfste Was Ihre Majestät Zu Bieten Hat (OT: Austin Powers - International Man Of Mystery) (2012 [1997]): Regie: Roach, Jay. Script: Myers, Mike. Darsteller: Mike Myers / Elizabeth Hurley / Michael York. US: New Line Cinema. Grünwald: Concorde Home Entertainment. Blu-Ray. 97 Minuten.

Austin Powers - Spion In Geheimer Missionarsstellung (OT: Austin Powers - The Spy Who Shagged Me) (2009 [1999]): Regie: Roach, Jay. Script: Myers, Mike; McCullers, Michael. Darsteller: Mike Myers / Heather Graham / Michael York. US: New Line Cinema. Leipzig: StudioCanal. Blu-Ray. 95 Minuten.

Avatar - Aufbruch Nach Pandora (OT: Avatar) (2010 [2009]): Regie: Cameron, James. Script: Cameron, James. Darsteller: Sam Worthington / Zoë Saldaña / Sigourney Weaver. US:

20th Century Fox. Hamburg: Twentieth Century Fox Home Entertainment. Blu-Ray. 178 Minuten.

Avatar - The Way Of Water (OT: Avatar - The Way Of Water) (2023 [2022]): Regie: Cameron, James. Script: Cameron, James; Jaffa, Rick; Silver, Amanda. Darsteller: Sam Worthington / Zoë Saldaña / Sigourney Weaver. US: 20th Century Studios. Hamburg: Twentieth Century Fox Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 190 Minuten.

Avatar 3 (OT: Avatar 3) (2025 [2024]): Regie: Cameron, James. Script: Cameron, James; Jaffa, Rick; Silver, Amanda. Darsteller: Sam Worthington / Zoë Saldaña / Sigourney Weaver. US: 20th Century Studios. Hamburg: Twentieth Century Fox Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. o.A. Minuten.

Avatar 4 (OT: Avatar 4) (2027 [2026]): Regie: Cameron, James. Script: Cameron, James; Salerno, Shane. Darsteller: Sam Worthington / Zoë Saldaña / Sigourney Weaver. US: 20th Century Studios. Hamburg: Twentieth Century Fox Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. o.A. Minuten.

Avatar 5 (OT: Avatar 5) (2029 [2028]): Regie: Cameron, James. Script: Cameron, James. Darsteller: Sam Worthington / Zoë Saldaña / Sigourney Weaver. US: 20th Century Studios. Hamburg: Twentieth Century Fox Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. o.A. Minuten.

Avengers - Endgame (OT: Avengers - Endgame) (2019 [2019]): Regie: Russo, Anthony / Russo, Joe. Script: Markus, Christopher; McFeely, Stephen. Darsteller: Robert Downey Jr. / Chris Evans / Scarlett Johansson. US: Marvel Studios. München: Walt Disney Studios Home Entertainment. Blu-Ray. 182 Minuten.

Avengers - Infinity War (OT: Avengers - Infinity War) (2018 [2018]): Regie: Russo, Anthony / Russo, Joe. Script: Markus, Christopher; McFeely, Stephen. Darsteller: Robert Downey Jr. / Chris Evans / Scarlett Johansson. US: Marvel Studios. München: Walt Disney Studios Home Entertainment. Blu-Ray. 156 Minuten.

Axanar (OT: Axanar) (TBA [TBA]): Regie: TBA. Script: Hunt, Bill; Peters, Alec. Darsteller: Kate Vernon / Richard Hatch / Gary Graham. US: Axanar Productions. o.O.: YouTube. Streaming. o.A. Minuten.

Bad Boys - Harte Jungs (OT: Bad Boys) (2017 [1995]): Regie: Bay, Michael. Script: Barrie, Michael; Mulholland, Jim; Richardson, Doug. Darsteller: Will Smith / Martin Lawrence / Tea Leonie. US: Don Simpson/Jerry Bruckheimer Films. München: Sony Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 119 Minuten.

Bad Boys II (OT: Bad Boys II) (2015 [2003]): Regie: Bay, Michael. Script: Shelton, Ron; Stahl, Jerry. Darsteller: Will Smith / Martin Lawrence / Gabrielle Union. US: Don Simpson/Jerry Bruckheimer Films. München: Sony Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 147 Minuten.

Batgirl. Projekt: Einstellung / Abbruch (OT: Batgirl) ([2022]): Regie: El Arbi, Adil / Fallah, Bilall. Script: Hodson, Christina. Darsteller: Leslie Grace / Brendan Fraser / Michael Keaton. US: Warner Bros.

Batman (OT: Batman) (2019 [1989]): Regie: Burton, Tim. Script: Hamm, Sam; Skaaren, Warren. Darsteller: Michael Keaton / Kim Basinger / Jack Nicholson. US: Warner Bros. Hamburg: Warner Home Video. 4K Ultra HD Blu-Ray. 126 Minuten.

Batman Forever (OT: Batman Forever) (2019 [1995]): Regie: Schumacher, Joel. Script: Batchler, Lee; Batchler, Janet Scott; Goldsman, Akiva. Darsteller: Val Kilmer / Tommy Lee Jones / Jim Carrey. US: Warner Bros. Hamburg: Warner Home Video. 4K Ultra HD Blu-Ray. 121 Minuten.

Batman V Superman - Dawn Of Justice (OT: Batman V Superman - Dawn Of Justice) (2016 [2016]): Regie: Snyder, Zack. Script: Terrio, Chris; Goyer, David S. Darsteller: Ben Affleck / Henry Cavill / Amy Adams. US: Warner Bros. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 183 Minuten.

Batmans Rückkehr (OT: Batman Returns) (2019 [1992]): Regie: Burton, Tim. Script: Waters, Daniel. Darsteller: Michael Keaton / Michelle Pfeiffer / Danny DeVito. US: Warner Bros. Hamburg: Warner Home Video. 4K Ultra HD Blu-Ray. 126 Minuten.

Behind The Mask (OT: Behind The Mask - The Rise Of Leslie Vernon) (2010 [2006]): Regie: Glosserman, Scott. Script: Glosserman, Scott; Stieve, David J. Darsteller: Nathan Baesel / Angela Goethals / Robert Englund. US: Glen Echo Entertainment. München: Tiberius Film. Blu-Ray. 87 Minuten.

Behind The Scenes On Super Giant Robot Brothers! With Reel FX | Unreal Engine (OT: Behind The Scenes On Super Giant Robot Brothers!) (2022 [2022]): Regie: Reel FX. Script:. Darsteller: Mark Andrews. US. o.O.: YouTube. Streaming. 12 Minuten, 25.01.2022.

Beyond The Infinite Two Minutes (OT: Droste No Hate De Bokura) (2022 [2021]): Regie: Yamaguchi, Junta. Script: Ueda, Makoto. Darsteller: Kazunari Tosa / Riko Fujitani / Gôta Ishida. JP: Tollywood. Hagen: Busch Media Group. Blu-Ray. 70 Minuten.

Birds Of Prey - The Emancipation Of Harley Quinn (OT: Birds Of Prey (And The Fantabulous Emancipation Of One Harley Quinn)) (2020 [2020]): Regie: Yan, Cathy. Script: Hodson, Christina. Darsteller: Margot Robbie / Rosie Perez / Mary Elizabeth Winstead. US: Warner Bros. Hamburg: Warner Home Video. 4K Ultra HD Blu-Ray. 109 Minuten.

Black Mask (OT: Hak Hap) (2021 [1996]): Regie: Lee, Daniel. Script: Hark, Tsui; Hui, Koan; Chan, Teddy; Ma, Joe. Darsteller: Jet Li / Ching Wan Lau / Karen Mok. HK: Distant Horizon. o.O.: T.V.P. - The Vengeance Pack. Blu-Ray. 100 Minuten.

Black Mirror - BanderSnatch (OT: Black Mirror - BanderSnatch) (2018 [2018]): Regie: Slade, David. Script: Brooker, Charlie. Darsteller: Fionn Whitehead / Craig Parkinson / Alice Lowe. UK: Netflix. Amsterdam: Netflix. Streaming. 90-300 Minuten.

Black Panther - Wakanda Forever (OT: Black Panther - Wakanda Forever) (2023 [2022]): Regie: Coogler, Ryan. Script: Coogler, Ryan; Cole, Joe Robert. Darsteller: Letitia Wright / Lupita Nyong'o / Danai Gurira. US: Marvel Studios. München: Walt Disney Studios Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 161 Minuten.

Black Widow (OT: Black Widow) (2021 [2021]): Regie: Shortland, Cate. Script: Pearson, Eric. Darsteller: Scarlett Johansson / Florence Pugh / David Harbour. US: Marvel Studios. München: Walt Disney Studios Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 134 Minuten.

Blob - Schrecken Ohne Namen (OT: The Blob) (2015 [1958]): Regie: Yeaworth Jr., Irvin S. Script: Simonson, Theodore; Linaker, Kay. Darsteller: Steve McQueen / Aneta Corsaut / Earl Rowe. US: Tonylyn Productions Inc. Ahrensfelde: Capelight Pictures. Blu-Ray. 83 Minuten.

Blood Fest (OT: Blood Fest) (2019 [2018]): Regie: Egerton, Owen. Script: Egerton, Owen. Darsteller: Robbie Kay / Jacob Batalon / Seychelle Gabriel. US: Rooster Teeth Productions. Hamburg: Lighthouse Home Entertainment. Blu-Ray. 93 Minuten.

Blutgericht In Texas (OT: The Texas Chainsaw Massacre) (2012 [1974]): Regie: Hooper, Tobe. Script: Henkel, Kim; Hooper, Tobe. Darsteller: Marilyn Burns / Gunnar Hansen / Allen Danziger. US: Vortex. Münster: Turbine Medien. Blu Ray. 84 Minuten.

Boogie Nights (OT: Boogie Nights) (2015 [1997]): Regie: Anderson, Paul Thomas. Script: Anderson, Paul Thomas. Darsteller: Mark Wahlberg / Julianne Moore / Burt Reynolds. US: Lawrence Gordon Productions. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 155 Minuten.

Borat - Kulturelle Lernung Von Amerika Um Benefiz Für Glorreiche Nation Von Kasachstan Zu Machen (OT: Borat - Cultural Learnings Of America For Make Benefit Glorious Nation Of Kazakhstan) (2009 [2006]): Regie: Charles, Larry. Script: Baron Cohen, Sacha; Hines, Anthony; Baynham, Peter; Mazer, Dan. Darsteller: Sacha Baron Cohen / Ken Davitian / Luenell. US: Everyman Pictures. Hamburg: 20th Century Studios. Blu-Ray. 84 Minuten.

Bullet Train (OT: Bullet Train) (2022 [2022]): Regie: Leitch, David. Script: Olkewicz, Zak. Darsteller: Brad Pitt / Joey King / Aaron Taylor-Johnson. US: Sony Pictures Entertainment. München: Sony Pictures Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 127 Minuten.

Bwana - Der Teufel (OT: Bwana Devil) ([1952]): Regie: Oboler, Arch. Script: Oboler, Arch. Darsteller: Robert Stack / Barbara Britton / Nigel Bruce. US: Gulu Productions. 85 Minuten.

Captain America - Der Erste Rächer (OT: Captain America - The First Avenger) (2021 [2011]): Regie: Johnston, Joe. Script: Markus, Christopher; McFeely, Stephen. Darsteller: Chris Evans / Hayley Atwell / Hugo Weaving. US: Marvel Studios. München: Walt Disney Studios Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 125 Minuten.

Captain Fantastic - Einmal Wildnis Und Zurück (OT: Captain Fantastic) (2016 [2016]): Regie: Ross, Matt. Script: Ross, Matt. Darsteller: Viggo Mortensen / George MacKay / Samantha Isler. US: Electric City Entertainment. München: Universum Film. Blu-Ray. 119 Minuten.

Captain Marvel (OT: Captain Marvel) (2019 [2019]): Regie: Boden, Anna / Fleck, Ryan. Script: LeFauve, Meg; Perlman, Nicole; Robertson-Dworet, Geneva; Flahive, Liz; Mensch, Carly; Boden, Anna; Fleck, Ryan. Darsteller: Brie Larson / Samuel L. Jackson / Jude Law. US: Marvel Studios. München: Walt Disney Studios Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 124 Minuten.

Casablanca (OT: Casablanca) (2008 [1942]): Regie: Curtiz, Michael. Script: Epstein, Julius J.; Epstein, Philip G.; Koch, Howard. Darsteller: Humphrey Bogart / Ingrid Bergman / Paul Henreid. US: Warner Bros. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 102 Minuten.

Columbo. Season 1-10 (OT: Columbo) (2014 [1968-2003]): Regie: Irving, Richard / u.a. Script: Levinson, Richard; Link, William; u.a. Darsteller: Peter Falk / Gene Barry / Katherine Justice. US: NBC Universal Television. Hamburg: Universal Pictures Home Entertainment. DVD. 35 Discs / 5690 Minuten.

Couchgeflüster - Die Erste Therapeutische Liebeskomödie (OT: Prime) (2010 [2005]): Regie: Younger, Ben. Script: Younger, Ben. Darsteller: Uma Thurman / Meryl Streep / Bryan Greenberg. US: Focus Features. München: Universum Film. Blu-Ray. 105 Minuten.

Creed III - Rocky's Legacy (OT: Creed III) (2023 [2023]): Regie: Jordan, Michael B. Script: Coogler, Keenan; Baylin, Zach. Darsteller: Michael B. Jordan / Tessa Thompson / Jonathan Majors. US: Metro-Goldwyn-Mayer. Hamburg: Warner Home Video. 4K Ultra HD Blu-Ray. 117 Minuten.

Dark City - Director's Cut (OT: Dark City - Director's Cut) (2008 [1998]): Regie: Proyas, Alex. Script: Dobbs, Lem; Goyer, David S. Darsteller: Rufus Sewell / Kiefer Sutherland / Jennifer Connelly. US: New Line Cinema. Eagle House: Entertainment In Video. Blu-Ray. 111 Minuten.

Das A-Team. Season 1-5 (OT: The A-Team) (2015 [1983-1987]): Regie: Holcomb, Rod / u.a. Script: Lupo, Frank; Cannell, Stephen J.; u.a. Darsteller: George Peppard / Dirk Benedict / Dwight Schultz. US: Universal Television. Hamburg: Universal Pictures Germany GmbH. DVD. 27 Discs / 4434 Minuten.

Das A-Team - S01E11 - Ein Bisschen Mehr Zeit (OT: The A-Team - S01E11 - One More Time) (1983 [1983]): Regie: Laven, Arnold. Script: Lupo, Frank; Hasburgh, Patrick. Darsteller: George Peppard / Dirk Benedict / Dwight Schultz. US: Universal Television. Hamburg: Universal Pictures Germany GmbH. DVD. 42 Minuten. NBC, 12.04.1983.

Das Büro. Season 1-9 (OT: The Office - An American Workplace) (2020 [2005-2013]): Regie: Kwapis, Ken / u.a. Script: Gervais, Ricky; Merchant, Stephen; Daniels, Greg; u.a. Darsteller: Steve Carell / Jenna Fischer / John Krasinski. US: NBC Universal Television. o.O.: Universal Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 34 Discs / 4507 Minuten.

Das Ding Aus Einer Anderen Welt (OT: John Carpenter's The Thing) (2012 [1982]): Regie: Carpenter, John. Script: Lancaster, Bill. Darsteller: Kurt Russell / Keith David / Wilford Brimley. US: Universal Pictures. Hamburg: Universal Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 109 Minuten.

Das Experiment (OT: Das Experiment) (2009 [2001]): Regie: Hirschbiegel, Oliver. Script: Darnstädt, Christoph; Bohlinger, Don. Darsteller: Moritz Bleibtreu / Christian Berkel / Oliver Stokowski. US: Typhoon Film. München: Universum Film. Blu-Ray. 122 Minuten.

Das Fest (OT: Festen) (1998 [1998]): Regie: Vinterberg, Thomas. Script: Vinterberg, Thomas; Rukov, Mogens. Darsteller: Ulrich Thomsen / Henning Moritzen / Thomas Bo Larsen. DK: Nimbus Film Productions. Berlin: Arthaus. DVD. 101 Minuten.

Das Kabinett Des Doktor Caligari (OT: Das Cabinet Des Dr. Caligari) (2022 [1920]): Regie: Wiene, Robert. Script: Mayer, Carl; Janowitz, Hans. Darsteller: Werner Krauss / Conrad Veidt / Friedrich Feher. DE: Decla Film-Gesellschaft - Berlin. Hamburg: Studio Hamburg Distribution & Marketing. 4K Ultra HD Blu-Ray. 77 Minuten.

Das Leben Der Anderen (OT: Das Leben Der Anderen) (2008 [2006]): Regie: Henckel von Donnersmarck, Florian. Script: Henckel von Donnersmark, Florian. Darsteller: Ulrich Mühe / Sebastian Koch / Martina Gedeck. DE. München: Walt Disney Studios Home Entertainment. Blu-Ray. 137 Minuten.

Das Parfum - Die Geschichte Eines Mörders (OT: Perfume - The Story Of A Murderer) (2016 [2006]): Regie: Tykwer, Tom. Script: Birkin, Andrew; Eichinger, Bernd; Tykwer, Tom. Darsteller: Ben Whishaw / Dustin Hoffman / Alan Rickman. US: Constantin Film. München: Constantin Film. 4K Ultra HD Blu-Ray. 147 Minuten.

Das Schwarze Schaf (OT: Das Schwarze Schaf) (2014 [1960]): Regie: Ashley, Helmut. Script: Békeffy, István; Jacoby, Hans. Darsteller: Heinz Rühmann / Lina Carstens / Siegfried Lowitz. DE: Bavaria-Filmkunst. Hamburg: Black Hill Pictures. Blu-Ray. 91 Minuten.

Das Schweigen Der Lämmer (OT: The Silence Of The Lambs) (2009 [1991]): Regie: Demme, Jonathan. Script: Tally, Ted. Darsteller: Anthony Hopkins / Jodie Foster / Scott Glenn. US: Orion Pictures. Frankfurt am Main: MGM Home Entertainment / Twentieth Century Fox Home Entertainment. Blu-Ray. 118 Minuten.

Das Söldner-Kommando (OT: Kill Squad) (2021 [1982]): Regie: Donahue, Patrick G. Script: Donahue, Patrick G. Darsteller: Jean Glaudé / Jeff Risk / Jerry Johnson. US: Summa Vista Pictures. Münster: Turbine Medien. Blu-Ray. 84 Minuten.

