
BACHELORARBEIT

Herr
Maxim Stumpf

**Everything Everywhere All at
Once – Warum die
Filmproduktionsgesellschaft
A24 mit Arthouse-Filmen am
Kinomarkt Erfolg hat**

2023

BACHELORARBEIT

Everything Everywhere All at Once – Warum die Filmproduktionsgesellschaft A24 mit Arthouse-Filmen am Kinomarkt Erfolg hat

Autor/in:

Herr Maxim Stumpf

Studiengang:

Angewandte Medien

Seminargruppe:

AM19wM2-B

Erstprüfer:

Prof. Dr. Detlef Gwosc

Zweitprüfer:

Matthias Krause

Einreichung:

Hamburg, 01.02.2023

BACHELOR THESIS

Everything Everywhere All at Once – Why the Film Production Company A24 Succeeds in the Cinema Market with Arthouse Films

author:

Mr. Maxim Stumpf

course of studies:

Applied Media

seminar group:

AM19wM2-B

first examiner:

Prof. Dr. Detlef Gwosc

second examiner:

Matthias Krause

submission:

Hamburg, 01.02.2023

Bibliografische Angaben

Stumpf, Maxim:

Everything Everywhere All at Once - Warum die Filmproduktionsgesellschaft A24 mit Arthouse-Filmen am Kinomarkt Erfolg hat

Everything Everywhere All at Once - Why the Film Production Company A24 Succeeds in the Cinema Market with Arthouse Films

46 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences,
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2023

Abstract

Die vorliegende Arbeit behandelt das Thema, inwiefern die Filmproduktionsgesellschaft A24 ihre Filme produziert und platziert, um damit im globalen Kinomarkt, trotz Nischen-Genre, hohe Einspielergebnisse zu erzielen. Dabei werden der Film und das Kino in seiner Entwicklung beleuchtet, um Schlüsse daraus ziehen zu können, zu welchen Zeitpunkten in der Geschichte das Kino hohe Zuschauerzahlen erzielen konnte. Durch Literaturrecherche sollen wichtige wissenschaftliche Erkenntnisse erzielt werden, die bei der Beantwortung der wissenschaftlichen Frage helfen sollen.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	I
Abkürzungsverzeichnis	III
Abbildungsverzeichnis	IV
1 Einleitung	1
1.1 Fragestellung	1
1.2 Zielsetzung der Arbeit	1
1.3 Aufbau der Arbeit	2
2 Film	3
2.1 Definition Film	3
2.1.1 Film als Massenmedium	3
2.1.2 Film als Wirtschaftsfaktor	4
2.2 Filmstruktur	6
2.3 Eine historische Betrachtung der Entwicklung des Films	10
3 Kino	21
3.1 Aktuelle Betrachtung der Kinosituation.....	21
3.1.1 Digitalisierung	24
3.1.2 (Toxische) Beziehung zwischen Film und Rezipient.....	25
3.2 Mainstream Cinema	26
3.3 Arthouse Cinema	30
4 A24	32
4.1 Elevated Horror	32
4.2 Filme von A24	33
4.2.1 The Witch.....	34
4.2.2 Der Leuchtturm	35
4.2.3 Hereditary – Das Vermächtnis	36
4.3 Heroische Figuren in A24 Produktionen am Beispiel „The Green Knight“ ..	37
5 Everything Everywhere All at Once	39
5.1 Thematik	39
5.2 Identifikationsfiguren	41
5.3 Genre-Mix	42

5.4	Marvel trifft auf Arthouse	43
6	Fazit.....	45
	Literaturverzeichnis	V
	Eigenständigkeitserklärung	X

Abkürzungsverzeichnis

Abb.	Abbildung
etc.	et cetera
evtl.	eventuell
Vgl.	Vergleiche
Z. B.	Zum Beispiel
A24	Filmproduktionsstudio A24

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Geschätzte Anzahl der produzierten Spielfilme und Kinodokumentarfilme in der EU und dem vereinigten Königreich in den Jahren 2011 bis 2021	8
Abbildung 2: Filmvorführung mit dem Cinématographen (Zeichnung von Louis Poyet)	11
Abbildung 3: THE LUMIÈRE BROTHERS' FIRST FILMS.....	13
Abbildung 4: Entwicklung des Kinoumsatzes in Deutschland in den Jahren 2002 bis 2021 (in Millionen Euro)	22
Abbildung 5: Umsätze der Kinos weltweit in den Jahren 2005 bis 2021 (in Milliarden US-Dollar)	23
Abbildung 6: Weltweites Einspielergebnis (in Millionen US-Dollar) der erfolgreichsten Filme aller Zeiten (Stand: 17. Januar 2023).....	28
Abbildung 7: Michelle Yeoh, Stephanie Hsu and Ke Huy Quan in Everything Everywhere All at Once	40

1 Einleitung

Trotz Corona, Streamingdiensten und mangelnder Innovation im Kinomarkt, funktionieren Kinos immer noch. Weltweit wachsen die Umsätze im Kinomarkt weltweit stetig an und erst durch Corona konnte das steigende Wachstum gestoppt werden. Alleine 2019 konnte der Kinomarkt weltweit 42,3 Milliarden US-Dollar verzeichnen und damit alle vorherigen Jahre schlagen.¹ Und in einem immer größer wachsenden Markt ist es unumgänglich, dass sich auch die Branche weiterentwickelt. Sei es auf technischer oder narrativer Ebene. Einzelne Filmproduktionsstudios erkannten diese Möglichkeit und probierten sich daran aus, neue Wege zu finden, Innovationen in die Kinos zu bringen. So auch die Filmproduktionsgesellschaft A24. Mithilfe von Independent- und Arthouse-Filmen sollen junge Regisseure die Möglichkeit bekommen, sich ohne Studio-Vorgaben auszuprobieren und Nischenfilme für den großen Markt zu produzieren.

1.1 Fragestellung

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit der Frage, ob Arthouse-Filme oder im Allgemeinen Independent Filme bessere Chancen haben, am Kinomarkt Erfolg zu haben als früher. Am Beispiel von der Filmproduktionsgesellschaft A24 soll erläutert werden, weshalb manche Filme von A24 ihren Nischenmarkt durchbrechen und trotz kleinem Budget große Einspielergebnisse vorweisen können. Des Weiteren soll verdeutlicht werden, zu welchem Zeitpunkt der Filmgeschichte das Kino wieder starke Zuwächse verzeichnen konnte.

1.2 Zielsetzung der Arbeit

Ziel der Arbeit soll es sein, anhand von Analysen und Betrachtung vergangener Trends im Kinobereich herauszufinden, ob sich ein Muster erkennen lässt, wann das Kino funktioniert hat und wann eine neue Innovation die Leute in die Kinos gebracht hat. Zusätzlich soll geschaut werden, inwiefern sich die Kluft zwischen Arthouse und Mainstream Kino verändert und ob der Film *Everything Everywhere All at Once* ein neues Film Genre mitbegründet, welches Arthouse und Mainstream miteinander verbindet.

