

Dietmar Kammerer

Vor und zurück. Von Blockbustern, Sequels und Zeitreisen

2016

<https://doi.org/10.25969/mediarep/1339>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Kammerer, Dietmar: Vor und zurück. Von Blockbustern, Sequels und Zeitreisen. In: *POP. Kultur und Kritik*, Jg. 5 (2016), Nr. 1, S. 38–41. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/1339>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:101:1-2020052211360835939568>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

VOR UND ZURÜCK

Von Blockbustern, Sequels und Zeitreisen

Dietmar Kammerer



38 **A**nfang der 1980er Jahre schrieb der Film- und Medienwissenschaftler John Ellis, im Vergleich zum Fernsehen handle es sich beim Kino um das modernere Medium: Es bringe Prototypen hervor, sei also zur Innovation gezwungen, während das Fernsehen nur industrialisierte Serienproduktion kenne, deshalb bloß Variationen der immer selben Formel liefere. Nicht erst das Kinojahr 2015 hat vor Augen geführt, wie weit die Unterhaltungsindustrie sich von diesem Stand der Dinge entfernt hat.

Denn wieder einmal zeigt der Blick auf die Einspielergebnisse, dass die ökonomisch wertvollsten Produkte an den Kinokassen durchgehend auf dem Prinzip der Serialisierung und Wiederholung beruhen, was von der Kritik zumeist als Einfallslosigkeit beklagt, vom Publikum aber ganz offenbar bereitwillig angenommen wird. Auch im letzten Jahr waren die umsatzstärksten Filme auf deutschen und internationalen Leinwänden Fortsetzungen (»Fast and Furious 7«, »Mockingjay – Part 2«, »Avengers – Age of Ultron«) oder der 24. Auftritt des Geheimagenten James Bond. Andere Topplatzierungen waren Teile von Franchises (»Minions«, »Jurassic World«, »Fifty Shades of Grey«), aber auch hier gilt das Prinzip, dass Zeit und Geld – auf Seiten der Produzenten ebenso wie der Zuschauer – am liebsten auf Grundlage des schon Bekannten und Bewährten ausgegeben werden. Jeder Produzentendollar und jede Kinokarte ist schließlich eine Investition in ein zukünftiges Ereignis, von dem man erst im Nachhinein wissen wird, ob es sich gelohnt hat.

Nun ist es nicht so, dass die Serialisierung eines Unterhaltungsproduktes ganz ohne Stolperfallen oder Risiken wäre – nicht nur, weil das Publikum eben doch die Freude an der Wiederholung einbüßen könnte. Darsteller, die zu lange in dieselbe Rolle schlüpfen müssen, können die Lust daran verlieren (Daniel Craig) oder, schlimmer noch, tödlich verunglücken (Paul Walker). Existiert eine Serie und mit ihr eine fiktive Welt mit ihrem überschaubaren Reservoir an Figuren und Ereignissen seit einer sehr langen Zeit, werden die Welt der Serie zum einen, die gesellschaftliche Wirklichkeit und die Präferenzen des Zielpublikums zum anderen unausweichlich auseinanderdriften. Das führt dann, wie beispielsweise im Fall des James-Bond-Franchise, zu Forderungen, endlich »zeitgemäß« und also gegenwärtig zu werden. (Wobei unklar bleibt, wie konsequent solche Realitäts-Anpassungen ans »Zeitgemäße« zu vollziehen wären. Fraglich, ob Zuschauer einen Film sehen wollen, in dem Mitarbeiter eines Geheimdienstes nichts anderes tun, als in abgedunkelten Büros auf Monitore zu starren.)