Das Süsse Leben (OT: La Dolce Vita) (2013 [1960]): Regie: Fellini, Federico. Script: Fellini, Federico; Flaiano, Ennio; Pinelli, Tullio. Darsteller: Marcello Mastroianni / Anita Ekberg / Anouk Aimée. IT: Riama Film. München: Universum Film. Blu-Ray. 175 Minuten.

De Palma (OT: De Palma) (2015 [2015]): Regie: Baumbach, Noah / Paltrow, Jake. Script:. Darsteller: Brian De Palma. US: Empire Ward Pictures. 110 Minuten.

Dead Before Dawn (OT: Dead Before Dawn) (2013 [2012]): Regie: Mullen, April. Script: Doiron, Tim. Darsteller: Devon Bostick / Martha MacIsaac / Christopher Lloyd. CA: WANGO Films. Planegg: KSM. Blu-Ray. 88 Minuten.

Deadpool (OT: Deadpool) (2016 [2016]): Regie: Miller, Tim. Script: Reese, Rhett; Wernick, Paul. Darsteller: Ryan Reynolds / T. J. Miller / Morena Baccarin. US: 20th Century Fox. Hamburg: Twentieth Century Fox Home Entertainment. Blu-Ray. 108 Minuten.

Deadpool 3 (OT: Deadpool 3) (2025 [2024]): Regie: Levy, Shawn. Script: Reese, Rhett; Wernick, Paul; Molyneux, Wendy; Molyneux-Logelin, Lizzie. Darsteller: Ryan Reynolds / Hugh Jackman / Emma Corrin. US: Marvel Studios. Hamburg: Twentieth Century Fox Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. o.A. Minuten.

Death Proof - Todsicher (OT: Death Proof) (2008 [2007]): Regie: Tarantino, Quentin. Script: Tarantino, Quentin. Darsteller: Kurt Russell / Zoë Bell / Rosario Dawson. US: The Weinstein Company. Berlin: Senator Home Entertainment. Blu-Ray. 114 Minuten.

Deep Impact (OT: Deep Impact) (2023 [1998]): Regie: Leder, Mimi. Script: Rubin, Bruce Joel; Tolkin, Michael. Darsteller: Robert Duvall / Tea Leonie / Elijah Wood. US: Amblin Entertainment. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 121 Minuten.

Deep Throat. Garganta Profunda (OT: Deep Throat) (2022 [1972]): Regie: Damiano, Gerard. Script: Damiano, Gerard. Darsteller: Linda Lovelace / Harry Reems / Helen Wood. US: Gerard Damiano Film Productions. o.O.: o.A. Blu-Ray. 61 Minuten.

Demolition Man (OT: Demolition Man) (2013 [1993]): Regie: Brambilla, Marco. Script: Waters, Daniel; Reneau, Robert; Lenkov, Peter M. Darsteller: Sylvester Stallone / Wesley Snipes / Sandra Bullock. US: Warner Bros. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 115 Minuten.

Der 90. Geburtstag Oder Dinner For One (OT: Dinner For One) (2009 [1963]): Regie: Dunkhase, Heinz / Marazzi, Franco. Script: Wylie, Lauri. Darsteller: Freddie Frinton / May Warden / Heinz Piper. DE: NDR. Hamburg: Studio Hamburg. DVD. 18 Minuten.

Der Exorzist III (OT: The Exorcist III) (2014 [1990]): Regie: Blatty, William Peter. Script: Blatty, William Peter. Darsteller: George C. Scott / Ed Flanders / Brad Dourif. US: Warner Bros. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 110 Minuten.

Der Grosse Diktator (OT: The Great Dictator) (2010 [1940]): Regie: Chaplin, Charles. Script: Chaplin, Charles. Darsteller: Charles Chaplin / Paulette Goddard / Jack Oakie. US: Charles Chaplin Productions. Berlin: Arthaus. Blu-Ray. 125 Minuten.

Der Grosse Eisenbahnraub (OT: The Great Train Robbery) ([1903]): Regie: Porter, Edwin S. Script: Porter, Edwin S. Darsteller: Gilbert M. Anderson / Alfred C. Abadie / Justus D. Barnes. US: Edison Manufacturing Company. 11 Minuten.

Der Herr Der Ringe - Trilogie (OT: The Lord Of The Rings - Trilogy) (2011 [2001-2003]): Regie: Jackson, Peter. Script: Walsh, Fran; Boyens, Philippa; Jackson, Peter; Sinclair, Stephen. Darsteller: Elijah Wood / Ian McKellen / Viggo Mortensen. NZ: New Line Cinema. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 726 Minuten.

Der Hobbit - Die Trilogie (OT: The Hobbit - The Trilogy) (2015 [2012-2014]): Regie: Jackson, Peter. Script: Walsh, Fran; Boyens, Philippa; Jackson, Peter; Del Toro, Guillermo. Darsteller: Martin Freeman / Ian Holm / Ian McKellen. NZ: New Line Cinema / Metro-Goldwyn-Mayer. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 532 Minuten.

Der Mondmann (OT: Man On The Moon) (2022 [1999]): Regie: Forman, Milos. Script: Alexander, Scott; Karaszewski, Larry. Darsteller: Jim Carrey / Danny DeVito / Gerry Becker. US: Jersey Films. München: Leonine. Blu-Ray. 118 Minuten.

Der Name Der Rose (OT: The Name Of The Rose) (2010 [1986]): Regie: Annaud, Jean-Jacques. Script: Birkin, Andrew; Brach, Gérard. Darsteller: Sean Connery / Christian Slater / Helmut Qualtinger. DE: Constantin Film. Leipzig: StudioCanal. Blu-Ray. 131 Minuten.

Der Pate (OT: The Godfather) (2022 [1972]): Regie: Coppola, Francis Ford. Script: Puzo, Mario; Coppola, Francis Ford. Darsteller: Marlon Brando / Al Pacino / James Caan. US: Paramount Pictures. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 177 Minuten.

Der Pate - Part 3 (OT: The Godfather - Part 3) (2022 [1990]): Regie: Coppola, Francis Ford. Script: Puzo, Mario; Coppola, Francis Ford. Darsteller: Al Pacino / Diane Keaton / Andy Garcia. US: Paramount Pictures. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 158 Minuten.

Der Pate - Trilogie & Der Pate - Epilog - Der Tod Von Michael Corleone (OT: The Godfather - Trilogy & Mario Puzo's The Godfather - CODA - The Death Of Michael Corleone) (2022 [1972 / 1974 / 1990 / 2020]): Regie: Coppola, Francis Ford. Script: Puzo, Mario; Coppola, Francis Ford. Darsteller: Marlon Brando / Al Pacino / Robert De Niro. US: Paramount Pictures. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 534 Minuten.

Der Soldat James Ryan (OT: Saving Private Ryan) (2021 [1998]): Regie: Spielberg, Steven. Script: Rodat, Robert. Darsteller: Tom Hanks / Matt Damon / Tom Sizemore. US: Paramount Pictures. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 169 Minuten.

Der Talentierte Mr. Ripley (OT: The Talented Mr. Ripley) (2013 [1999]): Regie: Minghella, Anthony. Script: Minghella, Anthony. Darsteller: Matt Damon / Gwyneth Paltrow / Jude Law. US: Mirage Enterprises/Timnick Films. Leipzig: StudioCanal. Blu-Ray. 139 Minuten.

Der Unglaubliche Hulk (OT: The Incredible Hulk) (2018 [2008]): Regie: Leterrier, Louis. Script: Penn, Zak. Darsteller: Edward Norton / Liv Tyler / Tim Roth. US: Marvel Studios. Grünwald: Concorde Home Entertainment. Blu-Ray. 112 Minuten.

Der Vorname (OT: Der Vorname) (2019 [2018]): Regie: Wortmann, Sönke. Script: Pläging, Claudius; Dydyna, Alexander. Darsteller: Christoph Maria Herbst / Florian David Fitz / Caroline Peters. DE: Constantin Film. München: Constantin / Highlight Communications. Blu-Ray. 91 Minuten.

Der Vorname (OT: Le Prénom) (2016 [2012]): Regie: La Patellière, Alexandre de / Delaporte, Matthieu. Script: Delaporte, Matthieu. Darsteller: Patrick Bruel / Valérie Benguigui / Charles Berling. FR: Umedia. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 110 Minuten.

Der Zauberer Von Oz (OT: The Wizard Of Oz) (2019 [1939]): Regie: Fleming, Victor. Script: Langley, Noel; Ryerson, Florence; Woolf, Edgar Allan. Darsteller: Judy Garland / Frank Morgan / Ray Bolger. US: Warner Bros. Hamburg: Warner Home Video. 4K Ultra HD Blu-Ray. 102 Minuten.

Diana (OT: Diana) (2014 [2013]): Regie: Hirschbiegel, Oliver. Script: Jeffreys, Stephen; Snell, Kate. Darsteller: Naomie Watts / Naveen Andrews / Cas Anvar. UK: Ecosse Films. Grünwald: Concorde Home Entertainment. Blu-Ray. 113 Minuten.

Die Brücke Am Kwai (OT: The Bridge On The River Kwai) (2017 [1957]): Regie: Lean, David. Script: Wilson, Michael; Foreman, Carl. Darsteller: Alec Guinness / William Holden / Jack Hawkins. US: Columbia Pictures. München: Sony Pictures Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 161 Minuten.

Die Dämonischen (OT: Invasion Of The Body Snatchers) (2018 [1956]): Regie: Siegel, Don. Script: Mainwaring, Daniel. Darsteller: Kevin McCarthy / Dana Wynter / Larry Gates. US: Allied Artists Pictures. Walluf: Film & Fernseh Juwelen. Blu-Ray. 81 Minuten.

Die Drei Tage Des Condor (OT: Three Days Of The Condor) (2020 [1975]): Regie: Pollack, Sydney. Script: Semple Jr., Lorenzo; Rayfiel, David. Darsteller: Robert Redford / Faye Dunaway / Cliff Robertson. US: Wildwood Enterprises. Berlin: Arthaus. 4K Ultra HD Blu-Ray. 117 Minuten.

Die Geburt Einer Nation (OT: The Birth Of A Nation) (2013 [1915]): Regie: Griffith, David Wark. Script: Griffith, David Wark; Woods, Frank E.; Dixon Jr., Thomas F. Darsteller: Lillian Gish / Mae Marsh / Henry B. Walthall. US: Epoch Producing Corporation. London: Eureka! Video. Blu Ray. 187 Minuten.

Die Geschichte Der Kelly Bande (OT: The Story Of The Kelly Gang) ([1906]): Regie: Tait, Charles. Script: Tait, Charles. Darsteller: Elizabeth Tait / John Tait / Norman Campbell. US: J. And N. Tate. 70 Minuten.

Die Hölle Hollywood (OT: An Alan Smithee Film - Burn Hollywood Burn) (2007 [1997]): Regie: Hiller, Arthur. Script: Eszterhas, Joe. Darsteller: Eric Idle / Ryan O'Neil / Sylvester Stallone. US: Hollywood Pictures. Planegg: New KSM. DVD. 82 Minuten.

Die Irre Heldentour Des Billy Lynn (OT: Billy Lynn's Long Halftime Walk) (2017 [2016]): Regie: Lee, Ang. Script: Castelli, Jean-Christophe. Darsteller: Joe Alwyn / Kristen Stewart / Chris Tucker. US: TriStar Pictures. München: Sony Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 110 Minuten.

Die Jagd (OT: Jagten) (2013 [2012]): Regie: Vinterberg, Thomas. Script: Lindholm, Tobias; Vinterberg, Thomas. Darsteller: Mads Mikkelsen / Thomas Bo Larsen / Annika Wedderkopp. DK: Zentropa Entertainments. München: Universum Film. Blu-Ray. 115 Minuten.

Die Maske (OT: The Mask) (2015 [1994]): Regie: Russell, Chuck. Script: Werb, Mike. Darsteller: Jim Carrey / Cameron Diaz / Peter Riegert. US: New Line Cinema. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 101 Minuten.

Die Nacht Der Lebenden Toten (OT: Night Of The Living Dead) (2022 [1968]): Regie: Romero, George A. Script: Romero, George A.; Russo, John A. Darsteller: Duane Jones / Judith O'Dea / Karl Hardman. US: Millennium Films. Leipzig: StudioCanal. 4K Ultra HD Blu-Ray. 96 Minuten.

Die Nackte Kanone 2½ (OT: The Naked Gun 2½ - The Smell Of Fear) (2014 [1991]): Regie: Zucker, David. Script: Zucker, David; Proft, Pat. Darsteller: Leslie Nielsen / Priscilla Presley / George Kennedy. US: Paramount Pictures. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. Blu-Ray. 85 Minuten.

Die Passion Christi (OT: The Passion Of The Christ) (2014 [2004]): Regie: Gibson, Mel. Script: Fitzgerald, Benedict; Gibson, Mel. Darsteller: Jim Caviezel / Monica Bellucci / Maia Morgenstern. US: Icon Productions. Köln: Al!ve AG. Blu-Ray. 127 Minuten.

Die Queen (OT: The Queen) (2011 [2006]): Regie: Frears, Stephen. Script: Morgan, Peter. Darsteller: Helen Mirren / Michael Sheen / James Cromwell. UK: Scott Rudin Productions. Grünwald: Concorde Home Entertainment. Blu-Ray. 103 Minuten.

Die Rote Flut (OT: Red Dawn) (2012 [1984]): Regie: Milius, John. Script: Milius, John; Reynolds, Kevin. Darsteller: Patrick Swayze / C. Thomas Howell / Lea Thompson. US: United Artists. Frankfurt am Main: MGM Home Entertainment / Twentieth Century Fox Home Entertainment. Blu-Ray. 118 Minuten.

Die Tribute Von Panem. Complete Collection (OT: The Hunger Games) (2019 [2012-2015]): Regie: Ross, Gary / Lawrence, Francis. Script: Ross, Gary; Collins, Suzanne; Ray, Billy; Beaufoy, Simon; Arndt, Michael; Strong, Danny; Craig, Peter. Darsteller: Jennifer Lawrence / Josh Hutcherson / Liam Hemsworth. US: Lionsgate. Leipzig: StudioCanal. 4K Ultra HD Blu-Ray. 549 Minuten.

Die Truman Show (OT: The Truman Show) (2009 [1998]): Regie: Weir, Peter. Script: Niccol, Andrew. Darsteller: Jim Carrey / Ed Harris / Laura Linney. US: Paramount Pictures. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. Blu-Ray. 102 Minuten.

Die Verlorene Welt (OT: The Lost World) (2009 [1925]): Regie: Hoyt, Harry O. Script: Fairfax, Marion. Darsteller: Wallace Beery / Bessie Love / Lloyd Hughes. US: First National Pictures. Fridolfing: absolut MEDIEN. 101 Minuten.

Die Warriors (OT: The Warriors) (2022 [1979]): Regie: Hill, Walter. Script: Shaber, David; Hill, Walter. Darsteller: Michael Beck / James Remar / Dorsey Wright. US: Paramount Pictures. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. Blu-Ray. 93 Minuten.

Die Zehn Gebote (OT: The Ten Commandments) (2021 [1956]): Regie: DeMille, Cecil B. Script: MacKenzie, Æneas; Lasky Jr., Jesse L.; Gariss, Jack; Frank, Fredric M. Darsteller: Charlton Heston / Yul Brynner / Anne Baxter. US: Motion Picture Associates. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 231 Minuten.

District 9 (OT: District 9) (2012 [2009]): Regie: Blomkamp, Neill. Script: Blomkamp, Neill; Tatchell, Terri. Darsteller: Sharlto Copley / Jason Cope / Nathalie Boltt. ZA: WingNut Films. München: Sony Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 112 Minuten.

Dominion: Exorzist - Der Anfang Des Bösen (OT: Dominion: Prequel To The Exorcist) (2014 [2005]): Regie: Schrader, Paul. Script: Wisher Jr., William; Carr, Caleb. Darsteller: Stellan Skarsgård / Gabriel Mann / Clara Bellar. US: Warner Bros. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 111 Minuten.

Dredd (OT: Dredd) (2013 [2012]): Regie: Travis, Pete. Script: Garland, Alex. Darsteller: Karl Urban / Olivia Thirlby / Lena Headey. US: DNA Films. München: Universum Film. Blu-Ray. 95 Minuten.

Drei Engel Für Charlie (OT: Charlie's Angels) (2019 [2000]): Regie: McGinty Nichol, Joseph. Script: Rowe, Ryan; Solomon, Ed; August, John. Darsteller: Cameron Diaz / Drew Barrymore / Lucy Liu. US: Columbia Pictures. München: Sony Pictures Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 98 Minuten.

Du Sollst Hören (OT: Du Sollst Hören) (2022 [2022]): Regie: Wagner, Petra K. Script: Bühlig, Katrin. Darsteller: Claudia Michelsen / Anne Zander / Benjamin Piwko. DE: ZDF. Mainz: ZDF. Mediathek. 90 Minuten.

Duell (OT: Duel) (2015 [1971]): Regie: Spielberg, Steven. Script: Matheson, Richard. Darsteller: Dennis Weaver / Jacqueline Scott / Carey Loftin. US: Universal Television. Hamburg: Universal Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 89 Minuten.

Dumm & Dümmer (OT: Dumb & Dumber) (2009 [1994]): Regie: Farrelly, Bobby / Farrelly, Peter. Script: Farrelly, Bobby; Farrelly, Peter; Yellin, Bennett. Darsteller: Jim Carrey / Jeff Daniels / Lauren Holly. US: New Line Cinema. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 113 Minuten.

E.T. - Der Ausserirdische (OT: E.T. - The Extra-Terrestrial) (2022 [1982]): Regie: Spielberg, Steven. Script: Mathison, Melissa. Darsteller: Henry Thomas / Drew Barrymore / Peter Coyote. US: Universal Pictures. Hamburg: Universal Pictures Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 115 Minuten.

El Mariachi. El Mariachi Trilogy (OT: El Mariachi) (2019 [1992]): Regie: Rodriguez, Robert. Script: Rodriguez, Robert. Darsteller: Carlos Gallardo / Consuelo Gómez / Jaime de Hoyos. MX: Los Hooligans Productions. München: Sony Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 81 Minuten.