¹ Vgl. Statista, 2022

1.3 Aufbau der Arbeit

Die vorliegende Arbeit beginnt damit, die Leser*innen in das Thema einzuführen und wichtige Begriffe zu definieren. Dabei wird erst das Medium Film als Einzelnes betrachtet und bekannte Strukturen werden erläutert. Mit einer kurzen Betrachtung der historischen Ereignisse, die zu dem heute bekannten Film geführt haben, soll dann eine Überleitung zum Kino erfolgen. Dort wird sowohl auf das Kino und dessen Entwicklung eingegangen, als auch der Unterschied zwischen Mainstream und Arthouse. Durch die Entwicklung des Kinos durch die Digitalisierung, werden wesentliche Erkenntnisse genutzt, um daraus Schlüsse zu ziehen, inwiefern Filme nur noch als Blockbuster produziert werden und weshalb es immer weniger sogenannte B-Filme gibt bzw. sich diese mehr und mehr in Independent-Studios wie A24 wiederfinden. Daher soll, nachdem die aktuelle Kinosituation genauer unter die Lupe genommen worden ist, die Filmproduktionsgesellschaft A24 genauer beleuchtet werden und anhand von drei Filmen soll verdeutlicht werden, wo die Chancen und wo die Grenzen der neuen Filmausrichtungen liegen, um schließlich den Film *Everything Everywhere All at Once* ganz genau zu analysieren. Ziel ist es dabei herauszufinden, inwieweit A24 hier in Richtung Arthouse gegangen ist und wo Merkmale vom Mainstream Kino zu entdecken sind. Zum Schluss soll dann nochmal eine Analyse heroischer Heldenfiguren vom besagten Film zusammen mit einem weiteren Film der Produktionsgesellschaft hervorheben, inwiefern sich die Figuren im Arthouse Segment von konventionellen Protagonisten und Heldenfiguren unterscheiden. Dafür ist jedoch zuerst eine Analyse des Filmes im Vorhinein notwendig. Daraus resultierend soll ein Gesamtfazit gezogen werden, welches einen Ausblick in die Filmindustrie der nächsten Jahre geben soll.

2 Film

„Die Imaginationen des Films gewähren uns eine Weise des Durchführens und Durchdenkens von Möglichkeiten und Unmöglichkeiten des menschlichen Inderweltseins, wie es sie sonst in der Welt nicht gibt.“- Martin Seel²

Auch wenn ein Film meist von mehr als einer Person geschaffen wird, ist ein Film immer eine Form von Kunst. Sei es, um der eigenen kulturellen Identität Ausdruck zu verleihen, oder um Kindheitsträume auf der großen Leinwand wahr werden zu lassen. Filme haben immer eine gewisse Art von Leidenschaft in sich, welche jeden Film zu einem Unikat werden lassen. Hinter jedem Film beginnt zuallererst eine Vision, welche Stück für Stück wirklich gemacht wird. Ganz wie bei einem Gemälde, welches nach und nach Gestalt annimmt, bringen unterschiedliche Inspirationen, Absichten und Ideen neue Merkmale in das Projekt und formen ein einzigartiges Werk.

2.1 Definition Film

Fügt man 16 Bilder zusammen und lässt diese innerhalb von einer Sekunde durchlaufen, so könnte man bereits per Definition von einem Film sprechen.³ Versucht man aber eine gesellschaftliche Definition für den Film zu finden, lässt es sich schwer einordnen. Das Kunstwerk Film hat über die Jahre einige wichtige Aufgaben innerhalb der Gesellschaft eingenommen, welche sich hauptsächlich in zwei wesentliche Bedeutungen unterteilen lassen.

2.1.1 Film als Massenmedium

Ein Film lässt sich als Spiegel unserer Gesellschaft verstehen. Zwar nicht im vollsten Sinne, jedoch begleiten Filme unsere Gesellschaft und entwickeln sich auch mit dieser, da die Masse mitentscheidet, wie sich Filme entwickeln. Dass, Massenmedien kein detailgetreues Abbild unserer Welt darstellen ist jedoch unumstößlich. Massenmedien erstellen schließlich ein sensationshaltiges Bild von der Gesellschaft, welches darauf ausgelegt ist, nur relevante und interessante Informationen zu vermitteln.⁴

Das Problem, welches dadurch mit einhergeht, ist jedoch, dass Filme ein verzerrtes Bild für den Rezipienten erschaffen, wodurch die Weltanschauung eines jeden Einzelnen nachhaltig beeinträchtigt wird. Sowohl aktuelle als auch ältere Werke haben dabei ihre

² Vgl. Meder, S. 88-93

³ Vgl. Ruge, 2017, S. 1

⁴ Vgl. Schulz, S. 135

eigenen Problematiken, welche durch die Zeit nicht geringer werden. Werte und Normen, die vor 50 Jahren noch als normal angesehen werden, können in aktuellen Filmen kritisch inszeniert werden. Besonders die Protagonisten, die für Rezipienten als Idole oder Heldenfiguren inszeniert werden, passen sich über die Jahre mehr und mehr an die modernen Gepflogenheiten an und ändern sich gemeinsam mit der Gesellschaft. Andererseits erlaubt der Versuch, eine perfekte Gesellschaft darzustellen, keine Fehler mehr zu machen und bestraft jeden, der mit seinen Werten nicht an das Idealbild heranreicht, mit Hass und Verachtung. Denn das Internet hat es dem einzelnen Menschen nie leichter gemacht, seinesgleichen zu verurteilen, ohne Konsequenzen zu fürchten. Diese Hassreden entfachen neue Debatten, welche wiederum neue Werte als richtig oder falsch deklarieren. Diese neuen Werte geben Raum für neue Interpretationen, die durch Filme die nötige Bühne bekommen.

Deswegen ist ein Film immer auch ein Massenmedium. Er spiegelt die Gesellschaft nicht nur wider, sondern er formt diese auch gezielt mit und interpretiert sie auch. Hier wird der soziale Wandel festgehalten und komplexe Themen, wie Welt- und Lebensanschauung oder Tod und Gewalt für spätere Generationen, schlüssig dargestellt.⁵

2.1.2 Film als Wirtschaftsfaktor

Wirtschaftsfaktor für Arbeitsplätze und Arbeitnehmer*innen

Dass Filme ein riskantes Geschäft sind, ist für die meisten kein Geheimnis. Das Risiko, dass die Botschaft des Films kein Publikum findet, ist immer gegeben. Zusätzlich ist die Produktion eines Filmes mit Ertragsaussicht immer mit hohen Vorkosten verbunden. Dennoch verliert der Filmmarkt nicht an Reiz. Über 39.000 Beschäftigte und 6.500 Unternehmen arbeiten in der deutschen Filmbranche und Prognosen zeigen, dass sich trotz Corona diese Zahl in den nächsten Jahren nicht verkleinert, sondern eher ansteigt.⁶

Gerade die Corona Krise brachte entscheidende Ereignisse für die Filmindustrie mit sich, welche die Branchenstruktur grundlegend verändert haben. Allen voran der enorme Zuwachs der Streaming-Anbieter wie Netflix, Amazon Prime, Disney Plus etc. Durch die Möglichkeit, Filme und Serien nun ohne großen Aufwand jederzeit Zuhause wiedergeben zu können, entstand ein neuer Auftraggeber für Film- und Serienproduktionen. Diese Möglichkeit war auch nötig, denn die Nachfrage nach neuen

⁵ Vgl. Schroer, S. 7

⁶ Vgl. Yu, 2022

Filmproduktionen von Kinos und Fernsehveranstaltern sank seit 2017 bereits jährlich um ca. 5,5% bis 6,2%.⁷