Die Filmindustrie hat verschiedene Strategien für die Aufgabe gefunden, den Zuschauern zugleich das Bewährte und das Unerhörte, das Bekannte und die Neuerung zu versprechen. Eine erste wäre der Reboot. Ein Neustart macht neue Gesichter möglich, die neue (jüngere) Zielgruppen ansprechen: So durfte 2015 Tom Hardy in die staubige Jacke des »Road Warrior« schlüpfen und sich durch postapokalyptische Staublandschaften jagen lassen. Schwer vorstellbar, dass Mel Gibson bereit gewesen wäre, sich für ein halbes Jahr Dreharbeiten in der namibischen Wüste als Kühlerfigur vor ein Auto ketten zu lassen. Schwer vorstellbar auch, dass er sich damit begnügt hätte, neben einer weiteren (noch dazu weiblichen) Hauptfigur die zweite Geige zu spielen. »Mad Max: Fury Road« von George Miller war im vergangenen Jahr jedenfalls eine der klügsten Varianten eines Reboots: zugleich irgendwie zukunftsgerichtet (Mad Max als Feminist?) und retro (echte Autos, echte Unfälle, echter Sand), was ja nicht zufällig der Bewegungsrichtung (erst nach vorne, dann wieder zurück) der Flihenden und ihrer weiß geschminkten Verfolger entsprach.

Eine zweite Strategie, dem Bekannten einen neuen Anstrich zu verpassen, führte »Avengers – Age of Ultron« (Regie: Joss Whedon) vor, der damit endete, dass ein Teil der Rächer bis auf weiteres den Dienst quittierte – aus Scham über begangene Fehler (Hulk, Iron Man) oder aus dem Wunsch, endlich ein wenig »quality time« mit der Familie zu verbringen (Hawkeye) –, während sich eine Generation neuer, unverbrauchter Helden (Wanda, Falcon, Vision) zum Gruppenfoto aufstellte. Das gestattet es, die fiktionale Welt und ihre narrative Chronologie intakt zu lassen, das Personal aber weitgehend auszutauschen.

Eine dritte, kompatible Strategie besteht darin, eine erzählte Welt so weit auszudehnen, dass sich immer mehr Filme und TV-Serien darin unterbringen lassen. Tatsächlich spielen sämtliche Fernseh- und Kinoprodukte des einstigen

Comic-Verlags Marvel in derselben Welt, dem so genannten »Marvel Cinematic Universe«, zu dem nicht nur die »Avengers« und die »Guardians of the Galaxy«, sondern (auf Netflix) auch »Daredevil«, die »Agents of S.H.I.E.L.D.« und (seit 2015) »Jessica Jones« gehören. Sämtliche dieser Figuren könnten einander über den Weg laufen und tun dies gelegentlich auch; Gastauftritte und direkte wie indirekte Bezugnahmen zwischen den verschiedenen Erzählsträngen werden im Internet auf Fansseiten akribisch nachvollzogen und protokolliert. (Nicht zum Kino-Universum von Marvel bzw. des Mutterkonzerns Disney gehören übrigens die X-Men und die Fantastic Four, weil Marvel in den 1990er Jahren die Filmrechte ans Filmstudio 20th Century Fox verkauft hatte. So schaffen Lizenzrechte narrative Paralleluniversen.)

Ein von den Fans generiertes Kinoereignis im Jahr 2015 fand am 21. Oktober statt. An diesem Datum ist zweierlei geschehen – und zwar in zwei verschiedenen Welten: In der Welt der Science-Fiction-Komödie »Back to the Future II« (1989, Robert Zemeckis) kommen die beiden Zeitreisenden Marty McFly und »Doc« Brown in den USA der Zukunft an. Was wiederum für die globale Fangemeinde in unserer Welt zum Anlass wurde, ein bloß fiktionales Ereignis mehr als ein Vierteljahrhundert später im Internet, in den Kinosälen und an den historischen Drehorten zu feiern.

40

Vorhersehbarerweise hat im Oktober kaum ein Feuilleton die Gelegenheit ausgelassen, detaillierte Vergleiche anzustellen zwischen den Prognosen der Filmemacher und dem, was wir inzwischen unsere Gegenwart nennen dürfen. Interessanter jedoch als Checklisten darüber, ob oder warum selbstschnürende Sneakers (nein), fliegende Autos (nein), schwebende Hoverboards (vielleicht) oder Flachbildschirme (ja) im Jahr 2015 zu den Dingen des täglichen Gebrauchs gehören, wäre die Frage danach gewesen, was uns dieser Film (der aus einer Epoche stammt, als Sequels noch mit römischen Ziffern durchnummeriert wurden) schon 1989 über die Gegenwart des Blockbuster-Kinos verraten hat. Nämlich eine ganze Menge.