E-M@il Für Dich (OT: You've Got Mail) (2011 [1998]): Regie: Ephron, Nora. Script: Ephron, Nora; Ephron, Delia. Darsteller: Meg Ryan / Tom Hanks / Greg Kinnear. US: Warner Bros. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 120 Minuten.

ES (OT: IT) (2018 [2017]): Regie: Muschietti, Andrés. Script: Palmer, Chase; Fukunaga, Cary Joji; Dauberman, Gary. Darsteller: Bill Skarsgård / Jaeden Martell / Finn Wolfhard. US: New Line Cinema. Hamburg: Warner Home Video. 4K Ultra HD Blu-Ray. 135 Minuten.

ES - Kapitel 2 (OT: IT - Chapter 2) (2020 [2019]): Regie: Muschietti, Andrés. Script: Dauberman, Gary. Darsteller: Jessica Chastain / James McAvoy / Bill Hader. US: New Line Cinema. Hamburg: Warner Home Video. 4K Ultra HD Blu-Ray. 169 Minuten.

Eternals (OT: Eternals) (2022 [2021]): Regie: Zhao, Chloé. Script: Zhao, Chloé; Burleigh, Patrick; Firpo, Ryan; Firpo, Kaz. Darsteller: Gemma Chan / Richard Madden / Angelina Jolie. US: Marvel Studios. München: Walt Disney Studios Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 156 Minuten.

Event Horizon - Am Rande Des Universums (OT: Event Horizon) (2022 [1997]): Regie: Anderson, Paul W.S. Script: Eisner, Philip. Darsteller: Laurence Fishburne / Sam Neill / Joely Richardson. US: Paramount Pictures. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 95 Minuten.

Exorzist - Der Anfang (OT: Exorcist - The Beginning) (2014 [2004]): Regie: Harlin, Renny. Script: Hawley, Alexi. Darsteller: Stellan Skarsgård / Izabella Scorupco / James D'Arcy. US: Warner Bros. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 116 Minuten.

Fast & Furious - Neues Modell - Originalteile (OT: Fast & Furious) (2012 [2009]): Regie: Lin, Justin. Script: Morgan, Chris. Darsteller: Vin Diesel / Michelle Rodriguez / Paul Walker. US: Universal Pictures. Hamburg: Universal Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 107 Minuten.

Fast & Furious 7 (OT: Furious 7) (2015 [2015]): Regie: Wan, James. Script: Morgan, Chris. Darsteller: Vin Diesel / Paul Walker / Dwayne Johnson. US: Universal Pictures. Hamburg: Universal Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 140 Minuten.

Fast & Furious 8 (OT: The Fate Of The Furious) (2017 [2017]): Regie: Gray, F. Gary. Script: Morgan, Chris. Darsteller: Vin Diesel / Dwayne Johnson / Jason Statham. US: Universal Pictures. Hamburg: Universal Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 136 Minuten.

Fast & Furious 9 (OT: F9: The Fast Saga) (2021 [2021]): Regie: Lin, Justin. Script: Casey, Daniel; Lin, Justin. Darsteller: Vin Diesel / Michelle Rodriguez / John Cena. US: Universal Pictures. Hamburg: Universal Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 145 Minuten.

Fast X (OT: Fast X) (2023 [2023]): Regie: Leterrier, Louis. Script: Lin, Justin; Mazeau, Dan. Darsteller: Vin Diesel / Michelle Rodriguez / John Cena. US: Universal Pictures. Hamburg: Universal Pictures Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. o.A. Minuten.

Ferris Macht Blau (OT: Ferris Bueller's Day Off) (2020 [1986]): Regie: Hughes, John. Script: Hughes, John. Darsteller: Matthew Broderick / Ruck, Alan, Sara, Mia. US: Paramount Pictures. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. Blu-Ray. 103 Minuten.

Fight Club (OT: Fight Club) (2013 [1999]): Regie: Fincher, David. Script: Uhls, Jim. Darsteller: Brad Pitt / Edward Norton / Helena Bonham Carter. US: 20th Century Fox. Hamburg: Twentieth Century Fox Home Entertainment. Blu-Ray. 139 Minuten.

Final Cut Of The Dead (OT: Coupez!) (2023 [2022]): Regie: Hazanavicius, Michel. Script: Hazanavicius, Michel. Darsteller: Romain Duris / Bérénice Bejo / Grégory Gadebois. FR: Getaway Films. Leipzig: Weltkino. Blu-Ray. 112 Minuten.

Finding Jack (OT: Finding Jack) ([TBA]): Regie: Ernst, Anton / Golykh, Tati. Script: Sova, Mari. Darsteller: Digital Double (Dean, James). US: Magic City Films.

Flammendes Inferno (OT: The Towering Inferno) (2009 [1974]): Regie: Guillermin, John. Script: Silliphant, Stirling. Darsteller: Paul Newman / Steve McQueen / William Holden. US: Irwin Allen Productions. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 165 Minuten.

Fluch Der Karibik (OT: Pirates Of The Caribbean - The Curse Of The Black Pearl) (2011 [2003]): Regie: Verbinski, Gore. Script: Elliott, Ted; Rossio, Terry; Beattie, Stuart; Wolpert, Jay. Darsteller: Johnny Depp / Geoffrey Rush / Keira Knightley. US: Walt Disney Studios. München: Walt Disney Studios Home Entertainment. Blu-Ray. 143 Minuten.

Fluch Der Karibik Pentalogie. 5 Movie Collection (OT: Pirates Of The Caribbean) (2018 [2003-2017]): Regie: Verbinski, Gore / Marshall, Rob / Rønning, Joachim / Sandberg, Espen. Script: Elliott, Ted; Rossio, Terry; Nathanson, Jeff. Darsteller: Johnny Depp / Keira Knightley / Orlando Bloom. US: Walt Disney Studios. München: Walt Disney Studios Home Entertainment. Blu-Ray. 736 Minuten.

Flug 93 (OT: United 93) (2011 [2006]): Regie: Greengrass, Paul. Script: Greengrass, Paul. Darsteller: David Alan Basche / Olivia Thirlby / Liza Colón-Zayas. US: Universal Pictures. Hamburg: Universal Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 111 Minuten.

Forrest Gump (OT: Forrest Gump) (2021 [1994]): Regie: Zemeckis, Robert. Script: Roth, Eric. Darsteller: Tom Hanks / Robin Wright / Gary Sinise. US: Paramount Pictures. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 142 Minuten.

Freeze - Alptraum Nachtwache (OT: Nightwatch) (2012 [1997]): Regie: Bornedal, Ole. Script: Bornedal, Ole; Soderbergh, Steven. Darsteller: Ewan McGregor / Patricia Arquette / Josh Brolin. US: Dimension Films. Leipzig: StudioCanal. Blu-Ray. 101 Minuten.

Freunde Mit Gewissen Vorzügen (OT: Friends With Benefits) (2012 [2011]): Regie: Gluck, Will. Script: Merryman, Keith; Newman, David A.; Gluck, Will. Darsteller: Mila Kunis / Justin Timberlake / Patricia Clarkson. US: Screen Gems. München: Sony Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 109 Minuten.

Freundschaft Plus (OT: No Strings Attached) (2011 [2011]): Regie: Reitman, Ivan. Script: Meriwether, Elizabeth. Darsteller: Natalie Portman / Ashton Kutcher / Kevin Kline. US: DreamWorks. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. Blu-Ray. 108 Minuten.

Fury Road - Crash & Smash (OT: Fury Road - Crash & Smash) (2015 [2015]): Regie: o.A. Script:. Darsteller: o.A. AU. o.O.: YouTube. Streaming. 4 Minuten, 29.08.2015.

G.I. Joe - Geheimauftrag Cobra (OT: G.I. Joe - The Rise Of Cobra) (2011 [2009]): Regie: Sommers, Stephen. Script: Beattie, Stuart; Elliot, David; Lovett, Paul. Darsteller: Channing Tatum / Christopher Eccleston / Sienna Miller. US: Paramount Pictures. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. Blu-Ray. 118 Minuten.

Game Of Thrones. Season 1-8 (OT: Game Of Thrones) (2020 [2011-2018]): Regie: van Patten, Tim / u.a. Script: Benioff, David; Weiss, D. B. Darsteller: Peter Dinklage / Lena Headey / Emilia Clarke. US: HBO. Hamburg: Warner Home Video. 33 Discs / 4234 Minuten.

Gandhi (OT: Gandhi) (2021 [1982]): Regie: Attenborough, Richard. Script: Briley, John. Darsteller: Ben Kingsley / John Gielgud / Rohini Hattangadi. UK: International Film Investors. München: Sony Pictures Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 191 Minuten.

Gefährliche Brandung (OT: Point Break) (2017 [1991]): Regie: Bigelow, Kathryn. Script: Iliff, W. Peter. Darsteller: Keanu Reeves / Patrick Swayze / Gary Busey. US: Largo Entertainment. Grünwald: Concorde Home Entertainment. Blu-Ray. 122 Minuten.

Ghostbusters - Die Geisterjäger (OT: Ghostbusters) (2016 [1984]): Regie: Reitman, Ivan. Script: Aykroyd, Dan; Ramis, Harold. Darsteller: Bill Murray / Dan Aykroyd / Harold Ramis. US: Columbia Pictures. München: Sony Pictures Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 105 Minuten.

Ghostbusters - Legacy (OT: Ghostbusters - Afterlife) (2022 [2021]): Regie: Reitman, Jason. Script: Kenan, Gil; Reitman, Jason. Darsteller: Carrie Coon / Finn Wolfhard / McKenna Grace. US: Columbia Pictures. München: Sony Pictures Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 124 Minuten.

Ghostbusters 2 (OT: Ghostbusters 2) (2016 [1989]): Regie: Reitman, Ivan. Script: Aykroyd, Dan; Ramis, Harold. Darsteller: Bill Murray / Dan Aykroyd / Harold Ramis. US: Columbia Pictures. München: Sony Pictures Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 108 Minuten.

Godzilla (OT: Godzilla) (2014 [1998]): Regie: Emmerich, Roland. Script: Devlin, Dean; Emmerich, Roland. Darsteller: Matthew Broderick / Jean Reno / Maria Pitillo. US: TriStar Pictures. München: Sony Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 138 Minuten.

Godzilla (OT: Godzilla) (2021 [2014]): Regie: Edwards, Gareth. Script: Borenstein, Max. Darsteller: Aaron Taylor-Johnson / Elizabeth Olsen / Bryan Cranston. US: Legendary Entertainment. Hamburg: Warner Home Video. 4K Ultra HD Blu-Ray. 123 Minuten.

Godzilla VS. Kong (OT: Godzilla VS. Kong) (2021 [2021]): Regie: Wingard, Adam. Script: Pearson, Eric; Borenstein, Max. Darsteller: Millie Bobby Brown / Rebecca Hall / Alexander Skarsgård. US: Warner Bros. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 105 Minuten.

Good Kill - Tod Aus Der Luft (OT: Good Kill) (2015 [2014]): Regie: Niccol, Andrew. Script: Niccol, Andrew. Darsteller: Ethan Hawke / January Jones / Zoë Kravitz. US. Zürich: Ascot Elite Home Entertainment. Blu-Ray. 103 Minuten.

Grindhouse (OT: Grindhouse) (2011 [2007]): Regie: Rodriguez, Robert / Tarantino, Quentin / Roth, Eli / Wright, Edgar / Zombie, Rob. Script: Rodriguez, Robert; Tarantino, Quentin; Roth, Eli; Wright, Edgar; Zombie, Rob. Darsteller: Kurt Russell / Rose McGowan / Danny Trejo. US: The Weinstein Company. Berlin: Senator Home Entertainment. Blu-Ray. 191 Minuten.

Halloween (OT: Halloween) (2019 [2018]): Regie: Green, David Gordon. Script: Fradley, Jeff; McBride, Danny; Green, David Gordon. Darsteller: Jamie Lee Curtis / Judy Greer / Andi Matichak. US: Blumhouse Productions. Hamburg: Universal Pictures Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 106 Minuten.

Halloween (OT: Halloween) (2022 [2007]): Regie: Zombie, Rob. Script: Zombie, Rob. Darsteller: Scout Taylor-Compton / Malcolm McDowell / Tyler Mane. US: Trancas International Films. München: Leonine. Blu-Ray. 110 Minuten.

Halloween - Das Grauen Kehrt Zurück (OT: Halloween - More Of The Night He Came Home) (2012 [1981]): Regie: Rosenthal, Rick. Script: Carpenter, John; Hill, Debra. Darsteller: Jamie Lee Curtis / Donald Pleasence / Charles Cyphers. US: Universal Pictures. Potsdam: FilmConfect. Blu-Ray. 93 Minuten.

Halloween - Die Nacht Des Grauens (OT: John Carpenter's Halloween - The Night He Came Home) (2012 [1978]): Regie: Carpenter, John. Script: Carpenter, John; Hill, Debra. Darsteller: Jamie Lee Curtis / Donald Pleasence / Charles Cyphers. US: Compass International Pictures. Grünwald: Concorde Home Entertainment. Blu-Ray. 91 Minuten.

Halloween - Resurrection (OT: Halloween - Resurrection) (2015 [2002]): Regie: Rosenthal, Rick. Script: Brand, Larry; Hood, Sean. Darsteller: Jamie Lee Curtis / Bianca Kajlich / Katee Sackhoff. US: Dimension Films. München: Constantin Film. Blu-Ray. 90 Minuten.

Halloween Ends (OT: Halloween Ends) (2022 [2022]): Regie: Green, David Gordon. Script: Green, David Gordon; McBride, Danny; Bernier, Chris; Logan, Paul Brad. Darsteller: Jamie Lee Curtis / Andi Matichak / James Jude Courtney. US: Blumhouse Productions. Hamburg: Universal Pictures Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 111 Minuten.

Halloween H20 - 20 Jahre Später (OT: Halloween H20 - 20 Years Later) (2022 [1998]): Regie: Miner, Steve. Script: Zappia, Robert; Greenberg, Matt. Darsteller: Jamie Lee Curtis /

Josh Hartnett / Adam Arkin. US: Dimension Films. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. Blu-Ray. 86 Minuten.

Halloween Kills (OT: Halloween Kills) (2022 [2021]): Regie: Green, David Gordon. Script: Green, David Gordon; McBride, Danny; Teems, Scott. Darsteller: Jamie Lee Curtis / Judy Greer / Andi Matichak. US: Blumhouse Productions. Hamburg: Universal Pictures Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 109 Minuten.

Hannibal. Season 1-3 (OT: Hannibal) (2016 [2013-2015]): Regie: Slade, David / u.a. Script: Fuller, Bryan; u.a. Darsteller: Hugh Dancy / Mads Mikkelsen / Caroline Dhavernas. US: Living Dead Guy Productions. Leipzig: StudioCanal. Blu-Ray. 9 Discs / 1675 Minuten.

Harold & Kumar (OT: Harold & Kumar Go To White Castle) (2021 [2004]): Regie: Leiner, Danny. Script: Hurwitz, Jon; Schlossberg, Hayden. Darsteller: John Cho / Kal Penn / Paula Garcés. US: New Line Cinema. München: Constantin / Highlight Communications. Blu-Ray. 90 Minuten.

Hell Fest (OT: Hell Fest) (2019 [2018]): Regie: Plotkin, Gregory. Script: Sherwood, Seth M.; Butler, Blair; Cooper, Akela. Darsteller: Amy Forsyth / Reign Edwards / Bex Taylor-Klaus. US: Valhalla Motion Pictures. Potsdam: UFA. Blu-Ray. 89 Minuten.

Hollow Man - Unsichtbare Gefahr (OT: Hollow Man) (2007 [2000]): Regie: Verhoeven, Paul. Script: Thompson, Gary Scott; Marlowe, Andrew W. Darsteller: Bacon, Kevin, Shue, Elizabeth / Josh Brolin. US: Columbia Pictures. München: Sony Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 119 Minuten.

Home (OT: Home) (2012 [2009]): Regie: Arthus-Bertrand, Yann. Script: Delannoy, Isabelle; Arthus-Bertrand, Yann; Carot, Denis; Le Van, Yen. Darsteller: Yann Arthus-Bertrand / Glenn Close / Jacques Gamblin. FR: EuropaCorp. Hamburg: Universal Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 90 Minuten.

Hot Fuzz - Zwei Abgewichste Profis (OT: Hot Fuzz) (2019 [2007]): Regie: Wright, Edgar. Script: Wright, Edgar; Pegg, Simon. Darsteller: Simon Pegg / Frost / Nick / Martin Freeman. UK: Universal Pictures. Hamburg: Universal Pictures Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 121 Minuten.

Hügel Der Blutigen Augen (OT: The Hills Have Eyes) (2021 [1977]): Regie: Craven, Wes. Script: Craven, Wes. Darsteller: Susan Lanier / Robert Houston / John Steadman. US: Blood Relations Company. Münster: Turbine Medien. 4K Ultra HD Blu-Ray. 90 Minuten.

I Am Legend (OT: I Am Legend) (2021 [2007]): Regie: Lawrence, Francis. Script: Protosevich, Mark; Goldsman, Akiva. Darsteller: Will Smith / Alice Braga / Charlie Tahan. US: Overbrook Entertainment. Hamburg: Warner Home Video. 4K Ultra HD Blu-Ray. 100 Minuten.

Idioten (OT: Idioterne) (2006 [1998]): Regie: Trier, Lars von. Script: Trier, Lars von. Darsteller: Bodil Jørgensen / Jens Albinus / Anne Louise Hassing. DK: Zentropa Entertainments. Berlin: Arthaus. DVD. 109 Minuten.

Inception (OT: Inception) (2010 [2010]): Regie: Nolan, Christopher. Script: Nolan, Christopher. Darsteller: Leonardo DiCaprio / Joseph Gordon-Levitt / Ellen Page. US: Warner Bros. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 148 Minuten.

Independence Day (OT: Independence Day) (2016 [1996]): Regie: Emmerich, Roland. Script: Emmerich, Roland; Devlin, Dean. Darsteller: Will Smith / Bill Pullman / Jeff Goldblum. US: 20th Century Fox. Hamburg: Twentieth Century Fox Home Entertainment. Blu-Ray. 154 Minuten.

Indiana Jones. 4-Movie-Collection (OT: Indiana Jones) (2021 [1981 / 1984 / 1989 / 2008]): Regie: Spielberg, Steven. Script: Kasdan, Lawrence; Huyck, Willard; Katz, Gloria; Boam, Jeffrey; Koepp, David. Darsteller: Harrison Ford / Karen Allen / Sean Connery. US: LucasFilm. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 483 Minuten.