Diese Einflussfaktoren sind jedoch extern und unabhängig von den Rückschlägen, die die Branche durch die Krise erfahren musste. Denn durch den Lockdown zwischen den Jahren 2020 und 2021 mussten einige Filmproduktionen pausiert oder gar eingestellt werden. Für eine Branche, die davon lebt, enorm hohe Kapital Voraussetzungen zu erwarten und erst durch den Verkauf der Filme an die Verleiher und jeweiligen anderen Anbieter wie Streamer oder das Fernsehen, Gewinne erreichen zu können, ist das fatal.⁸

Wirtschaftsfaktor als Wirtschaftsgut und Umsatzfaktor

Das Kino brach also als Absatzmarkt für viele Produktionsfirmen in den Jahren 2020 und 2021 zumindest in Teilen fast vollständig weg. Doch auch nachdem der Lockdown vorbei war, schien sich das Kino nur schwer zu erholen, da die Bequemlichkeit der Streaming-Dienste, einen Kinogang nur noch schwer gerechtfertigt haben. Trotzdem bedient das Kino ja nur den Markt für Unterhaltungsfilme, wobei diese nur 40,3% in der deutschen Filmbranche einnehmen. Die anderen knapp 60% teilen sich Werbefilme (38,9%), Trick- und Animationsfilme beziehungsweise -serien (11,4%) und sonstige Filme (9,45).⁹

Daher ist es auch kaum verwunderlich, dass die Umsätze in dieser Branche seit 2017 jährlich um 1,6% sinken. Das mag auf den ersten Blick nach viel erscheinen, wenn man bedenkt, dass die Film- und Fernsehbranche alleine 2022 einen Umsatz von 5,6 Milliarden Euro nur in Deutschland erzielen konnte. Jedoch zeigen Prognosen ebenfalls eine Steigerung von 3,4% pro Jahr bis 2027. Man kann also davon ausgehen, dass trotz der Corona-Krise und der sinkenden Nachfrage nach Kinos und Fernsehveranstalter, die Branche besonders aufgrund der Streamingdienste keinesfalls leiden wird. Diesen Umstand hat sie auch den unzähligen Förderungen durch staatliche Geldgeber zu verdanken, welche die Produktion von Film und Fernsehen ebenfalls als kulturelle Kunst ansehen, die bewahrt bleiben soll.¹⁰

⁷ Vgl. Yu, 2022

⁸ Vgl. ebd.

⁹ Vgl. ebd.

¹⁰ Vgl. ebd.

2.2 Filmstruktur

Trotz unterschiedlichen Genres und Inhalten verbirgt sich hinter den meisten Filmen der gleiche Prozess, der zum Erschaffen des Filmes führt. Um diesen Prozess sinnvoll darlegen zu können, folgen nun einige wichtige und relevante Begriffsklärungen, die beim Verständnis der Arbeit helfen sollen.

- **Story / Plot**

Die Story oder der Plot eines Filmes ist die Grundhandlung. Ganz unabhängig von Technik, Länge oder Aufwand eines Filmes trägt die Story dazu bei, den Rezipienten über seine gesamte Laufzeit auf eine Reise mitzunehmen und ihn zu unterhalten. Einen Plot zu besitzen heißt zu wissen, wohin die Reise geht.¹¹

- **Genre**

Genre dienen der Kategorisierung von Werken. Sie sind ein Instrument der Klassifikation und Gruppierung literarischer Texte oder Filme der gleichen Art zu einer Art „Familie“.¹²

- **Akt**

Ein Akt ist eine filmische Gliederungseinheit. Der Akt bildet einen größeren Sinnabschnitt innerhalb eines Filmes. Heutzutage werden die meisten Filme nach der 3-Akt-Struktur gedreht, wo die Exposition, die Konfrontation und die Auflösung gemeint sind.¹³

- **Hook**

Der „Hook“ ist als Metapher einer Angelschnur zu verstehen, wobei der Rezipient der Fisch ist und der Film das Wasser, in dem der Fisch schwimmt. Durch die „Hook“ wird der Fisch an die Leine genommen und nicht mehr losgelassen. Das kann beispielsweise durch ein schockierendes Ereignis geschehen, welches den Rezipienten an die Geschichte bindet.¹⁴

¹¹ Vgl. Egan, 1978

¹² Vgl. Casetti, 2001, S. 155

¹³ Vgl. Grytzmann, 2018, S. 13-14

¹⁴ Vgl. Schellhardt, 2021, S. 120

- **Plot point / Mid point**

Ein Plot Point oder Mid point beschreibt eine drastische Veränderung für den Protagonisten, welche seinem Leben eine neue Richtung verleiht. Dies kann ein Verlust, eine Information oder ein Ziel sein, welches eine unvorhergesehene Wendung in das Geschehen bringt.¹⁵

Die Filmstruktur ist fest verbunden mit der Dramaturgie. Eine Dramaturgie entscheidet über den Erfolg eines Filmes, denn schließlich führt die Dramaturgie dazu, dass der Rezipient sich von der Geschichte mitreißen lässt oder nicht. Versucht man Dramaturgie zu definieren, so werden einem wohl zehn Menschen zehn unterschiedliche Antworten geben, schaut man sich aber die Übersetzung des Grundstammes an, so wird man eher fündig. Drama lässt sich aus dem griechisch-lateinischen ableiten und bedeutet „Handlung, Geschehen“.¹⁶

Dramaturgie ist also keine klar definierbare Handlung, sondern eher als Hilfswerkzeug zu verstehen, welches die Narrative eines Filmes nach vorne trägt. Sobald eine Handlungskonstruktion vorgenommen wird, findet Dramaturgie statt. Ob technisch oder künstlerisch wird mithilfe von filmischen Gestaltungsmitteln an den Narrativen eines Filmes gearbeitet, wodurch einzelne Regisseure innerhalb Ihrer Dramaturgie einen eigenen Stil erschaffen, welcher oftmals wiedererkannt werden kann.¹⁷

Für eine gelungene Dramaturgie ist jedoch erst ein Drehbuch nötig. Heutzutage ist der Markt für Filme größer als je zuvor. Die Studie der European Audiovisual Observatory zeigt dies. Die Anzahl an produzierten Spielfilmen nimmt kontinuierlich zu und trotz der Corona-Krise steigen die Zahlen der Produktionen neuer Filme nach kurzem Abstieg durch die Krise weiter nach oben.