Nicht nur war die »Back to the Future«-Reihe in den 1980er Jahren eine der ersten Blockbuster-Trilogien, nicht nur hat Zemeckis als einer der ersten die mittlerweile gängige Praxis erprobt, Sequels »back to back«, also unmittelbar hintereinander zu drehen. Auch das Motiv der Zeitreise wird für die Serien-Blockbuster zunehmend interessanter. Denn mit ihm eröffnet sich der Unterhaltungsindustrie eine weitere, vierte Strategie, eine wohl dosierte Prise Differenz in die Wiederholung einzubauen: Das Personal bleibt dasselbe, der Hintergrund wird ausgetauscht, der Reboot wird in die Erzählung integriert.

Mit deutlich weniger Euphorie als die fiktionale Ankunft Marty McFlys im Oktober 2015 wurde einige Monate zuvor der Kinostart von »Terminator: Genisys« (Regie: Alan Taylor) zur Kenntnis genommen, der jüngsten Fortsetzung der anderen, deutlich dystopischeren »time travel«-Saga, die in den 1980er Jahren ihren Anfang nahm. Für Fans von Zeitreisen bestand der eigentliche

Besetzungscoup aber nicht in der Rückkehr von Arnold Schwarzenegger in die Serie, dreißig Jahre nach seinem Auftritt als T-800 in »The Terminator« von James Cameron, sondern darin, dass Skynet, die künstliche Intelligenz, die der Menschheit den Krieg erklärt, erstmals einen Körper bekommt – und zwar den von Matt Smith. Eine konsequentere Casting-Entscheidung wäre kaum vorstellbar gewesen, schließlich ist der britische Schauspieler den meisten bekannt als zeitreisender »Doctor«, Titelfigur der britischen TV-Serie »Doctor Who«, die immerhin seit 1963 auf Sendung ist. Die BBC-Serie ist ein Paradebeispiel dafür, wie man ein Unterhaltungsprodukt wiedererkennbar hält und es trotzdem immer wieder erneuert (oder, in der Terminologie der Serie: regeneriert).

Zeitreisen unternehmen aber nicht nur die Figuren in »Genisys«, sondern auch der Film selbst. Die Ankunft von Kyle Reese im Los Angeles des Jahres 1984, erstmals im »Terminator« zu sehen, wurde Einstellung für Einstellung nachgestellt (wie genau, lässt sich im Internet in verschiedenen Videos nachvollziehen; auch »Back to the Future II« hatte Szenen aus dem Finale des ersten Teils nachgestellt). Dabei versprach der Trailer noch: »The rules have been reset. Everything has changed.« Neu war dann lediglich, dass Schwarzenegger als grauhaariger T-800 eine feindselige Ausgabe seiner selbst verprügeln musste, wofür eine lebensechte digitale Kopie des dreißig Jahre jüngeren Schauspielers erstellt wurde. Dass sich die Regeln und das erzählerische Universum allerdings doch nicht so einfach auf Neustart setzen lassen, zeigt die Kritik, die Terminator-Fans an »Genisys« übten. Deren Hauptvorwurf: In diesem Film hätten sich die Zeitlinien, Paralleluniversen und Paradoxien, mit denen die Serie immer schon gespielt hat, endgültig verwirrt, eine Rekonstruktion dessen, was »tatsächlich« geschehen sei, sei nicht mehr möglich. Auch so kann sich eine Serienproduktion in eine Sackgasse manövrieren.

Natürlich warb der »Genisys«-Trailer mit Schwarzeneggers berühmtestem one-liner »I'll be back«. »Chewie, we're home«, so endete der Trailer für »Star Wars – The Force Awakens«. Nicht nur Schwarzenegger, sondern auch Harrison Ford durfte, dreißig Jahre später, wieder sein altes Kostüm anlegen. Die Entscheidung von J. J. Abrams und Lawrence Kasdan, neben Ford auch Carrie Fisher und (kurz) Mark Hamill wieder antreten zu lassen, macht auch aus dem siebten Teil der »Star Wars«-Saga eine Reise durch die Zeit und aus 2015 das Jahr, in dem die 1980er, mit »Terminator«, »Mad Max« und »Back to the Future«, so gegenwärtig waren wie schon lange nicht mehr. ♦