Inglourious Basterds (OT: Inglourious Basterds) (2021 [2009]): Regie: Tarantino, Quentin. Script: Tarantino, Quentin. Darsteller: Brad Pitt / Christoph Waltz / Mélanie Laurent. US: Universal Pictures. Hamburg: Universal Pictures Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 154 Minuten.

Jackie Brown (OT: Jackie Brown) (2021 [1997]): Regie: Tarantino, Quentin. Script: Tarantino, Quentin. Darsteller: Pam Grier / Samuel L. Jackson / Robert Forster. US: A Band Apart. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. Blu-Ray. 154 Minuten.

Jahr 2022 … Die Überleben Wollen (OT: Soylent Green) (2022 [1973]): Regie: Fleischer, Richard. Script: Greenberg, Stanley R. Darsteller: Charlton Heston / Edward G. Robinson / Leigh Taylor-Young. US: Metro-Goldwyn-Mayer. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 97 Minuten.

James Bond 007 (OT: James Bond 007 - The James Bond Collection) (2016 [1962-2015]): Regie: Young, Terence / u.a. Script: Maibaum, Richard; Harwood, Johanna; Mather, Berkely; u.a. Darsteller: Sean Connery / Roger Moore / Pierce Brosnan. UK: Metro-Goldwyn-Mayer. Frankfurt am Main: MGM Home Entertainment / Twentieth Century Fox Home Entertainment. Blu-Ray. 25 Discs / 3047 Minuten.

James Bond 007 - Keine Zeit Zu Sterben (OT: James Bond 007 - No Time To Die) (2021 [2022]): Regie: Fukunaga, Cary Joji. Script: Purvis, Neal; Wade, Robert; Fukunaga, Cary Joji; Waller-Bridge, Phoebe. Darsteller: Daniel Craig / Léa Seydoux / Rami Malek. US: Metro-Goldwyn-Mayer. Hamburg: Universal Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 163 Minuten.

Jason Und Die Argonauten (OT: Jason And The Argonauts) (1999 [1963]): Regie: Chaffey, Don. Script: Cross, Beverley; Read, Jan. Darsteller: Todd Armstrong / Nancy Kovack / Gary Raymond. US: Columbia Pictures. München: Columbia TriStar Home Video. DVD. 105 Minuten.

Jim The Penman (OT: Jim The Penman) ([1915]): Regie: Porter, Edwin S. Script: Ford, Hugh. Darsteller: Harold Lockwood / John Mason / Russell Bassett. US: Famous Players Film Company. 50 Minuten.

John Rambo (OT: Rambo) (2009 [2008]): Regie: Stallone, Sylvester. Script: Stallone, Sylvester. Darsteller: Sylvester Stallone / Julie Benz / Graham McTavish. US: Warner Bros. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 90 Minuten.

Jumanji - The Next Level (OT: Jumanji - The Next Level) (2020 [2019]): Regie: Kasdan, Jake. Script: Kasdan, Jake; Pinkner, Jeff; Rosenberg, Scott. Darsteller: Dwayne Johnson / Karen Gillan / Kevin Hart. US: Seven Bucks Productions. München: Sony Pictures Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 124 Minuten.

Jumanji - Willkommen Im Dschungel (OT: Jumanji - Welcome To The Jungle) (2018 [2017]): Regie: Kasdan, Jake. Script: McKenna, Chris; Sommers, Erik; Rosenberg, Scott; Pinkner, Jeff. Darsteller: Dwayne Johnson / Karen Gillan / Kevin Hart. US: Seven Bucks Productions. München: Sony Pictures Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 119 Minuten.

Jungle Cruise (OT: Jungle Cruise) (2021 [2021]): Regie: Collet-Serra, Jaume. Script: Green, Michael; Ficarra, Glenn; Requa, John. Darsteller: Dwayne Johnson / Emily Blunt / Edgar Ramírez. US: Walt Disney Pictures. München: Walt Disney Studios Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 127 Minuten.

Jurassic Park (OT: Jurassic Park) (2018 [1993]): Regie: Spielberg, Steven. Script: Crichton, Michael; Koepp, David. Darsteller: Sam Neill / Laura Dern / Jeff Goldblum. US: Universal Pictures. Hamburg: Universal Pictures Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 127 Minuten.

Justice League (OT: Justice League) (2018 [2017]): Regie: Snyder, Zack. Script: Terrio, Chris; Whedon, Joss. Darsteller: Ben Affleck / Henry Cavill / Gal Gadot. US: Warner Bros. Hamburg: Warner Home Video. 4K Ultra HD Blu-Ray. 120 Minuten.

Kampf Der Titanen (OT: Clash Of The Titans) (2010 [1981]): Regie: Davis, Desmond. Script: Cross, Beverley. Darsteller: Harry Hamlin / Judi Bowker / Burgess Meredith. US: Charles H. Schneer Productions. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 118 Minuten.

Karate Tiger - Der Letzte Kampf. Kino-Fassung / US-Original-Fassung / Remasterte Internationale Fassung (OT: No Retreat - No Surrender) (2020 [1986]): Regie: Yuen, Corey.

Script: Strandberg, Keith W. Darsteller: Kurt McKinney / Jean-Claude van Damme / Kathie Sileno. US: New World Pictures. Köln: Splendid Film. Blu-Ray. 99 Minuten.

King Kong Und Die Weisse Frau (OT: King Kong) (2022 [1933]): Regie: Cooper, Merian C. / Schoedsack, Ernest B. Script: Creelman, James Ashmore; Rose, Ruth. Darsteller: Fay Wray / Robert Armstrong / Bruce Cabot. US: RKO Radio Pictures. Walluf: Film & Fernseh Juwelen. Blu-Ray. 105 Minuten.

Kobra - Übernehmen Sie. Season 1-7 (OT: Mission: Impossible) (2020 [1966-1973]): Regie: Kowalkski, Bernard L. / u.a. Script: Geller, Bruce; u.a. Darsteller: Peter Graves / Barbara Bain / Greg Morris. US: Desilu Productions. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. Blu-Ray. 46 Discs / 8625 Minuten.

Krieg Der Welten - S01E05 - Nahkampf (OT: War Of The Worlds - S01E05 - Episode #1.5) (2019 [2019]): Regie: Clark, Richard. Script: Overman, Howard. Darsteller: Bayo Gbadamosi / Aaron Heffernan / Léa Drucker. UK: Urban Myth Films. München: Disney+. Streaming. 48 Minuten, 11.11.2019.

La La Land (OT: La La Land) (2017 [2016]): Regie: Chazelle, Damien. Script: Chazelle, Damien. Darsteller: Ryan Gosling / Emma Stone / Rosemarie DeWitt. US: Impostor Pictures. Berlin: Arthaus. 4K Ultra HD Blu-Ray. 128 Minuten.

Last Action Hero (OT: Last Action Hero) (2021 [1993]): Regie: McTiernan, John. Script: Black, Shane; Arnott, David. Darsteller: Arnold Schwarzenegger / Austin O'Brien / Charles Dance. US: Columbia Pictures. München: Sony Pictures Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 131 Minuten.

Legion (OT: Legion) (2023 [1990]): Regie: Blatty, William Peter. Script: Blatty, William Peter. Darsteller: George C. Scott / Ed Flanders / Brad Dourif. US: Warner Bros. Neudörfl: NSM Records. Blu-Ray. 110 Minuten.

Léon - Der Profi (OT: Léon - The Professional) (2008 [1994]): Regie: Besson, Luc. Script: Besson, Luc. Darsteller: Jean Reno / Natalie Portman / Gary Oldman. FR: Les Films Du Dauphin. Leipzig: StudioCanal. Blu-Ray. 133 Minuten.

Lethal Weapon - Zwei Stahlharte Profis (OT: Lethal Weapon) (2022 [1986]): Regie: Donner, Richard. Script: Black. Shane. Darsteller: Mel Gibson / Danny Glover / Gary Busey. US: Warner Bros. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 110 Minuten.

Logan - The Wolverine (OT: Logan) (2017 [2017]): Regie: Mangold, James. Script: Frank, Scott; Mangold, James; Green, Michael. Darsteller: Hugh Jackman / Patrick Stewart / Dafne Keen. USA: 20th Century Fox. Hamburg: Twentieth Century Fox Home Entertainment. Blu-Ray. 137 Minuten.

Mad Max - Fury Road (OT: Mad Max - Fury Road) (2015 [2015]): Regie: Miller, George. Script: Miller, George; McCarthy, Brendan; Lathouris, Nick. Darsteller: Tom Hardy / Charlize Theron / Nicholas Hoult. AU: Kennedy Miller Productions. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 120 Minuten.

Man Of Steel (OT: Man Of Steel) (2013 [2013]): Regie: Snyder, Zack. Script: Goyer, David S. Darsteller: Henry Cavill / Amy Adams / Michael Shannon. US: Warner Bros. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 143 Minuten.

Marketa Lazarová (OT: Marketa Lazarová) (2017 [1967]): Regie: Vláčil, František. Script: Pavlíče, František; Vláčil, František. Darsteller: Magda Vásáryová / Frantisek Velecký / Josef Kemr. CZ: Filmové Studio Barrandov. Köln: Al!ve AG. Blu-Ray. 165 Minuten.

Marnie (OT: Marnie) (2022 [1964]): Regie: Hitchcock, Alfred. Script: Allen, Jay Presson. Darsteller: Tippi Hedren / Sean Connery / Martin Gabel. US: Alfred J. Hitchcock Productions. Hamburg: Universal Pictures Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 130 Minuten.

Marvel's Daredevil. Season 1-3 (OT: Marvel's Daredevil) (2018 [2015-2018]): Regie: Abraham, Phil / u.a. Script: Goddard, Drew; u.a. Darsteller: Charlie Cox / Deborah Ann Woll / Elden Henson. US: Netflix. 39 Episoden / 2106 Minuten. Netflix.

Marvel's Daredevil - S02E012 - Das Dunkle Am Ende Des Tunnels (OT: Marvel's Daredevil - S02E012 - The Dark At The End Of The Tunnel) (2016 [2016]): Regie: Lyn, Euros. Script: Schmidt Hissrich, Lauren; Petrie, Douglas. Darsteller: Charlie Cox / Deborah Ann Woll / Elden Henson. US: Netflix. 52 Minuten. Netflix, 18.03.2016.

Marvel's Daredevil - S02E013 - Ein Kalter Tag In Hell's Kitchen (OT: Marvel's Daredevil - S02E013 - A Cold Day In Hell's Kitchen) (2016 [2016]): Regie: Hoar, Peter. Script: Petrie, Douglas; Ramirez, Marco. Darsteller: Charlie Cox / Deborah Ann Woll / Elden Henson. US: Netflix. 58 Minuten. Netflix, 18.03.2016.

Memento (OT: Memento) (2011 [2000]): Regie: Nolan, Christopher. Script: Nolan, Christopher. Darsteller: Guy Pearce / Carrie-Anne Moss / Joe Pantoliano. US: Summit Entertainment. Finsing: Ascot Elite Home Entertainment. Blu-Ray. 113 Minuten.

Mission: Impossible (OT: Mission: Impossible) (2018 [1996]): Regie: De Palma, Brian. Script: Koepp, David; Towne, Robert. Darsteller: Tom Cruise / Emmanuelle Béart / Jon Voight. US: Paramount Pictures. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 110 Minuten.

Mission: Impossible - Fallout (OT: Mission: Impossible - Fallout) (2018 [2018]): Regie: McQuarrie, Christopher. Script: McQuarrie, Christopher. Darsteller: Tom Cruise / Rebecca Ferguson / Henry Cavill. US: Paramount Pictures. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. Blu-Ray. 148 Minuten.

Monster (OT: Monster) (2012 [2003]): Regie: Jenkins, Patty. Script: Jenkins, Patty. Darsteller: Charlize Theron / Christina Ricci / Bruce Dern. US: Media 8 Entertainment. Dortmund: 3L Film. Blu-Ray. 109 Minuten.

National Security (OT: National Security) (2008 [2003]): Regie: Dugan, Dennis. Script: Scherick, Jay; Ronn, David. Darsteller: Martin Lawrence / Steve Zahn / Robinne Lee. US: Columbia Pictures. München: Sony Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 88 Minuten.

New Rule: Hollywood's Culture Of Violence. Real Time With Bill Maher (HBO) (OT: New Rule: Hollywood's Culture Of Violence) (2022 [2022]): Regie: o.A. Script:. Darsteller: Bill Maher. US. o.O.: YouTube. Streaming. 9 Minuten, 10.06.2022.

Nightwatch - Nachtwache (OT: Nattevagten) (2014 [1994]): Regie: Bornedal, Ole. Script: Bornedal, Ole. Darsteller: Coster-Waldau / Nikolaj / Sofie Gråbøl / Kim Bodnia. DK: Obel Film. Berlin: Arthaus. Blu-Ray. 107 Minuten.

Nixon (OT: Nixon) (2004 [1995]): Regie: Stone, Oliver. Script: Rivele, Stephen J.; Wilkinson, Christopher; Stone, Oliver. Darsteller: Anthony Hopkins / Joan Allen / Powers Boothe. US: Cinergi Pictures Entertainment. München: Buena Vista Home Entertainment. DVD. 184 Minuten.

Nobody (OT: Nobody) (2022 [2022]): Regie: Naishuller, Ilya. Script: Kolstad, Derek. Darsteller: Bob Odenkirk / Aleksey Serebryakov / Connie Nielsen. US: Eighty Two Films. Hamburg: Universal Pictures Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 92 Minuten.

Notting Hill (OT: Notting Hill) (2010 [1999]): Regie: Michell, Roger. Script: Curtis, Richard. Darsteller: Hugh Grant / Julia Roberts / Rhys Ifans. UK: Bookshop Productions. Hamburg: Universal Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 123 Minuten.

Oliver Twist (OT: Oliver Twist) ([1912]): Regie: Bentley, Thomas. Script: Bentley, Thomas. Darsteller: Ivy Millais / John McMahon / Harry Royston. UK: Hepworth Company. o.A. Minuten.

Olympus Has Fallen - Die Welt In Gefahr (OT: Olympus Has Fallen) (2013 [2013]): Regie: Fuqua, Antoine. Script: Rothenberger, Creighton; Benedikt, Katrin. Darsteller: Gerard Butler / Aaron Eckhart / Morgan Freeman. US: Millennium Films. München: Universum Film. Blu-Ray. 120 Minuten.

Once Upon A Time In … Hollywood (OT: Once Upon A Time In … Hollywood) (2019 [2019]): Regie: Tarantino, Quentin. Script: Tarantino, Quentin. Darsteller: Leonardo DiCaprio / Brad Pitt / Margot Robbie. US: Columbia Pictures. München: Sony Pictures Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 161 Minuten.

One Cut Of The Dead (OT: Kamera O Tomeru Na!) (2019 [2017]): Regie: Ueda, Shin'ichirô. Script: Ueda, Shin'ichirô. Darsteller: Takayuki Hamatsu / Yuzuki Akiyama / Harumi Shuhama. JP: Panpokopina. Planegg: Koch Media Home Entertainment. Blu-Ray. 96 Minuten.

One Hour Photo (OT: One Hour Photo) (2013 [2002]): Regie: Romanek, Mark. Script: Romanek, Mark. Darsteller: Robin Williams / Connie Nielsen / Michael Vartan. US: Fox Searchlight Pictures. Hamburg: Twentieth Century Fox Home Entertainment. Blu-Ray. 96 Minuten.

Outbreak - Lautlose Killer (OT: Outbreak) (2013 [1995]): Regie: Petersen, Wolfgang. Script: Dworet, Laurence; Pool, Robert Roy. Darsteller: Dustin Hoffman / Rene Russo / Morgan Freeman. US: Warner Bros. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 128 Minuten.

Pacific Rim (OT: Pacific Rim) (2014 [2013]): Regie: Del Toro, Guillermo. Script: Beacham, Travis; Del Toro, Guillermo. Darsteller: Idris Elba / Charlie Hunnam / Rinko Kikuchi. US: Legendary Entertainment. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 131 Minuten.

Parker Lewis - Der Coole Von Der Schule. Season 1-3 (OT: Parker Lewis Can't Lose) (2015 [1990-1993]): Regie: Eberhardt, Thom / u.a. Script: Diamond, Lon; Phillips, Clyde. Darsteller: Corin Nemec / Billy Jayne / Troy W. Slaten. US: Columbia Pictures Television. Münster: Turbine Medien. Blu Ray. 2 Discs / 1740 Minuten.

Payback - Zahltag. Kino-Version & Director's Cut (OT: Payback) (2009 [1999]): Regie: Helgeland, Brian. Script: Helgeland, Brian; Hayes, Terry. Darsteller: Mel Gibson / Gregg Henry / Maria Bello. US: Icon Productions. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 101 Minuten.

Penny Dreadful - S02E06 - Wohlige Schauer (OT: Penny Dreadful - S02E06 - Glorious Horrors) (2015 [2015]): Regie: Hawes, James. Script: Logan, John. Darsteller: Eva Green / Timothy Dalton / Josh Hartnett. US: Neal Street Productions / Desert Wolf Productions. 54 Minuten. Showtime, 07.06.2015.

Planet Terror (OT: Planet Terror) (2008 [2007]): Regie: Rodriguez, Robert. Script: Rodriguez, Robert;. Darsteller: Rose McGowan / Freddy Rodríguez / Josh Brolin. US: The Weinstein Company. Berlin: Senator Home Entertainment. Blu-Ray. 97 Minuten.

Pleasure (OT: Pleasure) (2022 [2021]): Regie: Thyberg, Ninja. Script: Thyberg, Ninja; Modestij, Peter. Darsteller: Sofia Kappel / Revika Anne Reustle / Evelyn Claire. SE: Plattform Produktion. Leipzig: Weltkino. Blu-Ray. 109 Minuten.

Point Blank - Keiner Darf Überleben (OT: Point Blank) (2014 [1967]): Regie: Boorman, John. Script: Jacobs, Alexander; Newhouse, David; Newhouse, Rafe. Darsteller: Lee Marvin / Angie Dickinson / Keenan Wynn. US: Winkler Films. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 92 Minuten.