¹⁵ Vgl. Hunt, Marland, Richards, 2017, S. 38-39

¹⁶ Duden Band 7; Das Herkunftswörterbuch. Mannheim 1997, S.135

¹⁷ Vgl. Schmidt, 2008, S.4

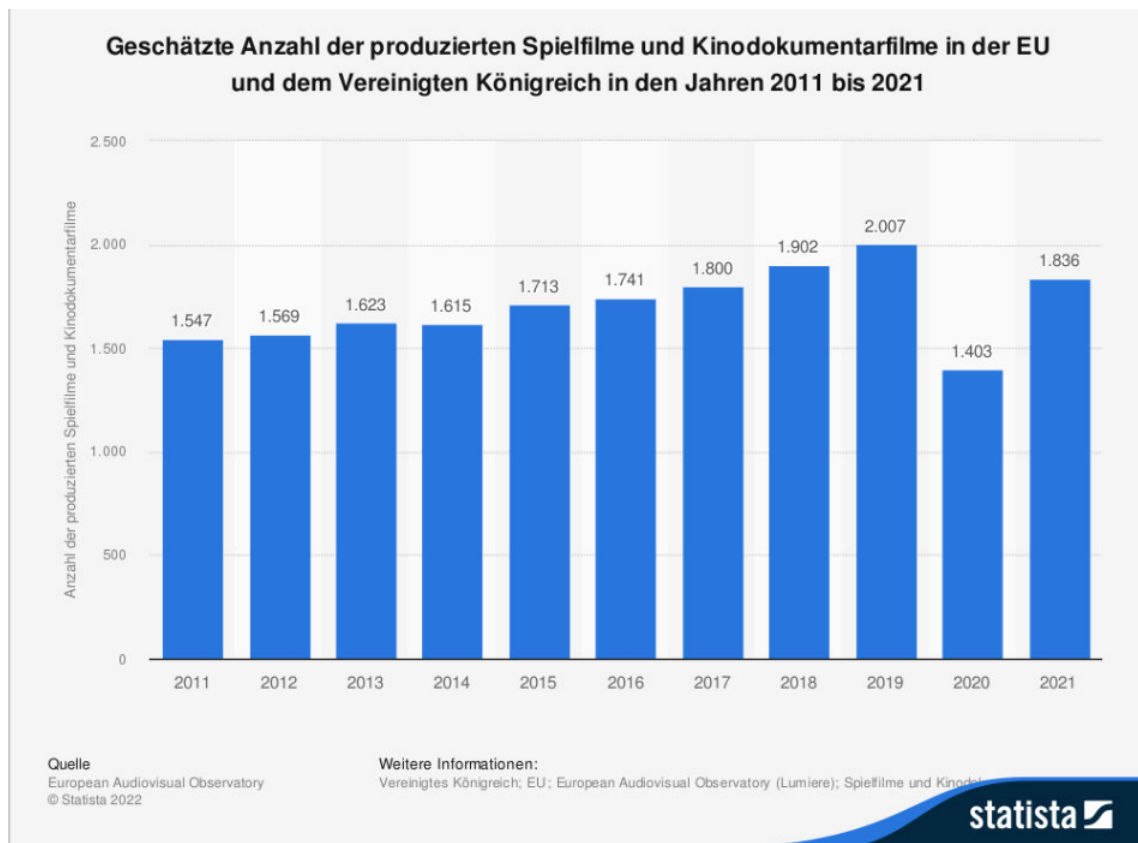


Abbildung 1: Geschätzte Anzahl der produzierten Spielfilme und Kinodokumentarfilme in der EU und dem vereinigten Königreich in den Jahren 2011 bis 2021¹⁸

Durch diesen Überschuss an neuen Filmen, welcher schon seit Jahrzehnten mit wenigen Ausnahmen ansteigt, entstand auch ein Maßstab für gute Drehbücher. Viele Fachleute haben schon unzählige Ratgeber dazu geschrieben, was ein gutes Drehbuch alles erfüllen muss, sodass über die Jahre eine Grundstruktur entstanden ist, welche der amerikanische Drehbuch-Analytiker Syd Field als Paradigma des filmischen Erzählens bezeichnet hat, welches auch als Vorlage oder Vorbild verstanden werden kann.¹⁹

Besagte Struktur wird in den meisten populären Filmen heutzutage verwendet und gemeint ist die 3-Akt-Struktur. Bei dieser Struktur wird ein Film in drei Akte unterteilt. Die Exposition, die Konfrontation und die Auflösung.²⁰

Im ersten Akt, also der Exposition, werden alle relevanten Hauptfiguren eingeführt. Der Zuschauende bekommt einen Überblick darüber, wo und wann der Film eingeordnet

¹⁸ Vgl. Statista, 2022, Zugriff v. 12.12.2023

¹⁹ Vgl. Bohrmann, 2007, S. 15

²⁰ Vgl. Grytzmann, 2018, S. 13ff

werden kann und lernt mithilfe eines Dialogs oder Monologs die Hauptfigur kennen. Auch die Motivation der Figuren wird durch die Exposition verdeutlicht. Die Motivation kann auch aus der Vorgeschichte kommen, die der Zuschauende selbst nicht gesehen hat. Diese kann in Form von unverarbeiteter Trauer gezeigt werden, oder durch noch nicht erreichte Ziele, die die Figuren bereits lange anstreben.

Die Exposition ist der wichtigste Akt eines Filmes, denn er entscheidet, ob der Zuschauende der Geschichte folgen möchte oder nicht. Innerhalb der ersten zehn Minuten entscheidet sich dies, weshalb die meisten Filme nach ca. 25% ihrer Lauflänge den „Hook“ ansetzen. Spätestens dort entscheidet der Zuschauende, ob ihn das bereits Gesehene interessiert und gefesselt hat oder ob die Motivation, weiter zu schauen, nicht gereicht hat. Die Exposition endet meistens mit dem ersten Plot Point. Es folgt die Überleitung zur Konfrontation.²¹

Im zweiten Akt, der sogenannten Konfrontation, spielt sich der Hauptteil der Handlung ab. Der zentrale Konflikt kommt zum Tragen und die Charaktere bereiten sich auf den finalen Akt vor. Dabei nimmt der zweite Akt die meiste Zeit in Anspruch. Mitten im zweiten Akt findet man üblicherweise auch den „Midpoint“. Der „Midpoint“ ist ebenfalls ein Plot Point, der die Handlung in eine neue Richtung stößt und in den meisten Fällen die Richtung für das Finale beinhaltet. Ein Beispiel für einen „Midpoint“ ist, wenn Harry Potter in *Harry Potter und der Stein der Weisen* in der Mitte des Filmes vom Besen fällt und danach davon überzeugt ist, dass Professor Snape böse sei. Ein Midpoint kann auch benutzt werden, um eine falsche Fährte auszulegen, wie beim Beispiel eben. Wichtig ist dabei, dass er die Entwicklung der Geschichte erneut maßgeblich beeinflusst. Nach ca. 75% des Films ereignet sich schließlich der „Second Plot Point“. Dieser ist als Übergang für den dritten Akt gedacht und ist meistens ein Tiefpunkt für die Protagonisten des Films. Der bis dahin verfolgte Plan scheint zu scheitern und ein gutes Ende scheint aussichtslos. Der Rezipient fühlt sich in dem Moment genau wie der Protagonist machtlos und möchte nun umso mehr, dass der zentrale Konflikt noch irgendwie gelöst wird.²²

Der dritte Akt ist schließlich die Auflösung. In diesem Akt wird der zentrale Konflikt gelöst. Die Protagonisten wissen nun, wie sie ihr Ziel erreichen können und finden einen Weg zum finalen Schlag auszuholen. Der finale Schlag ist dabei metaphorisch zu verstehen, da in romantischen Filmen das Zusammenkommen der Protagonisten ebenfalls als Finale verstanden wird und nicht jeder Film einen finalen Kampf in sich trägt. Dieses Finale bildet auch die Klimax des Films. Sämtliche Fragen, die sich im Film auf tun,

²¹ Vgl. Grytzmann, 2018, S. 13ff

²² Vgl. ebd.

werden hier beantwortet und die Geschehnisse wenden sich zum Guten (oder Schlechten).²³

Die 3-Akt-Struktur ist keine Bedingung zum Schreiben eines Drehbuchs und es gibt auch genug Beispiele von Drehbüchern, die auch ohne diese Struktur einen erfolgreichen Film geschrieben haben. Aber für die Absicht des Autors bezieht er sich hier auf besonders populäre Filme, die in den meisten Fällen dieser Struktur folgen.

2.3 Eine historische Betrachtung der Entwicklung des Films

*„Film ist bekanntlich die einzige Kunst, deren Geburtstag wir kennen. Die Anfänge aller anderen Künste verlieren sich im Nebel vorgeschichtlicher Zeit“ –
Bela Balázs²⁴*

Ende des 19. Jahrhunderts wurde die Welt Zeuge eines neuen Mediums, als am 28. Dezember 1895 die Brüder Lumière (im Indischen Salon des Grand Café auf dem Boulevard des Capucines in Paris) ihren ersten Kinematographen vorstellten und die Menschen dort zum ersten Mal einen fahrenden Zug auf der Leinwand erblicken konnten. Die Projektion wurde geboren und es dauerte kein Jahr bis sich der Kinematograph in den unterschiedlichsten Ländern auffinden ließ. Obwohl die Kinetoscope-Apparate bereits ein Jahr vor den Apparaten der Brüder Lumière bewegte Bilder zeigten, waren diese jedoch nur Endlosschlaufen ablaufender Filme, welche man nur individuell durch eine Öffnung in Guckkästen betrachten konnte. Eine Projektion fand hier also noch nicht statt.²⁵ Doch das Besondere an dem Kinematographen der Brüder Lumière war nicht die Projektion. Schon die Bioscope von den Brüdern Skladanowsky konnten bewegte Bilder auf einer Leinwand darstellen und das schon ein Jahr vor der Enthüllung der Kinetoscope.²⁶

²³ Vgl. Grytzmann, 2018, S. 13ff

²⁴ Balázs, 1972, S.12

²⁵ Vgl. Paech, 1997, S. 1

²⁶ Vgl. ebd.

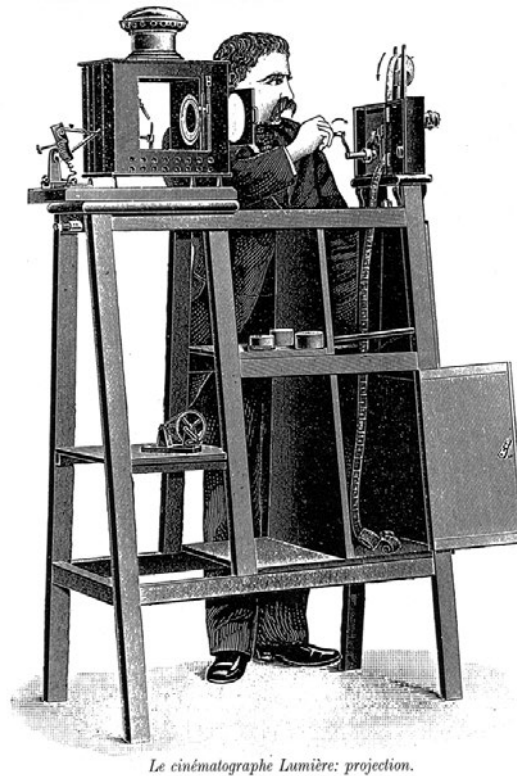


Abbildung 2: Filmvorführung mit dem Cinématographen (Zeichnung von Louis Poyet)²⁷

Der Drang nach etwas Neuem setzt sich bereits dort durch und die Kinematographen finden sich in kürzester Zeit überall in Europa wieder. Diese waren jedoch zu dieser Zeit stark an die Einrichtungen der Unterhaltungsindustrie gebunden. Es gab noch keine Kinos, sodass die Kinematographen mit Varietés, Museen, Music-Halls und Zirkussen fest verbunden waren.²⁸

Bereits dort zeigte sich eine wesentliche These, die im späteren Verlauf dieser Arbeit noch relevant wird. Es spielte keine Rolle, was in den damaligen Filmvorführungen gezeigt wurde. Der Inhalt war irrelevant, da die Frage des „Wie“ deutlich interessanter war. Wenn ein Zug in einen Bahnhof einfährt, dann hat das jeder bereits in seinem Leben gesehen, aber wie sich der Zug auf der Leinwand vor einem bewegte, dass beschäftigte und begeisterte die Menschen.

²⁷ Vgl. Wikipedia, 2019.

²⁸ Vgl. Paech, 1997, S. 2

„Die Lichter in dem Raum, in dem Lumieres Erfindung gezeigt wird, gehen aus, und plötzlich erscheint auf der Leinwand ein großes, graues Bild [...] man erkennt nichts Neues in dieser allzubekannten Szene [...] Aber plötzlich läuft ein seltsames Zittern über die Leinwand, und das Bild beginnt zu leben. Wagen, die irgendwo aus der Tiefe des Bildes kommen, bewegen sich direkt auf Dich in der Dunkelheit, wo Du sitzt, zu.“²⁹

Die Innovation bewegte die Menschen dazu, sich Dinge anzuschauen, die in ihrem Leben alltäglich waren und begeisterte sie genug, dass sie bereit waren, dafür Geld auszugeben. Die Nachfrage wuchs daraufhin immer weiter, jedoch konnte das Angebot diese Nachfrage nicht ausreichend befriedigen, da gerade einmal eine Hand voll Produktionsfirmen zu dieser Zeit aktiv an Filmen für die Kinematographen arbeiteten und diese direkt an die Endabnehmer verkauft worden waren. Das Problem, das daraus resultierte, war, dass die meisten Einrichtungen ihr Programm nicht regelmäßig wechseln konnten und das Publikum keine wirkliche Abwechslung hatte. Das Ergebnis war, dass die immer gleichen Filme nicht mehr ansprechend waren, da die Innovation bald nicht mehr reichte, um die Menschen zu locken. Das Verleihsystem, wie wir es heute kennen, gab es zu dem Zeitpunkt noch nicht. Daher reiste der Kinematograph weiter zu einem neuen Ort mit neuem Publikum, bis sich dieses ausgeschöpft hat. Heutzutage läuft es genau andersherum ab und die Kinos wechseln ihr Programm ständig durch, anstatt die Kinos zu verlegen.³⁰

Nur Einrichtungen mit genügend Auswahl an Filmen konnten sich niederlassen und zu einem ortsansässigen Kino werden, wobei diese nur schwer zu ergattern waren. Die Vaudeville-Theater in den Vereinigten Staaten verstanden dieses Prinzip schnell und tauschten innerhalb ihrer 67 Theatern ihr Filmprogramm durch. Dadurch wurden die Filme so gut wie möglich vermarktet und bestmöglich ausgewertet.³¹

Über die Jahre hinweg blieb der Film ein bleibendes Medium, welches sich durch Verbreitung der Kinos mehr in die Kultur einprägte. Die Frage stellte sich recht bald, ob Filme denn auch Erzählungen beinhalten könnten, da zu dem Zeitpunkt die Frage was zu sehen war langsam auch relevant wurde und die Magie des bewegten Bildes langsam an Reiz verlor, wenn das Gesehene thematisch nicht mehr überzeugen konnte. Der erste Film der Brüder Lumière zeigte die Tore der Fabrik Lumière. Sie öffnen sich und alle Arbeiter*innen verlassen das Gebäude, bis sich das Tor zuletzt wieder schließt. In einer Minute erzählt der Film eine ganze Handlung von Anfang bis Ende. Ob diese bereits als Erzählung zählt oder auch nur um eine Ereignisaussage wie die Einfahrt des Zuges in

²⁹ Vgl. Bochow, 1995, S. 2

³⁰ Vgl. Paech, 1997, S. 2ff

³¹ Vgl. ebd.

den Bahnhof, darüber kann man wohl bis heute streiten. Dennoch hat der Film einen Anfang, einen Mittelteil und ein Ende.³²



Abbildung 3: THE LUMIÈRE BROTHERS' FIRST FILMS³³

Die Frage kam auf, ob Filme mit nur einer einzigen Einstellung überhaupt Erzählungen sein können, da ein Ereignis daran festgemacht wird, wie wahrscheinlich es ist, dass das betreffende Vorkommnis eintreffen wird. In dem Fall der Fabrikarbeiter*innen kann man zwar davon ausgehen, dass sich das Ereignis jeden Tag wiederholen würde, doch die Gliederung des Films erlaubt es ihm, als (Mini-)Erzählung zu gelten.