Police Academy - Dümmer Als Die Polizei Erlaubt. Police Academy - The Complete Collection (OT: Police Academy) (2013 [1984]): Regie: Wilson, Hugh. Script: Israel, Neal; Proft, Pat; Wilson, Hugh. Darsteller: Steve Guttenberg / Kim Cattrall / Bubba Smith. US: The Ladd Company. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 96 Minuten.

Polizeiruf 110 - Der Mann Im Baum. Polizeiruf 110 - Box 15 / 1987-1987 / Folge 118 (OT: Polizeiruf 110 - Der Mann Im Baum) (1988 [1988]): Regie: Mosblech, Manfred. Script: Mosblech, Manfred. Darsteller: Andreas Schmidt-Schaller / Lutz Riemann / Anne Kasprik. DD: DEFA / Fernsehen der DDR. Berlin: ICESTORM Europe GmbH. DVD. 87 Minuten. DDR1, 13.03.1988.

Polizeiruf 110 - Mit List Und Tücke. Polizeiruf 110 - Box 13 / 1985-1986 / Folge 102 (OT: Polizeiruf 110 - Mit List Und Tücke) (1986 [1986]): Regie: Krätzig, Helmut. Script: Krätzig, Helmut. Darsteller: Peter Borgelt / Peter Reusse / Ute Lubosch. DD: DEFA / Fernsehen der DDR. Berlin: ICESTORM Europe GmbH. DVD. 72 Minuten. DDR1, 02.02.1986.

Prelude To Axanar (OT: Prelude To Axanar) (2014 [2014]): Regie: Gossett, Christian. Script: Gossett, Christian; Peters, Alec. Darsteller: Richard Hatch / Tony Todd / Kate Vernon. US: Axanar Productions. o.O.: YouTube. Streaming. 21 Minuten, 15.08.2014.

Prestige - Die Meister Der Magie (OT: The Prestige) (2018 [2006]): Regie: Nolan, Christopher. Script: Nolan, Jonathan; Nolan, Chritopher. Darsteller: Christian Bale / Hugh Jackman / Scarlett Johansson. US: Syncopy. Hamburg: Warner Home Video. 4K Ultra HD Blu-Ray. 130 Minuten.

Professor Marston & The Wonder Women (OT: Professor Marston & The Wonder Women) (2017 [2018]): Regie: Robinson, Angela. Script: Robinson, Angela. Darsteller: Luke Evans / Rebecca Hall / Bella Heathcote. US: Stage 6 Films. München: Sony Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 108 Minuten.

Psych. Season 1-8 (OT: Psych) (2015 [2006-2014]): Regie: Engler, Michael / u.a. Script: Franks, Steve; u.a. Darsteller: James Roday / Dulé Hill / Maggie Lawson. US: Universal Cable Productions. Hamburg: Universal Pictures. DVD. 31 Discs / 5070 Minuten.

Psycho (OT: Psycho) (2004 [1998]): Regie: van Sant, Gus. Script: Stefano, Joseph. Darsteller: Vince Vaughn / Anne Heche / Julianne Moore. US: Imagine Entertainment. Hamburg: Universal Pictures Home Entertainment. DVD. 99 Minuten.

Pulp Fiction (OT: Pulp Fiction) (2022 [1994]): Regie: Tarantino, Quentin. Script: Tarantino, Quentin; Avary, Roger. Darsteller: John Travolta / Uma Thurman / Samuel L. Jackson. US: A Band Apart. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 154 Minuten.

Raja Harishchandra ([1913]): Regie: Phalke, Dhundiraj Govind. Script: Phalke, Dhundiraj Govind. Darsteller: Dattatraya Dabke / Annasaheb Salunke / Bhalachandra D. Phalke. IN: Phalke Films. 40 Minuten.

Rambo (OT: First Blood) (2009 [1982]): Regie: Kotcheff, Ted. Script: Kozoll, Michael; Sackheim, William; Stallone, Sylvester. Darsteller: Sylvester Stallone / Richard Crenna / Brian Dennehy. US: Orion Pictures. Leipzig: StudioCanal. Blu-Ray. 93 Minuten.

Red Dawn (OT: Red Dawn) (2013 [2012]): Regie: Bradley, Dan. Script: Ellsworth, Carl; Passmore, Jeremy. Darsteller: Chris Hemsworth / Isabel Lucas / Josh Hutcherson. US: FilmNation Entertainment. Grünwald: Concorde Home Entertainment. Blu-Ray. 93 Minuten.

Rendezvous Mit Joe Black (OT: Meet Joe Black) (2011 [1998]): Regie: Brest, Martin. Script: Osborn, Ron; Reno, Jeff; Wade, Kevin; Goldman, Bo. Darsteller: Brad Pitt / Anthony Hopkins / Claire Forlani. US: Universal Pictures. Hamburg: Universal Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 180 Minuten.

Reservoir Dogs - Wilde Hunde (OT: Reservoir Dogs) (2022 [1992]): Regie: Tarantino, Quentin. Script: Tarantino, Quentin; Avary, Roger. Darsteller: Harvey Keitel / Tim Roth / Michael Madsen. US: Dog Eat Dog Productions. Leipzig: StudioCanal. 4K Ultra HD Blu-Ray. 99 Minuten.

Resident Evil - The Final Chapter (OT: Resident Evil - The Final Chapter) (2017 [2017]): Regie: Anderson, Paul W.S. Script: Anderson, Paul W.S. Darsteller: Milla Jovovich / Iain Glen / Ali Larter. US: Constantin Film. München: Constantin Film. Blu-Ray. 107 Minuten.

Resident Evil 1-6 (OT: Resident Evil 1-6) (2022 [2002-2016]): Regie: Anderson, Paul W.S. / u.a. Script: Anderson, Paul W.S. Darsteller: Milla Jovovich / Ali Larter / Michelle Rodriguez. US: Constantin Film. München: Constantin / Highlight Communications. 4K Ultra HD Blu-Ray. 483 Minuten.

RoboCop (OT: RoboCop) (2014 [2014]): Regie: Padilha, José. Script: Zetumer, Joshua. Darsteller: Joel Kinnaman / Gary Oldman / Michael Keaton. US: Metro-Goldwyn-Mayer. Leipzig: StudioCanal. Blu-Ray. 117 Minuten.

RoboCop (OT: RoboCop) (2014 [1987]): Regie: Verhoeven, Paul. Script: Neumeier, Edward; Miner, Michael. Darsteller: Peter Weller / Nancy Allen / Ronny Cox. US: Orion Pictures. Hamburg: Twentieth Century Fox Home Entertainment. Blu-Ray. 103 Minuten.

Rocco Und Seine Brüder (OT: Rocco E I Suoi Fratelli) (2016 [1960]): Regie: Visconti, Luchino. Script: D'Amico, Suso Cecchi; Campanile, Pasquale Festa; Franciosa, Massimo; Medioli, Enrico; Visconti, Luchino. Darsteller: Alain Delon / Renato Salvatori / Annie Girardot. IT: Titanus. Berlin: Arthaus. Blu-Ray. 179 Minuten.

Rocky (OT: Rocky) (2018 [1976]): Regie: Avildsen, John G. Script: Stallone, Sylvester. Darsteller: Sylvester Stallone / Talia Shire / Burt Young. US: United Artists. Frankfurt am Main: MGM Home Entertainment / Twentieth Century Fox Home Entertainment. Blu-Ray. 120 Minuten.

Rocky Balboa (OT: Rocky Balboa) (2018 [2006]): Regie: Stallone, Sylvester. Script: Stallone, Sylvester. Darsteller: Sylvester Stallone / Burt Young / Geraldine Hughes. US: Metro-Goldwyn-Mayer. Frankfurt am Main: MGM Home Entertainment / Twentieth Century Fox Home Entertainment. Blu-Ray. 102 Minuten.

Rocky III - Das Auge Des Tigers (OT: Rocky III - The Eye Of The Tiger) (2018 [1982]): Regie: Stallone, Sylvester. Script: Stallone, Sylvester. Darsteller: Sylvester Stallone / Talia Shire / Burt Young. US: Metro-Goldwyn-Mayer. Frankfurt am Main: MGM Home Entertainment / Twentieth Century Fox Home Entertainment. Blu-Ray. 99 Minuten.

Rocky Jumped A Park Bench (OT: Rocky Jumped A Park Bench) (2008 [2008]): Regie: Rolfe, James D. Script:. Darsteller: James Rolfe. US: CineMassacre. o.O.: YouTube. Streaming. 27 Minuten, 20.04.2008.

Rocky Jumped A Park Bench. Updated 2017 (OT: Rocky Jumped A Park Bench) (2017 [2017]): Regie: Rolfe, James D. Script:. Darsteller: James Rolfe. US: CineMassacre. o.O.: YouTube. Streaming. 24 Minuten, 09.06.2017.

Rocky V (OT: Rocky V) (2018 [1990]): Regie: Avildsen, John G. Script: Stallone, Sylvester. Darsteller: Sylvester Stallone / Talia Shire / Burt Young. US: United Artists. Frankfurt am Main: MGM Home Entertainment / Twentieth Century Fox Home Entertainment. Blu-Ray. 104 Minuten.

Rogue One - A Star Wars Story (OT: Rogue One - A Star Wars Story) (2017 [2016]): Regie: Edwards, Gareth. Script: Weitz, Chris; Gilroy, Tony. Darsteller: Felicity Jones / Diego Luna / Ben Mendelsohn. US: LucasFilm. München: Walt Disney Studios Home Entertainment. Blu-Ray. 133 Minuten.

S1m0ne (OT: S1m0ne) (2003 [2002]): Regie: Niccol, Andrew. Script: Niccol, Andrew. Darsteller: Al Pacino / Catherine Keener / Rachel Roberts. US: New Line Cinema. Hamburg: Warner Home Video. DVD. 112 Minuten.

Saber Rider & The Star Sheriffs. Season 1-2 (OT: Sei Jûshi Bisumaruku) (2017 [1984-1987]): Regie: Cofod, Franklin / u.a. Script: Handler, Marc; u.a. Darsteller: Rob Paulsen / Townsend Coleman / Pat Fraley. US / JP: World Events Productions. Köln: Anime House. Blu-Ray. 4 Discs / 1425 Minuten.

Salò Oder Die 120 Tage Von Sodom (OT: Salò O Le 120 Giornate Di Sodoma) (2014 [1975]): Regie: Pasolini, Pier Paolo. Script: Pasolini, Pier Paolo; Citti, Sergio. Darsteller: Paolo Bonacelli / Giorgio Cataldi / Uberto Paolo Quintavalle. IT: Produzioni Europee Associate (PEA). Geiselgasteig: EuroVideo Medien. Blu-Ray. 117 Minuten.

Saw - Wessen Blut Wird Fliessen? (OT: Saw) (2022 [2004]): Regie: Wan, James. Script: Cameron, James; Wisher, William. Darsteller: Cary Elwes / Whannell, Leigh, Glover, Danny. US: Twisted Pictures. Leipzig: StudioCanal. 4K Ultra HD Blu-Ray. 103 Minuten.

Scary Movie (OT: Scary Movie) (2013 [2000]): Regie: Wayans, Keenen Ivory. Script: Wayans, Shawn; Wayans, Marlon; Johnson, Buddy; Beauman, Phil; Friedberg, Jason; Seltzer, Aaron. Darsteller: Anna Faris / Jon Abrahams / Marlon Wayans. US: Wayans Bros. Entertainment. München: Constantin / Highlight Communications. Blu-Ray. 89 Minuten.

Scoob! Holiday Haunt. Projekt: Einstellung / Abbruch (OT: Scoob! Holiday Haunt) ([2022]): Regie: Haller, Bill / Kurinsky, Michael. Script: Cervone, Tony; Dini, Paul. Darsteller: Frank Welker / Iain Armitage / McKenna Grace. US: Warner Bros.

Scream - Schrei! Neu Bearbeitete Fassung (OT: Scream) (1998a [1996]): Regie: Craven, Wes. Script: Williamson, Kevin. Darsteller: Neve Campbell / David Arquette / Courtney Cox. US: Dimension Films. München: VCL Film + Medien. VHS. 103 Minuten.

Scream - Schrei! (OT: Scream) (2016b [1996]): Regie: Craven, Wes. Script: Williamson, Kevin. Darsteller: Neve Campbell / David Arquette / Courtney Cox. US: Dimension Films. Leipzig: StudioCanal. Blu-Ray. 111 Minuten.

Scream 2 (OT: Scream 2) (2016 [1997]): Regie: Craven, Wes. Script: Williamson, Kevin. Darsteller: Neve Campbell / David Arquette / Courtney Cox. US: Dimension Films. Leipzig: StudioCanal. Blu-Ray. 120 Minuten.

Scream 3 (OT: Scream 3) (2016 [2000]): Regie: Craven, Wes. Script: Kruger, Ehren. Darsteller: Neve Campbell / David Arquette / Courtney Cox Arquette. US: Dimension Films. Leipzig: StudioCanal. Blu-Ray. 112 Minuten.

Scream 4 (OT: Scream 4) (2016 [2011]): Regie: Craven, Wes. Script: Williamson, Kevin. Darsteller: Neve Campbell / David Arquette / Courtney Cox. US: Dimension Films. Leipzig: StudioCanal. Blu-Ray. 111 Minuten.

Scream 5 (OT: Scream 5) (2022 [2022]): Regie: Bettinelli-Olpin, Matt / Gillett, Tyler. Script: Vanderbilt, James; Busick, Guy. Darsteller: Neve Campbell / David Arquette / Courtney Cox. US: Spyglass Media Group. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 114 Minuten.

Scream 6 (OT: Scream 6) (2023 [2023]): Regie: Bettinelli-Olpin, Matt / Gillett, Tyler. Script: Vanderbilt, James; Busick, Guy. Darsteller: Courtney Cox / Melissa Barrera / Jenna Ortega.

US: Spyglass Media Group. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 123 Minuten.

Selma (OT: Selma) (2015 [2014]): Regie: DuVernay, Ava. Script: Webb, Paul. Darsteller: David Oyelowo / Carmen Ejogo / Oprah Winfrey. US: Pathé. Berlin: Arthaus. Blu-Ray. 128 Minuten.

Shaun Of The Dead (OT: Shaun Of The Dead) (2019 [2004]): Regie: Wright, Edgar. Script: Wright, Edgar; Pegg, Simon. Darsteller: Simon Pegg / Frost / Nick / Kate Ashfield. UK: Universal Pictures. Hamburg: Universal Pictures Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 99 Minuten.

She Said (OT: She Said) (2023 [2022]): Regie: Schrader, Maria. Script: Lenkiewicz, Rebecca. Darsteller: Carey Mulligan / Zoe Kazan / Patricia Clarkson. US: Plan B Entertainment. Hamburg: Universal Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 129 Minuten.

Shutter Island (OT: Shutter Island) (2010 [2010]): Regie: Scorsese, Martin. Script: Kalogridis, Laeta. Darsteller: Leonardo DiCaprio / Emily Mortimer / Mark Ruffalo. US: Phoenix Pictures. Grünwald: Concorde Home Entertainment. Blu-Ray. 138 Minuten.

Sicario (OT: Sicario) (2016 [2015]): Regie: Villeneuve, Denis. Script: Sheridan, Taylor. Darsteller: Emily Blunt / Josh Brolin / Benicio Del Toro. US: Lionsgate. Leipzig: StudioCanal. Blu-Ray. 121 Minuten.

Sin City (OT: Sin City) (2012 [2005]): Regie: Rodriguez, Robert / Miller, Frank. Script: Rodriguez, Robert; Miller, Frank. Darsteller: Mickey Rourke / Clive Owen / Bruce Willis. US: Troublemaker Studios. Leipzig: StudioCanal. Blu-Ray. 143 Minuten.

Sin City - A Dame To Kill For (OT: Sin City - A Dame To Kill For) (2015 [2014]): Regie: Rodriguez, Robert / Miller, Frank. Script: Rodriguez, Robert; Miller, Frank; Monahan, William. Darsteller: Mickey Rourke / Jessica Alba / Josh Brolin. US: Troublemaker Studios. Köln: Splendid Film. Blu-Ray. 103 Minuten.

Sky Captain And The World Of Tomorrow (OT: Sky Captain And The World Of Tomorrow) (2015 [2004]): Regie: Conran, Kerry. Script: Conran, Kerry. Darsteller: Gwyneth Paltrow / Jude Law / Angelina Jolie. US: Paramount Pictures. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. Blu-Ray. 177 Minuten.

Snatch - Schweine Und Diamanten (OT: Snatch - Pigs And Diamonds) (2015 [2000]): Regie: Ritchie, Guy. Script: Ritchie, Guy. Darsteller: Brad Pitt / Jason Statham / Benicio Del Toro. UK: Columbia Pictures. München: Sony Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 103 Minuten.

Snow White And The Huntsman (OT: Snow White And The Huntsman) (2012 [2012]): Regie: Sanders, Rupert. Script: Daugherty, Evan; Hancock, John Lee; Amini, Hossein. Darsteller: Kristen Stewart / Chris Hemsworth / Charlize Theron. US: Universal Pictures. Hamburg: Universal Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 131 Minuten.

Solo - A Star Wars Story (OT: Solo - A Star Wars Story) (2018 [2018]): Regie: Howard, Ron. Script: Kasdan, Lawrence; Kasdan, Jon. Darsteller: Alden Ehrenreich / Woody Harrelson / Emilia Clarke. US: LucasFilm. München: Walt Disney Studios Home Entertainment. Blu-Ray. 135 Minuten.

Space Jam - A New Legacy (OT: Space Jam - A New Legacy) (2021 [2021]): Regie: Lee, Malcom D. Script: Taylor, Juel; Rettenmaier, Tony; Coogler, Keenan; Nance, Terence; Gordon, Jesse; Ballard, Celeste. Darsteller: LeBron James / Don Cheadle / Joe Cedric. US: Warner Bros. Animation. Hamburg: Warner Home Video. 4K Ultra HD Blu-Ray. 115 Minuten.

Spartacus (OT: Spartacus) (2020 [1960]): Regie: Kubrick, Stanley. Script: Trumbo, Dalton. Darsteller: Kirk Douglas / Tony Curtis / Jean Simmons. US: Bryna Productions. Hamburg: Universal Pictures Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 197 Minuten.

Spencer (OT: Spencer) (2022 [2021]): Regie: Larraín, Pablo. Script: Knight, Steven. Darsteller: Kristen Stewart / Timothy Spall / Jack Nielen. UK: Shoebox Films. Berlin: DCM Film Distribution. Blu-Ray. 116 Minuten.