Aus der These heraus, dass mit nur einer Einstellung ein ganzer Film gedreht werden kann, beginnt die Ära der fiktionalen Erzählungen, in der kleine gestellte Handlungen zu einer kleinen Erzählung gemacht werden. Solange es mehrere Zustände innerhalb eines Filmes gab. Im Beispiel der Fabrikarbeiter*innen ist das geschlossene Tor der erste Zustand, das Herauslaufen der Arbeiter*innen der zweite und das geschlossene Tor zum Schluss stellt den Endzustand dar.

Drang nach Kreativität

In den ersten zehn Jahren der Filme bestand die Mehrheit aller Filme aus einer einzigen Einstellung. Kurzfilme, aktive Handlungen oder kurze Auftritte von Paraden oder Politikern machten 96% der gesamten Filmproduktion aus.³⁴ Doch die kreative Freiheit mit nur einer einzigen Einstellung war begrenzt und der Drang nach mehr Freiheit für

³² Vgl. Paech, 1997, S. 5-7

³³ Vgl. MUBI, 1996.

³⁴ Vgl. Paech, 1997, S. 8

das filmische Erzählen nahm zu. Der erste Schritt in Richtung Schnitt kam jedoch nicht aus dem Drang der Filmschaffenden heraus. Vielmehr waren die Filmvorführer*innen in den ersten Kinos diejenigen, die den Schnitt erschufen. Denn die unterschiedlichen Kinos hatten alle auch ein unterschiedliches populärkulturelles Umfeld und andere Sehgewohnheiten, worauf die Filmproduzent*innen und Filmvorführende Rücksicht nehmen mussten. Es entstanden zwei Wege, mit denen autonome Einstellungen auf unterschiedliche Weise miteinander verbunden werden konnten.

- **Simultaneität von Aktionen in derselben Einstellung**

In dieser Variante wird das Theater als leitende Inspiration herangezogen. In der gleichen Einstellung wird das Filmbild in mehrere Handlungsräume mit parallelen Handlungen eingeteilt und so der Effekt vermittelt, dass hier mehrere Handlungen gleichzeitig an unterschiedlichen Orten stattfinden. Der Bezug zum Theater kommt daher, dass dort ebenfalls sämtliche Stücke in einer Einstellung für die Zuschauenden gezeigt werden. Durch das Anpassen des Bühnenbilds können so Effekte hinzugefügt, Orte verändert oder mithilfe von Lichtsetzung bestimmte Bereiche mehr oder weniger in den Vordergrund gerückt werden. Damit wird zwar die Einstellung nie verändert, jedoch werden trotzdem unterschiedliche Handlungsräume gezeigt.³⁵

- **Die additive Reihung autonomer, inhaltlich aufeinander bezogener Einstellungen**

Hierbei werden Einstellungen und Szenen autonom gedreht, sodass es keine direkte Verbindung zu den nächsten Einstellungen gab. Daraus folgte, dass jede Einstellung separat zu erwerben war und die unterschiedlichen Filmvorführer frei entscheiden konnten, welche Einstellungen für ihre Version des Films wichtig waren und welche sie ausließen. Natürlich gab es sinnvolle Vorschläge der Produzent*innen wie und in welcher Reihenfolge die Szenen gezeigt werden sollten, jedoch lag die kreative Freiheit am Ende immer bei den Filmvorführenden. So konnten sie auch, wenn sie es denn wollten mithilfe der Laterna magica erklärende Schrifttafeln einblenden oder gar einen Erzähltext hinzufügen.³⁶

George Méliès

Ein großer Vorreiter, der es schaffte, autonome Einstellungen in ein großes Gesamtkonstrukt zu verarbeiten, ist wohl der französische Filmmacher Georges Méliès. Der Pionier des Märchenfilms war bereits seit der Enthüllung des Kinematographen der Brüder Lumière interessiert an der neuen Art, Filme zu drehen. Er versuchte, die Firma Lumière direkt nach der Enthüllung zu kaufen, das Angebot wurde

³⁵ Vgl. Paech, 1997, S. 8-10

³⁶ Vgl. ebd.

jedoch von den Brüdern abgelehnt. Kein Jahr später erwirbt Georges Méliès ein Bioscope und lässt sich einen Kinetographen bauen, um selbst Filme herzustellen und diese in seinem Theater vorzuführen.³⁷

Als Einer der ersten erschafft Méliès Science-Fiction und Fantasy-Filme indem er sein Bioscope für unterschiedlich Filme umbaut. So ließ er die unterschiedlichsten Handlungsräume in seinem Bioscope erbauen um mithilfe der Szenenaufnahmen Filme zu drehen, die mehr als nur die Realität abbildeten. Mit seiner berühmten Verfilmung „Le voyage dans la lune“ (R. Georges Méliès, F 1902) nach den Büchern von Jules Verne und H. G. Wells legte er einen wesentlichen Meilenstein für die Geschichte des fantastischen und Science-Fiction Films. Durch Ihn wurde der Kreativität der Filmschaffenden ein Raum gegeben, sodass sich im Laufe der Jahre die Filmkunst mehr und mehr entfachte und neue Richtungen aufzeigte, die es beispielsweise ebenfalls ermöglichten kulturelle Märchen auf eine Leinwand zu bringen.³⁸

Ökonomisierung und Fiktionalisierung

Mit Hilfe der fiktiven Bilder wurde ein Weg gefunden, die zu der Zeit beliebten Dokumentarfilme ökonomischer zu filmen. Da rund um 1896 der spanisch-amerikanische Krieg um Kuba seinen Höhepunkt hatte, konnten gar nicht genug Filmberichte rund um die Auseinandersetzung gedreht werden. Die Kriegsszenen in den USA nachzudrehen war ein deutlich einfacherer Weg an Kriegsaufnahmen zu kommen, da die gestellten Bilder keinesfalls das Interesse der Zuschauenden dämpfte und die Produktionsfirmen deutlich weniger Probleme bei der Erstellung des Materials hatten. Technische Versorgung war einfacher zu bekommen, Auf Ereignisse musste nicht länger gewartet werden, da die Szenen nachgestellt worden sind und die Anfahrtskosten und das Risiko in die Kriegsgebiete zu reisen wurde dem gesamten Produktionsteam erspart.³⁹ Diese sogenannte Fiktionalisierung lässt sich auch aktuell erkennen, da bewegende Ereignisse unserer Geschichte bis heute noch fiktional nachgestellt werden.

Film als Propagandamittel

Die Möglichkeit Kriegsszenen nachzustellen fand schnell einen falschen Sinn, denn im Zuge des ersten Weltkriegs begannen die ersten Nationen Filme als Propagandamittel zu missbrauchen und so wurde der Film ein mächtiges Instrument, sowohl bei der Rekrutierung neuer Soldaten, als auch bei der Meinungsbildung gegenüber dem Feind. Der Krieg wurde durch den Film glorifiziert und verharmlost dargestellt. Trotzdem hatte die Filmproduktion im ersten Weltkrieg auch seine Vorteile. Denn zwischen dem Leid, welches das Land durch die Kriegssituation durchlebte, wurde das Kino sowohl ein Ort um sich berauschen zu lassen und ein Stück Normalität zurück zu bekommen, als auch

³⁷ Vgl, Kessler, 1993

³⁸ Vgl. Pecher, 2017, S. 16 - 17

³⁹ Vgl. Paech, 1997, S. 25 -26

genau der Ort an dem man suchen musste um Neuigkeiten von der Front zu bekommen, da Kriegsreportagen und „militärisch-amtliche Filme“ das Kino überhäuften.⁴⁰

Die ersten Filmstars

Aus Propaganda wurde schnell die Angst vor der Beeinflussung des Feindes, sodass Deutschland während des ersten Weltkriegs damit anfang Filme aus dem Ausland nicht mehr auszustrahlen, da diese eventuell das eigene Volk beeinflussen könnten. Das Problem war jedoch, dass Deutschland zu dieser Zeit selber eine schwache Filmproduktion aufgebaut hatte und die meisten Filme Importwaren aus Frankreich oder den vereinigten Staaten waren, weshalb Deutschland daraufhin anfang selbst groß in die Filmbranche einzusteigen. Die ersten deutschen Produktionen fingen an Früchte zu tragen und es begannen die ersten Filmstars groß zu werden. Diese waren zu diesem Zeitpunkt jedoch mehr Frauen als Männer. Das lag vorallem daran, dass die Männer an der Front waren, weshalb die Frauen sämtliche Rollen in der Unterhaltungsindustrie übernahmen.⁴¹ Henny Porten ist dabei ein Name, der öfter fällt als alle anderen. Henny Porten begann ihre Karriere im Jahr 1905 und wurde ein Star für die Soldaten an der Front des Krieges. Zum ersten Mal bekamen die Menschen in den Filmen Gesicht und Namen und Filme mit beliebten Darsteller*innen wurden häufiger geschaut. Die Filme von Henny Porten sind dabei besonders beliebt bei den Soldaten an der Front und so drehte Frau Porten innerhalb ihres Lebens über 200 Filme⁴² und wurde im zweiten Weltkrieg trotz ihres jüdischen Ehemanns von den Nationalsozialisten auf die „Gottbegnadeten-Liste“ gesetzt, welche die Darstellerin für das NS-Regime als wichtige Künstlerin erklärte und Sie vor den Machenschaften der Nazis beschützte.⁴³

Expressionismus im Film

Nach dem ersten Weltkrieg beginnt die Epoche des Expressionismus und zum ersten Mal darf der Film seinen gleichwertigen künstlerischen Beitrag leisten. Die künstlerische Radikalität spiegelt sich auf der Leinwand wider und Genre wie der Film Noir oder Horror werden maßgeblich durch den Expressionismus geprägt. Obwohl der „Stummfilm“ zu dieser Zeit noch präsent ist, werden Filme bereits mit musikalischer Begleitung erlebt. Zudem werden Filme nach dem Dreh bereits viragiert, sodass diese nachträglich mit Farbe versehen werden können. Ein neuer revolutionärer Schritt in der Filmgeschichte welcher die Kinosäle wieder mit Zuschauenden befüllt.⁴⁴

⁴⁰ Vgl. Köln im Film, o. D.

⁴¹ Vgl. ebd.

⁴² Vgl. IMDb, 2023, Zugriff vom 15.01.2023

⁴³ Vgl. Moser, 2000, S. 3

⁴⁴ Vgl. Weimarer Kino, Friedrich-Wilhelm-Murnau-Stiftung o. D.

Einführung des Tonfilms

Anfang des Jahres 1930 bahnte sich langsam der Tonfilm an und Deutschland war dabei maßgeblich mitbeteiligt. Durch die Integration von Ton wird eine neue kreative Facette des Filmmachens geöffnet, welche Genres wie Musicals, Operetten und Revuefilmen die Tür öffnet. Deutschland erfährt einen Produktions-Boom in der Filmwirtschaft und verwirklicht im Jahr 1931 ganze 195 abendfüllende Produktionen. Musik, Tanz und Gesang werden elementare Bestandteile der Filmproduktion, da sie dem Film eine neue Innovation geben.⁴⁵

Deutsche Filme unter dem NS-Regime

Im Jahr 1933 wurde unter dem Propagandaminister Joseph Goebbels die Reichsfilmkammer gegründet. Wer in Deutschland noch Filme machen wollte, muss dieser angehören, wobei Juden von der Reichsfilmkammer ausgeschlossen waren. Eine besonders große Migrationswelle verließ das Land und weigerte sich, sich der Verstaatlichung der Filmindustrie zu beugen. Darunter auch der Regisseur Fritz Lang.⁴⁶ Spätestens ab 1937 kontrollierte der deutsche Staat die gesamte Unterhaltungsbranche in Deutschland und wählte aus, was in die Kinos kam und produziert wurde. Unterhaltungsfilme standen nach dem Beginn des zweiten Weltkriegs im Vordergrund der Produktionen, da diese vom Leid der Menschen ablenken sollen, jedoch beinhalten diese ähnlich wie beim ersten Weltkrieg latente Neigungen zur Propaganda und weisen auch Züge der nationalsozialistischen Ideologie auf, weshalb die meisten dieser Filme heutzutage auch nur für schulische, wissenschaftliche oder produktionstechnische Zwecke zur Sichtung freigegeben werden.⁴⁷

Die goldenen Jahre Hollywoods

In der gleichen Zeit in der die deutsche Filmindustrie ihren kreativen Tiefpunkt erfahren muss, steigt jedoch an der Westküste der vereinigten Staaten die größte Filmfabrik der Welt empor. Filmschaffende aus aller Welt gingen nach Los Angeles um dort einen Fuß in Hollywood zu fassen. Der Grund dafür war simpel. Durch das gemäßigte Klima konnte man fast das ganze Jahr über drehen und nebenbei bot die abwechslungsreiche Landschaft der westlichen Küste genug unterschiedliche Kulissen für ihre Projekte. Abgesehen davon war das Bauland im Norden von Los Angeles zu der Zeit günstig zu erwerben.⁴⁸ Die Filmherstellung wurde immer aufwendiger und immer pompöser, wodurch die Filme länger wurden. Doch durch den größeren Aufwand waren auch mehr Fachkräfte vor Ort nötig. So wuchs in den goldenen Jahren Hollywoods die Größe der Filmschaffenden so immens, dass neue Berufe in dem Bereich nötig wurden um die große Nachfrage von gewaltigen Filmen bedienen zu können. Kulissenbauer, Kostümbildner, Cutter und Autoren waren nur einige der neuen Berufe, die Hollywood

⁴⁵ Vgl. Weimarer Kino, Friedrich-Wilhelm-Murnau-Stiftung o. D.

⁴⁶ Vgl. Drittes Reich, Friedrich-Wilhelm-Murnau-Stiftung, o. D.

⁴⁷ Vgl. ebd.