Spider-Man (OT: Spider-Man) (2012 [2002]): Regie: Raimi, Sam. Script: Koepp, David. Darsteller: Tobey Maguire / Kirsten Dunst / Willem Dafoe. US: Columbia Pictures. München: Sony Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 121 Minuten.

Spider-Man - No Way Home (OT: Spider-Man - No Way Home) (2022 [2021]): Regie: Watts, Jon. Script: McKenna, Chris; Sommers, Erik. Darsteller: Tom Holland / Zendaya / Benedict Cumberbatch. US: Marvel Studios. München: Sony Pictures Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 148 Minuten.

Spider-Man Trilogie (OT: Spider-Man Trilogy) (2012 [2002-2007]): Regie: Raimi, Sam. Script: Sargent, Alvin; Raimi, Sam; Raimi, Ivan; Koepp, David;. Darsteller: Tobey Maguire / Kirsten Dunst / James Franco. US: Laura Ziskin Productions. München: Sony Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 386 Minuten.

Spieglein Spieglein - Die Wirklich Wahre Geschichte Von Schneewittchen (OT: Mirror Mirror) (2012 [2012]): Regie: Singh, Tarsem. Script: Klein, Marc; Keller, Jason. Darsteller: Lily Collins / Julia Roberts / Armie Hammer. US: Relativity Media. Leipzig: StudioCanal. Blu-Ray. 106 Minuten.

Squid Game. Season 1 (OT: Ojingeo Game) (2021 [2021]): Regie: Hwang, Dong-Hyuk. Script: Hwang, Dong-Hyuk. Darsteller: Jung-Jae Lee / Hae-Soo Park / Ho-Yeon Jung. KR: Siren Pictures. Amsterdam: Netflix. Streaming. 9 Folgen / 500 Minuten.

Star Trek. Season 1-3 (OT: Star Trek - The Original Series) (2015 [1966-1969]): Regie: Goldstone, James / u.a. Script: Peeples, Samuel A.; u.a. Darsteller: William Shatner / Leonard Nimoy / DeForest Kelley. US: NBC. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. Blu Ray. 20 Discs / 4120 Minuten.

Star Trek - Das Nächste Jahrhundert. Season 1-7 (OT: Star Trek - The Next Generation) (2015 [1987-1994]): Regie: Allen, Corey / u.a. Script: Fontana, D.C.; Roddenberry, Gene; u.a. Darsteller: Patrick Stewart / Jonathan Frakes / LeVar Burton. US: Paramount Television. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. Blu-Ray. 41 Discs / 8079 Minuten.

Star Trek - Das Nächste Jahrhundert - S01E24 - Verschwörung (OT: Star Trek - The Next Generation - S01E24 - Conspiracy) (1988 [1988]): Regie: Bole, Cliff. Script: Tormé, Tracy. Darsteller: Patrick Stewart / Jonathan Frakes / LeVar Burton. US: Paramount Television. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. Blu-Ray. 46 Minuten, 07.05.1988.

Star Trek - Das Nächste Jahrhundert - S02E11 - Die Iconia-Sonden (OT: Star Trek - The Next Generation - S02E11 - Contagion) (1989 [1989]): Regie: Scanlan, Joseph L. Script: Gerber, Steve; Woods, Beth. Darsteller: Patrick Stewart / Jonathan Frakes / LeVar Burton. US: Paramount Television. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. Blu-Ray. 46 Minuten, 20.03.1989.

Star Trek - Das Unentdeckte Land (OT: Star Trek - The Undiscovered Country) (2013 [1991]): Regie: Meyer, Nicholas. Script: Meyer, Nicholas; Flinn, Denny Martin. Darsteller: William Shatner / Leonard Nimoy / DeForest Kelley. US: Paramount Pictures. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. Blu-Ray. 110 Minuten.

Star Trek - Deep Space Nine. Season 1-7 (OT: Star Trek - Deep Space Nine) (2015 [1993-1999]): Regie: Carson, David / u.a. Script: Piller, Michael; u.a. Darsteller: Avery Brooks / Nana Visitor / René Auberjonois. US: Paramount Television. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. DVD. 48 Discs / 7664 Minuten.

Star Trek - Der Film. The Complete Adventure (OT: Star Trek - The Motion Picture) (2022 [1979]): Regie: Wise, Robert. Script: Livingston, Harold. Darsteller: William Shatner / Leonard Nimoy / DeForest Kelley. US: Paramount Pictures. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 132 Minuten.

Star Trek - Der Film - Director's Edition (OT: Star Trek - The Motion Picture - Director's Edition) (2002 [1979]): Regie: Wise, Robert. Script: Livingston, Harold. Darsteller: William

Shatner / Leonard Nimoy / DeForest Kelley. US: Paramount Pictures. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. DVD. 136 Minuten.

Star Trek - Der Film - The Director's Edition (OT: Star Trek - The Motion Picture - The Director's Edition) (2022 [1979]): Regie: Wise, Robert. Script: Livingston, Harold. Darsteller: William Shatner / Leonard Nimoy / DeForest Kelley. US: Paramount Pictures. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 137 Minuten.

Star Trek - Die Zukunft Hat Begonnen (OT: Star Trek) (2011 [2009]): Regie: Abrams, Jeffrey Jacob. Script: Orci, Roberto; Kurtzman, Alex. Darsteller: Chris Pine / Zachary Quinto / Karl Urban. US: Paramount Pictures. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. Blu-Ray. 127 Minuten.

Star Trek - Discovery. Season 1-5 (OT: Star Trek - Discovery) (2023 [2017-2023]): Regie: Semel, David / u.a. Script: Fuller, Bryan; Goldsman, Akiva; u.a. Darsteller: Sonequa Martin-Green / Doug Jones / Anthony Rapp. US: CBS Television Studios. Unterföhring: Paramount+. Streaming. 56 Folgen / o.A. Minuten.

Star Trek - Discovery - S03E01 - Ein Zeichen Der Hoffnung - Part 1 (OT: Star Trek - Discovery - S03E01 - That Hope Is You - Part 1) (2020 [2020]): Regie: Osunsanmi, Olatunde. Script: Paradise, Michelle; Lumet, Jenny; Kurtzman, Alex. Darsteller: Sonequa Martin-Green / Doug Jones / David Ajala. US: CBS Television Studios. Amsterdam: Netflix. Streaming. 53 Minuten, 15.10.2020.

Star Trek - Enterprise. Season 1-4 (OT: Star Trek - Enterprise) (2015 [2001-2004]): Regie: Conway, James L. / u.a. Script: Berman, Rick; Braga, Brannon; u.a. Darsteller: Scott Bakula / John Billingsley / Jolene Blalock. US: Paramount Television. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. Blu-Ray. 24 Discs / 4229 Minuten.

Star Trek - Nemesis (OT: Star Trek - Nemesis) (2013 [2002]): Regie: Baird, Stuart. Script: Logan, John. Darsteller: Patrick Stewart / Jonathan Frakes / Brent Spiner. US: Paramount Pictures. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. Blu-Ray. 117 Minuten.

Star Trek - New Voyages - Phase II. Season 1 (OT: Star Trek - New Voyages - Phase II) (2016 [2004-2016]): Regie: Marshall, Jack / u.a. Script: Marshall, Jack; u.a. Darsteller: James Cawley / Charles Root / John M. Kelley. US: Cawley Studios. Port Henry: Cawley Entertainment Company. Streaming. 11 Folgen / 625 Minuten.

Star Trek - Picard. Season 1-3 (OT: Star Trek - Picard) (2023 [2020-2023]): Regie: Culpepper, Hanelle M. / u.a. Script: Goldsman, Akiva; Duff, James; u.a. Darsteller: Patrick Stewart / Allison Pill / Michelle Hurd. US: CBS Television Studios. München: Paramount Home Entertainment. Blu-Ray. 30 Folgen / o.A. Minuten.

Star Trek - Picard - S03E09 - Vox (OT: Star Trek - Picard - S03E09 - Võx) (2023 [2023]): Regie: Matalas, Terry. Script: Tretta, Sean; Rossetter, Kiley. Darsteller: Patrick Stewart / Jeri Ryan / Michelle Hurd. US: CBS Television Studios. München: Paramount Home Entertainment. Blu-Ray. 48 Minuten, 13.04.2023.

Star Trek - Raumschiff Voyager. Season 1-7 (OT: Star Trek - Voyager) (2015 [1995-2001]): Regie: Kolbe, Winrich / u.a. Script: Piller, Michael; Taylor, Jeri; u.a. Darsteller: Kate Mulgrew / Robert Beltran / Robert Duncan McNeill. US: Paramount Television. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. DVD. 48 Discs / 7559 Minuten.

Star Trek - S02E04 - Ein Parallel-Universum (OT: Star Trek - The Original Series - S02E04 - Mirror Mirror) (1967 [1967]): Regie: Daniels, Marc. Script: Bixby, Jerome. Darsteller: William Shatner / Leonard Nimoy / DeForest Kelley. US: NBC. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. Blu Ray. 51 Minuten, 06.10.1967.

Star Trek - S02E21 - Schablonen Der Gewalt (OT: Star Trek - The Original Series - S02E21 - Patterns Of Force) (1968 [1968]): Regie: McEveety, Vincent. Script: Lucas, John Meredyth. Darsteller: William Shatner / Leonard Nimoy / DeForest Kelley. US: NBC. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. Blu Ray. 50 Minuten, 16.02.1968.

Star Trek - S02E26 - Ein Planet Genannt Erde (OT: Star Trek - The Original Series - S02E26 - Assignment: Earth) (1968 [1968]): Regie: Daniels, Marc. Script: Wallace, Art. Darsteller: William Shatner / Leonard Nimoy / DeForest Kelley. US: NBC. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. Blu Ray. 51 Minuten, 29.03.1968.

Star Trek - S03E10 - Platons Stiefkinder (OT: Star Trek - The Original Series - S03E10 - Plato's Stepchildren) (1968 [1968]): Regie: Alexander, David. Script: Dolinsky, Meyer. Darsteller: William Shatner / Leonard Nimoy / DeForest Kelley. US: NBC. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. Blu-Ray. 51 Minuten, 22.11.1968.

Star Trek - Treffen Der Generationen (OT: Star Trek - Generations) (2013 [1994]): Regie: Carson, David. Script: Moore, Ronald D.; Braga, Brannon. Darsteller: Patrick Stewart / William Shatner / Jonathan Frakes. US: Paramount Pictures. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. Blu-Ray. 118 Minuten.

Star Trek Continues. Season 1 (OT: Star Trek Continues) (2017 [2013-2017]): Regie: Mignogna, Vic / u.a. Script: Frattarola, Steve; Treviño, Jack; u.a. Darsteller: Vic Mignogna / Todd Haberkorn / Christopher Doohan. US: Trek Continues. o.O.: Trek Continues. Streaming. 11 Folgen / 528 Minuten.

Star Trek Into Darkness (OT: Star Trek Into Darkness) (2013 [2013]): Regie: Abrams, Jeffrey Jacob. Script: Kurtzman, Alex; Orci, Roberto; Lindelof, Damon. Darsteller: Chris Pine /

Zachary Quinto / Karl Urban. US: Paramount Pictures. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. Blu-Ray. 132 Minuten.

Star Wars - Andor. Season 1-2 (OT: Star Wars - Andor) (2022 [2022-2023]): Regie: Haynes, Toby / u.a. Script: Gilroy, Tony u.a. Darsteller: Diego Luna / Stellan Skarsgård / Genevieve O'Reilly. US: LucasFilm. München: Disney+. Streaming. 24 Folgen / o.A. Minuten.

Star Wars - Episode I - Die Dunkle Bedrohung (OT: Star Wars - Episode I - The Phantom Menace) (2015 [1999]): Regie: Lucas, George. Script: Lucas, George. Darsteller: Liam Neeson / Ewan McGregor / Natalie Portman. US: LucasFilm. Hamburg: Twentieth Century Fox Home Entertainment. Blu-Ray. 136 Minuten.

Star Wars - Episode II - Angriff Der Klonkrieger (OT: Star Wars - Episode II - Attack Of The Clones) (2015 [2002]): Regie: Lucas, George. Script: Lucas, George; Hales, Jonathan. Darsteller: Ewan McGregor / Hayden Christensen / Natalie Portman. US: LucasFilm. Hamburg: Twentieth Century Fox Home Entertainment. Blu-Ray. 143 Minuten.

Star Wars - Episode III - Die Rache Der Sith (OT: Star Wars - Episode III - Revenge Of The Sith) (2015 [2005]): Regie: Lucas, George. Script: Lucas, George. Darsteller: Ewan McGregor / Hayden Christensen / Natalie Portman. US: LucasFilm. Hamburg: Twentieth Century Fox Home Entertainment. Blu-Ray. 140 Minuten.

Star Wars - Episode IV - Eine Neue Hoffnung (OT: Star Wars - Episode IV - A New Hope) (2015 [1977]): Regie: Lucas, George. Script: Lucas, George. Darsteller: Mark Hamill / Harrison Ford / Carrie Fisher. US: LucasFilm. Hamburg: Twentieth Century Fox Home Entertainment. Blu-Ray. 125 Minuten.

Star Wars - Episode V - Das Imperium Schlägt Zurück (OT: Star Wars - Episode V - The Empire Strikes Back) (2015 [1980]): Regie: Kershner, Irvin. Script: Brackett, Leigh; Kasdan, Lawrence. Darsteller: Mark Hamill / Harrison Ford / Carrie Fisher. US: LucasFilm. Hamburg: Twentieth Century Fox Home Entertainment. Blu-Ray. 128 Minuten.

Star Wars - Episode VI - Die Rückkehr Der Jedi-Ritter (OT: Star Wars - Episode VI - Return Of The Jedi) (2015 [1983]): Regie: Marquand, Richard. Script: Kasdan, Lawrence; Lucas, George. Darsteller: Mark Hamill / Harrison Ford / Carrie Fisher. US: LucasFilm. Hamburg: Twentieth Century Fox Home Entertainment. Blu-Ray. 135 Minuten.

Star Wars - Episode VII - Das Erwachen Der Macht (OT: Star Wars - Episode VII - The Force Awakens) (2016 [2015]): Regie: Abrams, Jeffrey Jacob. Script: Kasdan, Lawrence; Abrams, Jeffrey Jacob; Arndt, Michael. Darsteller: Daisy Ridley / John Boyega / Harrison Ford. US: Walt Disney Studios. München: Walt Disney Studios Home Entertainment. Blu-Ray. 135 Minuten.

Star Wars - Obi-Wan Kenobi. Season 1 (OT: Star Wars - Obi-Wan Kenobi) (2022 [2022]): Regie: Chow, Deborah. Script: Harold, Joby; Amini, Hossein; Beattie, Stuart; u.a. Darsteller: Ewan McGregor / Moses Ingram / Vivien Lyra Blair. US: LucasFilm. München: Disney+. Streaming. 6 Folgen / 261 Minuten.

Star Wars - The Mandalorian. Season 1-3 (OT: Star Wars - The Mandalorian) (2022 [2019-2022]): Regie: Filoni, Dave / u.a. Script: Favreau, Jon u.a. Darsteller: Pedro Pascal / Carl Weathers / Barry Lowin. US: LucasFilm. München: Disney+. Streaming. 24 Folgen / o.A. Minuten.

Starship Troopers (OT: Starship Troopers) (2017 [1997]): Regie: Verhoeven, Paul. Script: Neumeier, Edward. Darsteller: Casper van Dien / Denise Richards / Dina Meyer. US: TriStar Pictures. München: Walt Disney Studios Home Entertainment. Blu-Ray. 130 Minuten.

Starship Troopers 2 - Held Der Föderation (OT: Starship Troopers 2 - Hero Of The Federation) (2004 [2004]): Regie: Tippett, Phil. Script: Neumeier, Edward. Darsteller: Billy Brown / Richard Burgi / Kelly Carlson. US: Tippett Studio. München: Columbia TriStar Home Video. DVD. 88 Minuten.

Starship Troopers 3 - Marauder (OT: Starship Troopers 3 - Marauder) (2008 [2008]): Regie: Neumeier, Edward. Script: Neumeier, Edward. Darsteller: Casper van Dien / Jolene Blalock / Stephen Hogan. US: Bold Films. München: Sony Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 105 Minuten.

Steinzeit Junior (OT: Encino Man) (2004 [1992]): Regie: Mayfield, Les. Script: Schepps, Shawn. Darsteller: Shawn Astin / Brendan Fraser / Pauly Shore. US: Encino Man Productions. München: Buena Vista Home Entertainment. DVD. 85 Minuten.

Stirb Langsam (OT: Die Hard) (2013 [1988]): Regie: McTiernan, John. Script: Stuart, Jeb; de Souza, Steven E. Darsteller: Bruce Willis / Alan Rickman / Bonnie Bedelia. US: 20th Century Fox. Frankfurt am Main: Twentieth Century Fox Home Entertainment. Blu-Ray. 132 Minuten.

Stirb Langsam - Jetzt Erst Recht (OT: Die Hard - With A Vengeance) (2013 [1995]): Regie: McTiernan, John. Script: Hensleigh, Jonathan. Darsteller: Bruce Willis / Samuel L. Jackson / Jeremy Irons. US: 20th Century Fox. Frankfurt am Main: Twentieth Century Fox Home Entertainment. Blu-Ray. 128 Minuten.

Stromberg. Season 1-5 & Der Film (OT: Stromberg) (2022 [2004-2015]): Regie: Theurer, Andreas / Feldhusen, Arne. Script: Husman, Ralf; u.a. Darsteller: Christoph Maria Herbst / Oliver Wnuk / Bjarne Mädel. DE: Brainpool. Köln: Banijay Live Artist Brand. Blu-Ray. 1345 Minuten.

Sucker Punch (OT: Sucker Punch) (2012 [2011]): Regie: Snyder, Zack. Script: Snyder, Zack; Shibuya, Steve. Darsteller: Emily Browning / Vanessa Hudgens / Abby Cornish. US: Lennox House Films. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 127 Minuten.

Suicide Squad (OT: Suicide Squad) (2016 [2016]): Regie: Ayer, David. Script: Ayer, David. Darsteller: Margot Robbie / Will Smith / Jared Leto. US: Warner Bros. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 123 Minuten.

Superman - Der Film (OT: Superman - The Movie) (2007 [1978]): Regie: Donner, Richard. Script: Puzo, Mario; Newman, David; Newman, Leslie; Benton, Robert. Darsteller: Christopher Reeve / Gene Hackman / Margot Kidder. US: Warner Bros. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 151 Minuten.

Superman Returns (OT: Superman Returns) (2007 [2006]): Regie: Singer, Bryan. Script: Dougherty, Michael; Harris, Dan. Darsteller: Brandon Routh / Kevin Spacey / Kate Bosworth. US: Warner Bros. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 154 Minuten.

Supernova (OT: Supernova) (2015 [2000]): Regie: Lee, Thomas. Script: Wilson, David Campbell. Darsteller: James Spader / Angela Bassett / Peter Facinelli. US: United Artists. Los Angeles: Shout Factory. Blu-Ray. 90 Minuten.

Systemsprenger (OT: Systemsprenger) (2020 [2019]): Regie: Fingscheidt, Nora. Script: Fingscheidt, Nora. Darsteller: Helena Zengel / Albrecht Schuch / Gabriela Maria Schmeide. DE: Kineo Filmproduktion. Geiselgasteig: EuroVideo Medien. Blu-Ray. 125 Minuten.

Tangerine (OT: Tangerine) (2015 [2015]): Regie: Baker, Sean. Script: Baker, Sean; Bergoch, Chris. Darsteller: Kitana Kiki Rodriguez / Mya Taylor / Karren Karagulian. US: Through Films. New York: Magnolia Home Entertainment. Blu-Ray. 88 Minuten.

Tatort (OT: Tatort) (1970-2023 [1970-2023]): Regie: Schulze-Rohr, Peter / u.a. Script: Werremeier, Friedhelm; Schulze-Rohr, Peter; u.a. Darsteller: o.A. USA: Das Erste. München: Das Erste. 1206+ Folgen / 108.540+ Minuten.

Tatort - Münster. Thiel Und Boerne Ermitteln - Fall 1-30 (OT: Tatort - Münster) (2017 [2002-2017]): Regie: Bringmann, Peter F. / u.a. Script: Cantz, Stefan; Hinter, Jan; u.a. Darsteller: Axel Prahl / Jan Josef Liefers / Christine Urspruch. DE: WDR. Köln: WDR. Blu-Ray. 15 Discs / 2644 Minuten.

Tenet (OT: Tenet) (2020 [2020]): Regie: Nolan, Christopher. Script: Nolan, Christopher. Darsteller: John David Washington / Elizabeth Debicki / Robert Pattinson. US: Warner Bros. Hamburg: Warner Home Video. 4K Ultra HD Blu-Ray. 150 Minuten.

Terminator (OT: The Terminator) (2012 [1984]): Regie: Cameron, James. Script: Cameron, James; Hurd, Gale Anne. Darsteller: Arnold Schwarzenegger / Linda Hamilton / Michael

Biehn. US: Pacific Western. Hamburg: Twentieth Century Fox Home Entertainment. Blu-Ray. 107 Minuten.

Terminator - Dark Fate (OT: Terminator - Dark Fate) (2020 [2019]): Regie: Miller, Tim. Script: Rhodes, Justin; Ray, Billy. Darsteller: Linda Hamilton / Arnold Schwarzenegger / Mackenzie Davis. US: Lightstorm Entertainment. Hamburg: 20th Century Studios. 4K Ultra HD Blu-Ray. 128 Minuten.

Terminator - Die Erlösung (OT: Terminator - Salvation) (2012 [2009]): Regie: McGinty Nichol, Joseph. Script: Brancato, John; Ferris, Michael. Darsteller: Christian Bale / Sam Worthington / Anton Yelchin. US: Intermedia Films. München: Sony Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 118 Minuten.

Terminator - Genisys (OT: Terminator - Genisys) (2015 [2015]): Regie: Taylor, Alan. Script: Kalogridis, Laeta; Lussier, Patrick. Darsteller: Arnold Schwarzenegger / Jason Clarke / Emilia Clarke. US: Paramount Pictures. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. Blu-Ray. 126 Minuten.

Terminator - Rebellion Der Maschinen (OT: Terminator - Rise Of The Machines) (2012 [2003]): Regie: Mostow, Jonathan. Script: Brancato, John; Ferris, Michael. Darsteller: Arnold Schwarzenegger / Nick Stahl / Kristanna Loken. US: C-2 Pictures. München: Sony Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 109 Minuten.

Terminator - Tag Der Abrechnung (OT: Terminator - Judgment Day) (2017 [1991]): Regie: Cameron, James. Script: Cameron, James; Wisher, William. Darsteller: Arnold Schwarzenegger / Linda Hamilton / Edward Furlong. US: Carolco Pictures. Leipzig: StudioCanal. 4K Ultra HD Blu-Ray. 137 Minuten.

Terror - Ihr Urteil (OT: Terror - Ihr Urteil) (2016 [2016]): Regie: Kraume, Lars. Script: Berben, Oliver; von Schirach, Ferdinand; Kraume, Lars. Darsteller: Burghart Klaußner / Martina Gedeck / Florian David Fitz. DE: ARD Degeto Film. 95 Minuten. ARD, 17.10.2016.

The Artist (OT: The Artist) (2015 [2011]): Regie: Hazanavicius, Michel. Script: Hazanavicius, Michel. Darsteller: Jean Dujardin / Bérénice Bejo / John Goodman. FR: Studio 37. Berlin: DCM Film Distribution. Blu-Ray. 101 Minuten.

The Avengers (OT: The Avengers) (2012 [2012]): Regie: Whedon, Joss. Script: Whedon, Joss. Darsteller: Robert Downey Jr. / Chris Evans / Scarlett Johansson. US: Marvel Studios. München: Walt Disney Studios Home Entertainment. Blu-Ray. 143 Minuten.

The Batman (OT: The Batman) (2022 [2022]): Regie: Reeves, Matt. Script: Reeves, Matt; Craig, Peter. Darsteller: Robert Pattinson / Zoë Kravitz / Jeffrey Wright. US: Warner Bros. Hamburg: Warner Home Video. 4K Ultra HD Blu-Ray. 177 Minuten.

The Big Short (OT: The Big Short) (2016 [2015]): Regie: McKay, Adam. Script: Randolph, Charles; McKay, Adam. Darsteller: Christian Bale / Steve Carell / Ryan Gosling. US: Plan B Entertainment. Hamburg: Universal Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 130 Minuten.

The Blair Witch Project (OT: The Blair Witch Project) (2013 [1999]): Regie: Myrick, Daniel / Sánchez, Eduardo. Script: Myrick, Daniel; Sánchez, Eduardo. Darsteller: Heather Donahue / Joshua Leonard / Michael C. Williams. US: Haxan Films. Leipzig: StudioCanal. Blu-Ray. 81 Minuten.

The Circle (OT: The Circle) (2018 [2017]): Regie: Ponsoldt, James. Script: Ponsoldt, James; Eggers, Dave. Darsteller: Emma Watson / Tom Hanks / John Boyega. US: EuropaCorp. München: Universum Film. Blu-Ray. 110 Minuten.

The Crow - Tödliche Erlösung. Uncut Version (OT: The Crow - Salvation) (2016 [2000]): Regie: Nalluri, Bharat. Script: Johannessen, Chip. Darsteller: Eric Mabius / Kirsten Dunst / Fred Ward. US: Fallen Bird Productions Inc. Grünwald: Concorde Home Entertainment. Blu-Ray. 102 Minuten.

The Dark Knight (OT: The Dark Knight) (2016 [2008]): Regie: Nolan, Christopher. Script: Nolan, Jonathan; Nolan, Christopher. Darsteller: Christian Bale / Michael Caine / Heath Ledger. US: Warner Bros. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 153 Minuten.

The Dark Knight Trilogie (OT: The Dark Knight Trilogy) (2012 [2005-2012]): Regie: Nolan, Christopher. Script: Nolan, Christopher; Nolan, Jonathan; Goyer, David S.;. Darsteller: Christian Bale / Michael Caine / Morgan Freeman. US: Warner Bros. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 457 Minuten.

The Driver (OT: The Driver) (2022 [1978]): Regie: Hill, Walter. Script: Hill, Walter. Darsteller: Ryan O'Neil / Bruce Dern / Isabelle Adjani. US: Twentieth Century Fox. Leipzig: StudioCanal. 4K Ultra HD Blu-Ray. 92 Minuten.

The Expendables (OT: The Expendables) (2011 [2010]): Regie: Stallone, Sylvester. Script: Stallone, Sylvester; Callaham, Dave. Darsteller: Sylvester Stallone / Jason Statham / Jet Li. US: Millennium Films. Köln: Splendid Film. Blu-Ray. 104 Minuten.

The Expendables 2 - Back For War (OT: The Expendalbes 2) (2013 [2012]): Regie: West, Simon. Script: Wenk, Richard; Stallone, Sylvester. Darsteller: Sylvester Stallone / Jason Statham / Jean-Claude van Damme. US: Millennium Films. Köln: Splendid Film. Blu-Ray. 103 Minuten.

The Expendables 3 - A Man's Job (OT: The Expendalbes 3) (2014 [2014]): Regie: Hughes, Patrick. Script: Benedikt, Katrin; Rothenberger, Creighton; Stallone, Sylvester. Darsteller: Sylvester Stallone / Jason Statham / Mel Gibson. US: Millennium Films. Köln: Splendid Film. Blu-Ray. 132 Minuten.

The First Avenger - Civil War (OT: Captain America - Civil War) (2016 [2016]): Regie: Russo, Anthony / Russo, Joe. Script: Markus, Christopher; McFeely, Stephen. Darsteller: Chris Evans / Robert Downey Jr. / Scarlett Johansson. US: Marvel Studios. München: Walt Disney Studios Home Entertainment. Blu-Ray. 148 Minuten.

The Flash (OT: The Flash) (2023 [2023]): Regie: Muschietti, Andrés. Script: Hodson, Christina. Darsteller: Ezra Miller / Michael Keaton / Ben Affleck. US: DC Entertainment. Hamburg: Warner Home Video. 4K Ultra HD Blu-Ray. o.A. Minuten.

The Flying Train. [60 FPS] The Flying Train - Germany - 1902 (OT: The Flying Train) (2020 [2020]): Regie: Shiryaev, Denis. Script:. Darsteller: o.A. DE / US / PL. o.O.: YouTube. Streaming. 4 Minuten, 09.08.2020.

The Flying Train. MoMA Film Vault Summer Camp (OT: The Flying Train) (2020 [2020]): Regie: MoMA - The Museum Of Modern Art. Script:. Darsteller: o.A. DE / US. o.O.: YouTube. Streaming. 2 Minuten, 09.08.2020.

The Fog - Nebel Des Grauens (OT: John Carpenter's The Fog) (2018 [1980]): Regie: Carpenter, John. Script: Carpenter, John; Hill, Debra. Darsteller: Adrienne Barbeau / Jamie Lee Curtis / Janet Leigh. US: Debra Hill Productions. Leipzig: StudioCanal. 4K Ultra HD Blu-Ray. 90 Minuten.

The Great Train Robbery (OT: The Great Train Robbery) ([1904]): Regie: Lubin, Siegmund. Script: Lubin, Siegmund. Darsteller: Emily Lubin. US: S. Lubin. o.A. Minuten.

The Hateful Eight (OT: The Hateful Eight) (2016 [2015]): Regie: Tarantino, Quentin. Script: Tarantino, Quentin. Darsteller: Samuel L. Jackson / Kurt Russell / Jennifer Jason Leigh. US: The Weinstein Company. München: Universum Film. Blu-Ray. 167 Minuten.

The Howling - Das Tier (OT: The Howling) (2021 [1981]): Regie: Dante, Joe. Script: Sayles, John; Winkless, Terence H. Darsteller: Dee Wallace / Patrick Macnee / Dennis Dugan. US: Embassy Pictures. Leipzig: StudioCanal. 4K Ultra HD Blu-Ray. 91 Minuten.

The Illusionist - Nichts Ist Wie Es Scheint (OT: The Illusionist) (2009 [2006]): Regie: Burger, Neil. Script: Burger, Neil. Darsteller: Edward Norton / Jessica Biel / Paul Giamatti. IE: Bull's Eye Entertainment. Zürich: Ascot Elite Home Entertainment. Blu-Ray. 109 Minuten.

The Imitation Game - Ein Streng Geheimes Leben (OT: The Imitation Game) (2015 [2014]): Regie: Tyldum, Morten. Script: Moore, Graham. Darsteller: Benedict Cumberbatch. UK: Black Bear Pictures. München: Universum Film. Blu-Ray. 114 Minuten.

The Irishman (OT: The Irishman) (2019 [2019]): Regie: Scorsese, Martin. Script: Zaillian, Steven. Darsteller: Robert De Niro / Al Pacino / Joe Pesci. US: Tribeca Productions. Amsterdam: Netflix. Streaming. 209 Minuten.

The Jazz Singer (OT: The Jazz Singer) (2014 [1927]): Regie: Crosland, Alan. Script: Cohn, Alfred A. Darsteller: Al Jolson / May McAvoy / Warner Oland. US: Warner Bros. London: Warner Home Video. Blu-Ray. 89 Minuten.

The Matrix (OT: The Matrix) (2012 [1999]): Regie: Wachowski, Lana / Wachowski, Lilly. Script: Wachowski, Lana; Wachowski, Lilly. Darsteller: Keanu Reeves / Laurence Fishburne / Carrie-Anne Moss. US: Warner Bros. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 136 Minuten.

The Matrix Reloaded (OT: The Matrix Reloaded) (2012 [2003]): Regie: Wachowski, Lana / Wachowski, Lilly. Script: Wachowski, Lana; Wachowski, Lilly. Darsteller: Keanu Reeves / Laurence Fishburne / Carrie-Anne Moss. US: Warner Bros. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 138 Minuten.

The Matrix Revolutions (OT: The Matrix Revolutions) (2012 [2003]): Regie: Wachowski, Lana / Wachowski, Lilly. Script: Wachowski, Lana; Wachowski, Lilly. Darsteller: Keanu Reeves / Laurence Fishburne / Carrie-Anne Moss. US: Warner Bros. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 129 Minuten.

The Mindscape Of Alan Moore (OT: The Mindscape Of Alan Moore) (2008 [2003]): Regie: Vylenz, DeZ. Script: Vylenz, DeZ. Darsteller: Alan Moore. UK: Shadowsnake Films. London / Amsterdam: Shadowsnake Films. DVD. 78 Minuten.

The Morals Of Marcus (OT: The Morals Of Marcus) ([1915]): Regie: Ford, Hugh / Porter, Edwin S. Script: Unsell, Eve. Darsteller: Marie Doro / Eugene Ormonde / Ida Darling. US: Famous Players Film Company. o.A. Minuten.

The Office. Season 1-2 & Specials (OT: The Office) (2008 [2001-2003]): Regie: Gervais, Ricky / Merchant, Stephen. Script: Gervais, Ricky; Merchant, Stephen. Darsteller: Ricky Gervais / Martin Freeman / Mackenzie Crook. UK: British Broadcasting Corporation. München: Polyband. DVD. 447 Minuten.

The Player (OT: The Player) (2015 [1992]): Regie: Altman, Robert. Script: Tolkin, Michael. Darsteller: Tim Robbins / Greta Scacchi / Fred Ward. US: Fine Line Features. Planegg: KSM. Blu-Ray. 119 Minuten.

The Raid - Redemption (OT: Serbuan Maut) (2013 [2011]): Regie: Evans, Gareth. Script: Evans, Gareth. Darsteller: Iko Uwais / George Ananda / Ray Sahetapy. RI: Merantau Films. Planegg: Plaion Pictures. Blu-Ray. 101 Minuten.

The Rocky Horror Picture Show (OT: The Rocky Horror Picture Show) (2013 [1975]): Regie: Sharman, Jim. Script: O'Brien, Richard; Sharman, Jim. Darsteller: Tim Curry / Susan Sarandon / Barry Bostwick. US: 20th Century Fox. Hamburg: Twentieth Century Fox Home Entertainment. Blu-Ray. 100 Minuten.

The Spirit (OT: The Spirit) (2013 [2008]): Regie: Miller, Frank. Script: Miller, Frank. Darsteller: Gabriel Macht / Samuel L. Jackson / Scarlett Johansson. US: MWM Studios. München: Sony Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 103 Minuten.

The Strangers (OT: The Strangers) (2009 [2008]): Regie: Bertino, Bryan. Script: Bertino, Bryan. Darsteller: Liv Tyler / Scott Speedman / Gemma Ward. US: Vertigo Entertainment. Leipzig: StudioCanal. Blu-Ray. 87 Minuten.

The Thing (OT: The Thing) (2012 [2011]): Regie: van Heijningen Jr., Matthijs. Script: Heisserer, Eric. Darsteller: Mary Elizabeth Winstead / Joel Edgerton / Ulrich Thomsen. US: Universal Pictures. Hamburg: Universal Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 103 Minuten.

The Walking Dead. Season 1-11 (OT: The Walking Dead) (2022 [2010-2022]): Regie: Darabont, Frank / u.a. Script: Darabont, Frank u.a. Darsteller: Andrew Lincoln / Norman Reedus / Melissa McBride. US: AMC. Toronto: Entertainment One. Blu-Ray. 177 Folgen / o.A. Minuten. AMC.

The Wheel (OT: La Roue) ([1923]): Regie: Gance, Abel. Script: Gance, Abel. Darsteller: Séverin Mars / Ivy Close / Gabriel de Gravone. FR: Films Abel Gance. 273 Minuten.

They Shall Not Grow Old (OT: They Shall Not Grow Old) (2018 [2018]): Regie: Jackson, Peter. Script: o.A. Darsteller: Thomas Adlam / William Argent / John Ashby. UK: House Productions. London: Warner Home Video. Blu-Ray. 99 Minuten.

Titanic (OT: Titanic) (2012 [1997]): Regie: Cameron, James. Script: Cameron, James. Darsteller: Leonardo DiCaprio / Kate Winslet / Billy Zane. US: Twentieth Century Fox. Frankfurt am Main: Twentieth Century Fox Home Entertainment. Blu-Ray. 194 Minuten.

Tomb Raider (OT: Tomb Raider) (2018 [2018]): Regie: Uthaug, Roar. Script: Robertson-Dworet, Geneva; Siddons, Alastair. Darsteller: Alicia Vikander / Dominic West / Walton Goggins. US: Square Enix. Hamburg: Warner Home Video. 4K Ultra HD Blu-Ray. 118 Minuten.

Top Gun - Maverick (OT: Top Gun - Maverick) (2022 [2022]): Regie: Kosinski, Joseph. Script: Kruger, Ehren; Singer, Eric Warren; McQuarrie, Christopher. Darsteller: Tom Cruise / Jennifer Connelly / Miles Teller. US: Don Simpson/Jerry Bruckheimer Films. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 130 Minuten.

Total Recall (OT: Total Recall) (2014 [2012]): Regie: Wiseman, Len. Script: Wimmer, Kurt; Bomback, Mark. Darsteller: Colin Farrell / Kate Beckinsale / Jessica Biel. US: Original Film. München: Sony Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 130 Minuten.

Total Recall - Die Totale Erinnerung (OT: Total Recall) (2020 [1990]): Regie: Verhoeven, Paul. Script: Shusett, Ronald; O'Bannon, Dan; Goldman, Gary. Darsteller: Arnold Schwarzenegger / Sharon Stone / Michael Ironside. US: Carolco Pictures. Leipzig: StudioCanal. 4K Ultra HD Blu-Ray. 113 Minuten.

Toy Story (OT: Toy Story) (2011 [1995]): Regie: Lasseter, John. Script: Whedon, Joss; Stanton, Andrew; Cohen, Joel; Sokolow, Alec. Darsteller: Tom Hanks / Tim Allen / Don Rickles. US: Pixar Animation Studios. München: Walt Disney Studios Home Entertainment. Blu-Ray. 82 Minuten.

Transformers (OT: Transformers) (2011 [2007]): Regie: Bay, Michael. Script: Orci, Roberto; Kurtzman, Alex. Darsteller: Shia LaBeouf / Megan Fox / Josh Duhamel. US: Paramount Pictures. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. Blu-Ray. 144 Minuten.

Troja (OT: Troy) (2008 [2004]): Regie: Petersen, Wolfgang. Script: Benioff, David. Darsteller: Brad Pitt / Eric Bana / Diane Kruger. US: Warner Bros. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. Kino-Fassung: 162 Minuten / Director's Cut: 196 Minuten.

Tropa De Elite (OT: Tropa De Elite) (2011 [2007]): Regie: Padilha, José. Script: Mantovani, Bráulio; Padilha, José; Pimentel, Rodrigo. Darsteller: Wagner Moura / André Ramiro / Caio Junqueira. BR: Zazen Produções. Berlin: Senator Home Entertainment. Blu-Ray. 115 Minuten.

U-571 - Mission Im Atlantik (OT: U-571) (2021 [2000]): Regie: Mostow, Jonathan. Script: Montgomery, Sam; Ayer, David. Darsteller: Matthew McConaughey / Bill Paxton / Harvey Keitel. US: Universal Pictures. Leipzig: StudioCanal. Blu-Ray. 116 Minuten.

Uhrwerk Orange (OT: A Clockwork Orange) (2014 [1971]): Regie: Kubrick, Stanley. Script: Kubrick, Stanley. Darsteller: Malcolm McDowell / Patrick Magee / Adrienne Corri. UK: Warner Bros. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 137 Minuten.

Unheimliche Begegnung Der Dritten Art (OT: Close Encounters Of The Third Kind) (2007 [1977]): Regie: Spielberg, Steven. Script: Spielberg, Steven. Darsteller: Richard Dreyfuss / Francois Truffaut / Teri Garr. US: Julia Phillips & Michael Phillips Productions. München: Sony Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 135 Minuten.

Unknown User (OT: Unfriended) (2016 [2014]): Regie: Gabriadze, Leo. Script: Greaves, Nelson. Darsteller: Heather Sossaman / Matthew Bohrer / Courtney Halverson. US: Blumhouse Productions. Hamburg: Universal Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 83 Minuten.

Unsane - Ausgeliefert (OT: Unsane) (2018 [2018]): Regie: Soderbergh, Steven. Script: Bernstein, Jonathan; Greer, James. Darsteller: Claire Foy / Joshua Leonard / Jay Pharoah. US: 20th Century Fox. Hamburg: Twentieth Century Fox Home Entertainment. Blu-Ray. 98 Minuten.

Unsere Erde - Der Film (OT: Earth) (2008 [2007]): Regie: Fothergill, Alastair / Linfield, Mark. Script: Megahey, Leslie; Fothergill, Alastair; Linfield, Mark. Darsteller: James Earl Jones / Patrick Stewart / Ulrich Tukur. UK: BBC. München: Universum Film. Blu-Ray. 99 Minuten.

Unsere Erde 2 - So Haben Sie Die Welt Noch Nie Erlebt! (OT: Earth - One Amazing Day) (2018 [2017]): Regie: Dale, Richard / Fan, Lixin / Webber, Peter. Script: Boyce, Frank Cottrell; Dale, Richard; Yan, Geling. Darsteller: Robert Redford / Jackie Chan / Günther Jauch. UK: BBC Earth. München: Universum Film. 4K Ultra HD Blu-Ray. 94 Minuten.

Untreu (OT: Unfaithful) (2003 [2002]): Regie: Lyne, Adrian. Script: Sargent, Alvin; Broyles Jr., William. Darsteller: Richard Gere / Diane Lane / Olivier Martinez. US: 20th Century Fox. Hamburg: Twentieth Century Fox Home Entertainment. DVD. 119 Minuten.

Valerian - Die Stadt Der Tausend Planeten (OT: Valerian And The City Of A Thousand Planets) (2017 [2017]): Regie: Besson, Luc. Script: Besson, Luc. Darsteller: Dane DeHaan / Cara Delevingne / Clive Owen. FR: EuropaCorp. München: Universum Film. Blu-Ray. 137 Minuten.

Vier Frauen Und Ein Mord. Agatha Christie Collection (OT: Murder Most Foul) (2014 [1964]): Regie: Pollock, George. Script: Pursall, David; Seddon, Jack. Darsteller: Margaret Rutherford / Stringer Davis / Charles Tingwell. UK: Metro-Goldwyn-Mayer. Hamburg: Warner Home Video. DVD. 87 Minuten.

Vom Winde Verweht (OT: Gone With The Wind) (2009 [1939]): Regie: Fleming, Victor. Script: Howard, Sidney. Darsteller: Vivien Leigh / Clark Gable / Olivia de Havilland. US: Selznick International Pictures. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 233 Minuten.

Walhalla Rising (OT: Valhalla Rising) (2011 [2009]): Regie: Winding Refn, Nicolas. Script: Winding Refn, Nicolas; Jacobsen, Roy. Darsteller: Mads Mikkelsen / Maarten Stevenson / Gordon Brown. DK: BBC Films. München: Tiberius Film. Blu-Ray. 93 Minuten.

Wallace & Gromit - Auf Der Jagd Nach Dem Riesenkaninchen (OT: Wallace & Gromit - The Curse Of The Were-Rabbit) (2006 [2005]): Regie: Park, Nick / Box, Steve. Script: Box, Steve; Park, Nick; Burton, Mark; Baker, Bob. Darsteller: Peter Sallis / Ralph Fiennes / Helena Bonham Carter. UK: Aardman Animations. Hamburg: Universal Pictures Home Entertainment. DVD. 85 Minuten.

Was Diese Frau So Alles Treibt. Doris Day 4-Movie Collection (OT: The Thrill Of It All) (2021 [1963]): Regie: Jewison, Norman. Script: Gelbart, Larry; Reiner, Carl. Darsteller: Doris Day / James Garner / Arlene Francis. US: Ross Hunter Productions. Hamburg: Universal Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 108 Minuten.

West Side Story (OT: West Side Story) (2012 [1961]): Regie: Wise, Robert / Robbins, Jerome. Script: Lehman, Ernest. Darsteller: Natalie Wood / George Chakiris / Richard Beymer. US: Seven Arts Productions. Hamburg: Twentieth Century Fox Home Entertainment. Blu-Ray. 154 Minuten.

West Side Story (OT: West Side Story) (2021 [2022]): Regie: Spielberg, Steven. Script: Kushner, Tony. Darsteller: Ansel Elgort / Rachel Zegler / Ariana DeBose. US: 20th Century Studios. Hamburg: 20th Century Studios. 4K Ultra HD Blu-Ray. 156 Minuten.

Westwall. Season 1 (OT: Westwall) (2021 [2021]): Regie: Prahl, Isa. Script: Gollhardt, Benedikt. Darsteller: Emma Bading / Jannik Schürmann / Jeanette Hain. DE: ZDF. Mainz: ZDF. Mediathek. 6 Folgen / 270 Minuten.

Westworld - S01E02 - Das Wahre Selbst (OT: Westworld - S01E02 - Chestnut) (2016 [2016]): Regie: Lewis, Richard J. Script: Nolan, Jonathan; Joy, Lisa. Darsteller: Evan Rachel Wood / Jeffrey Wright / Thandie Newton. US: HBO. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 58 Minuten, 09.10.2016.

Westworld - S01E10 - Die Bikamerale Psyche (OT: Westworld - S01E10 - The Bicameral Mind) (2016 [2016]): Regie: Nolan, Jonathan. Script: Nolan, Jonathan; Joy, Lisa. Darsteller: Evan Rachel Wood / Jeffrey Wright / Thandie Newton. US: HBO. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 90 Minuten, 04.12.2016.

Wetten Dass ...? (OT: Wetten Dass ...?) (1981-2022 [1981-2022]): Regie: Arnz, Alexander / u.a. Script:. Darsteller: Thomas Gottschalk / Frank Elstner / Michelle Hunziker. DE: ZDF. 150-180 Minuten. ZDF.

White House Down (OT: White House Down) (2014 [2013]): Regie: Emmerich, Roland. Script: Vanderbilt, James. Darsteller: Channing Tatum / Jamie Foxx / Maggie Gyllenhaal. US: Columbia Pictures. München: Sony Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 132 Minuten.

Why Hollywood Explosions Don't Look Like Real Explosions (OT: Why Hollywood Explosions Don't Look Like Real Explosions) (2021 [2021]): Regie: Scott, Tom. Script:. Darsteller: Tom Scott / Stephen Miller. UK. o.O.: YouTube. Streaming. 4 Minuten, 08.03.2021.

William Shakespeare's Romeo + Julia (OT: William Shakespeare's Romeo + Juliet) (2013 [1996]): Regie: Luhrman, Baz. Script: Pearce, Craig; Luhrman, Baz. Darsteller: Leonardo DiCaprio / Claire Danes / John Leguizamo. US: 20th Century Fox. Hamburg: Twentieth Century Fox Home Entertainment. Blu-Ray. 120 Minuten.

Wilsberg. Season 1-10 (OT: Wilsberg) (1995-2022 [1995-2022]): Regie: Neukirchen, Dorothea / u.a. Script: Stroh, Heidi; Neukirchen, Dorothea; u.a. Darsteller: Leonard Lansink / Oliver Korittke / Rita Russek. DE: Eyeworks Fiction & Film im Auftrag des ZDF. Mainz: ZDF. Mediathek. 78 Folgen / 7020 Minuten.

Wilsberg - 90-60-90. S05E04 (OT: Wilsberg - 90-60-90) (2014 [2014]): Regie: Müller, Dominic. Script: Rogall, Stefan. Darsteller: Leonard Lansink / Oliver Korittke / Rita Russek. DE: ZDF Enterprises. Mainz: ZDF. Mediathek. 90 Minuten.

Wilsberg - Bittere Pillen. S05E09 (OT: Wilsberg - Bittere Pillen) (2015 [2015]): Regie: Enlen, Martin. Script: Nolting, Arne; Scharf, Jan Martin. Darsteller: Leonard Lansink / Oliver Korittke / Rita Russek. DE: Cologne Filmproduktion im Auftrag des ZDF. Mainz: ZDF. Mediathek. 90 Minuten.

Wilsberg - Das Geld Der Anderen. S05E03 (OT: Wilsberg - Das Geld Der Anderen) (2014 [2014]): Regie: Müller, Dominic. Script: Nolting, Arne; Scharf, Jan Martin. Darsteller: Leonard Lansink / Oliver Korittke / Rita Russek. DE: Eyeworks Fiction & Film im Auftrag des ZDF. Mainz: ZDF. Mediathek. 89 Minuten.

Wilsberg - Mundtot. S05E02 (OT: Wilsberg - Mundtot) (2014 [2014]): Regie: Enlen, Martin. Script: Piller, Georg; Warnke, Tilmann. Darsteller: Leonard Lansink / Oliver Korittke / Rita Russek. DE: Eyeworks Fiction & Film im Auftrag des ZDF. Mainz: ZDF. Mediathek. 89 Minuten.

Wilsberg - Nackt Im Netz. S05E01 (OT: Wilsberg - Nackt Im Netz) (2014 [2014]): Regie: Enlen, Martin. Script: Nolting, Arne; Scharf, Jan Martin. Darsteller: Leonard Lansink / Oliver Korittke / Rita Russek. DE: Eyeworks Fiction & Film im Auftrag des ZDF. Mainz: ZDF. Mediathek. 89 Minuten.

Wonder Woman (OT: Wonder Woman) (2017 [2017]): Regie: Jenkins, Patty. Script: Heinberg, Allan. Darsteller: Gal Gadot / Chris Pine / Connie Nielsen. US: Warner Bros. Hamburg: Warner Home Video. Blu-Ray. 141 Minuten.

Wonder Woman 1984 (OT: Wonder Woman 1984) (2021 [2020]): Regie: Jenkins, Patty. Script: Jenkins, Patty; Johns, Geoff; Callaham, Dave. Darsteller: Gal Gadot / Chris Pine / Kristen Wiig. US: Warner Bros. Hamburg: Warner Home Video. 4K Ultra HD Blu-Ray. 151 Minuten.

World Trade Center (OT: World Trade Center) (2007 [2006]): Regie: Stone, Oliver. Script: Berloff, Andrea. Darsteller: Nicolas Cage / Michael Peña / Maria Bello. US: Paramount Pictures. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. Blu-Ray. 129 Minuten.

World War Z (OT: World War Z) (2013 [2013]): Regie: Forster, Marc. Script: Carnahan, Matthew Michael; Goddard, Drew; Lindelof, Damon. Darsteller: Brad Pitt / Mireille Enos / Daniella Kertesz. US: Paramount Pictures. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. Blu-Ray. 116 Minuten.

X-Men (OT: X-Men) (2018 [2000]): Regie: Singer, Bryan. Script: Hayter, David; DeSanto, Tom. Darsteller: Patrick Stewart / Hugh Jackman / Ian McKellen. US: 20th Century Fox. Hamburg: Twentieth Century Fox Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 104 Minuten.

XXX - Die Rückkehr Des Xander Cage (OT: XXX - Return Of Xander Cage) (2017 [2017]): Regie: Caruso, Daniel John. Script: Frazier, F. Scott. Darsteller: Vin Diesel / Donnie Yen / Deepika Padukone. US: Revolution Studios. Unterföhring: Paramount Home Entertainment. Blu-Ray. 107 Minuten.

You Might Be The Killer (OT: You Might Be The Killer) (2020 [2018]): Regie: Simmons, Brett. Script: Vitale, Thomas P.; Simmons, Brett; Berzoyne, Covis. Darsteller: Fran Kranz / Alyson Hannigan / Brittany S. Hall. US: ALLaBorde Films. Köln: Indeed Film. Blu-Ray. 88 Minuten.

Young Griffo V. Battling Charles Barnett (OT: Young Griffo V. Battling Charles Barnett) ([1895]): Regie: Latham, Otway. Script: Latham, Otway. Darsteller: Charles Barnett / Albert Griffiths. US: Lambda Co. 4 Minuten.

Zack Snyder Breaks Down His Career. From 'Watchmen' To 'Justice League' (OT: Zack Snyder Breaks Down His Career) (2021 [2021]): Regie: Vanity Fair. Script:. Darsteller: Zack Snyder. US. o.O.: YouTube. Streaming. 17 Minuten, 13.05.2021.

Zack Snyder's Justice League (OT: Zack Snyder's Justice League) (2021 [2021]): Regie: Snyder, Zack. Script: Terrio, Chris. Darsteller: Ben Affleck / Henry Cavill / Gal Gadot. US: DC Entertainment. Hamburg: Warner Home Video. 4K Ultra HD Blu-Ray. 240 Minuten.

Zombie - Das Letzte Kapitel (OT: Day Of The Dead) (2013 [1985]): Regie: Romero, George A. Script: Romero, George A. Darsteller: Lori Cardille / Terry Alexander / Joseph Pilato. US: Laurel Entertainment. Los Angeles: Shout! Factory. Blu-Ray. 101 Minuten.

Zombie - Dawn Of The Dead. Argento-Fassung (OT: Dawn Of The Dead) (2021 [1978]): Regie: Romero, George A. Script: Romero, George A. Darsteller: David Emge / Ken Foree / Scott H. Reiniger. US: Dawn Associates. Planegg: Koch Media Home Entertainment. 4K Ultra HD Blu-Ray. 119 Minuten.

Zurück In Die Zukunft I (OT: Back To The Future - Part I) (2012 [1985]): Regie: Zemeckis, Robert. Script: Gale, Bob; Zemeckis, Robert. Darsteller: Michael J. Fox / Christopher Lloyd / Lea Thompson. US: Universal Pictures. Hamburg: Universal Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 116 Minuten.

Zurück In Die Zukunft II (OT: Back To The Future - Part II) (2012 [1989]): Regie: Zemeckis, Robert. Script: Gale, Bob. Darsteller: Michael J. Fox / Christopher Lloyd / Lea Thompson. US: Universal Pictures. Hamburg: Universal Pictures Home Entertainment. Blu-Ray. 108 Minuten.

VII. EIDESSTATTLICHE VERSICHERUNG

Ich versichere eidesstattlich durch eigenhändige Unterschrift, dass ich die Arbeit selbstständig und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe. Alle Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Veröffentlichungen entnommen sind, habe ich als solche kenntlich gemacht.

Die Arbeit ist noch nicht veröffentlicht und ist in gleicher oder ähnlicher Weise noch nicht als Studienleistung zur Anerkennung oder Bewertung vorgelegt worden. Ich weiß, dass bei Abgabe einer falschen Versicherung die Prüfung als nicht bestanden zu gelten hat.

Rostock 01.06.2023 / 01.12.2023 _____

(Abgabe-Datum) (Vollständige Unterschrift)