⁴⁸ Vgl. Röwekamp 2003, S. 13

zu verantworten hatte. Spätestens nachdem sich der abendfüllende Langfilm als gängiges Standardmittel etablierte wurde Hollywood zu einem Ort, der Filmschaffende aus aller Welt anlockte, damit diese an dem neuen Boom mitverdienten.⁴⁹

Zwischen 1930 und 1960 blühten die goldenen Jahre Hollywoods. Es wurden durchgehend neue Filme produziert, doch die filmische Freiheit selbst war trotz der sogenannten goldenen Jahre nicht aufzufinden. Die Vorgesetzten der jeweiligen Filmstudios hatten die fast vollständige Kontrolle über die produzierten Werke und selbst Regisseure hatten nur wenig zu sagen bei ihren eigenen Filmen. Da die Studios den größten Einfluss auf die Filmproduktionen hatten, wurde sich ganz nach ihnen gerichtet. Es entstand regelrecht eine Hierarchie innerhalb der Filmbranche.

New Hollywood

Das New Hollywood beschreibt die wirtschaftliche Umstrukturierung in den 1970er Jahren. Viele der großen wirtschaftlichen Studios wurden von international operierenden Konzernen aufgekauft, weshalb der wirtschaftliche Aspekt in New Hollywood auch an erster Stelle stand. Effektivität und erfolgreiche Konzepte wurden der Qualität vorgezogen, weshalb erfolgreiche Filme aus dieser Zeit auch mit Fortsetzungen überhäuft wurden. Doch zwischen dem Ende der 60er und Anfang der 70er Jahre erlebte auch eine andere Form der Filmproduktion zum ersten Mal seine Blütezeit. Die unabhängigen Filmproduktionen durften kurz ebenfalls im Markt ihre Präsenz zeigen und Filmschaffende erhielten die Möglichkeit kreative, künstlerische und ambitionierte Filme zu machen mit großen Einflüssen aus dem europäischen Kino. Der erste Schritt in das heutige Arthouse-Kino, wie wir es kennen.⁵⁰

Geburt des Blockbusters

Doch während die kreativen Filmschaffenden sich an der kurzen Blütezeit der unabhängigen Filmproduktionen erfreuten, entstand mitten in Hollywood der heutige „Blockbuster“. Aufgrund erneut sinkender Besucherzahlen wurden gewaltige Filmspektakel produziert, welche die Zuschauenden wieder in die Kinos locken sollten. Der Name Blockbuster entstand dadurch, dass diese aufwendigen Produktionen die Starttermine anderer kleinerer Produktionen sprengten, da durch die damalige Blockbuchung ein Programmwechsel aufgrund der des blockierten Kinos durch den großen Film schlicht nicht möglich war.⁵¹

Innerhalb der 70er Jahre änderte sich die Metapher des Blockbusters jedoch ab, da große Filme wie *Star Wars* oder Steven Spielbergs *Der weiße Hai* die Menschenmassen derart anlockten, dass die Schlangen vor den Kinos bis um die Blocks der Stadt gingen.

⁴⁹ Vgl. Röwekamp 2003, S. 23

⁵⁰ Vgl. Röwekamp 2003, S. 125

⁵¹ Vgl. Röwekamp 2003, S. 121

Daher werden auch noch heute große Filme im Mainstream Bereich als Blockbuster bezeichnet, wenn sie ein größeres Publikum erwartet haben.

A- und B-Filme

Aufgrund der hohen Produktionskosten die mit den Blockbustern, oder auch A-Film genannt, einhergingen, mussten die Filmstudios einen neuen Weg finden, Ihre Kosten zu decken, da die Blockbuster zwar große Mengen an Ticketkäufen brachten, aber auch mit hohem Risiko verbunden waren, sollten die Blockbuster mal kein Publikum finden. Daher wurden sogenannte B-Filme produziert, die mit geringem Budget produziert wurden und die Kosten der Blockbuster kompensieren sollten.

Da die Produktion eines unabhängigen kleinen Films relativ schnell und kostengünstig waren, wurden unzählige B-Filme gedreht, was den Filmschaffenden die Möglichkeit freiräumte sich in diesen günstigeren Filmen an mehr Genres zu versuchen. Auch hier findet sich der erste Schritt in Richtung der Arthouse-Filme wieder. Sowohl Filmtechniken, neue Verfahren und Talente konnten hier erprobt und gefördert werden, während gleichzeitig das Publikum dieser Filme ein unglaublich großes Angebot aus neuen Filmen bekam⁵².

Neue Filmtechniken

Die Filmbranche bekam in regelmäßigen Abständen neue Innovationsschübe, durch die das Publikum erneut fasziniert worden ist. Bereits 1952 fand die erste einfache 3D-Technik ihren Weg in die Kinos, wurde jedoch relativ schnell auch wieder fallen gelassen, da das Interesse an 3D-Filmen zu der Zeit noch nicht groß genug war. Doch auch der Farbfilm und Zoomobjektive zählen als große Innovationen des Films, welche allesamt das Publikum erneut faszinieren konnten. Spätestens ab den 1950er Jahren wurde auch mit den Bild- und Tonformaten der Filme gespielt, welche bitter nötig waren, da die Einführung des Fernsehers zur gleichen Zeit dafür sorgte, dass die Kinosäle leerer wurden. Doch das neue 4:3 Breitbildformat lockte erneut die Massen in die Kinos. Die Fernseher zu Hause konnten derartige breite Formate nämlich noch nicht abbilden.

Das Highlight war jedoch das von Twentieth Century Fox Studio entwickelte Cinemascope-Verfahren. Dieses bildete mit einem Bildseitenverhältnis von 2,35:1 den bis heute gängigen Industriestandard gemeinsam mit dem amerikanischen Breitwandformat 1,85:1, welches besonders für kleinere Kinos eine gute Alternative zu den Panoramabildern des 2,35:1 Formats bildete.⁵³ Auch Neuerungen in der Aufnahmetechnik sorgten für große Beliebtheit bei Filmschaffenden. Neben der Möglichkeit, Film digital und nicht mehr analog aufzunehmen, schien besonders die Schärfentiefe in den amerikanischen Spielfilm ein immer wichtigeres Instrument zu

⁵² Vgl. Röwekamp 2003, S. 50 ff

⁵³ Vgl. Röwekamp 2003, S. 72

werden um Kontraste deutlicher zu zeigen oder Vorder- und Hintergründe voneinander zu separieren ohne dass die Qualität des Bildes darunter leiden muss.⁵⁴

Die wohl bahnbrechendste Neuerung für den Zuschauenden war dann das CGI (Computer Generated Imagery). Seit Mitte der 1970 versuchte man mit Hilfe von Computer generierten Bildern eine Möglichkeit zu finden, bis dahin unmögliche Darstellungen auf der Leinwand möglich zu machen, weshalb der erste *Star Wars* Film 1977 mit einer 40 Sekunden langen computer erzeugten Animation des Todessterns das erste Mal Bilder zeigen konnte, die der/die einfache Zuschauer*in bis dahin noch nie gesehen hat.⁵⁵ Bis heute entwickelt sich das CGI weiter und Filme wie *Avatar – Aufbruch nach Pandora* zählen bis heute als maßgeblich prägende Filme, in denen Computereffekte und reale Sequenzen nicht mehr voneinander zu trennen sind. Besonders hilfreich wurde das CGI, indem es den Filmschaffenden erlaubte Szenen leichter zu drehen, die zwar vorher auch schon möglich waren, jedoch deutlich mehr Aufwand brauchten, wie beispielsweise das Drehen mit Tieren. Sowohl die Tiere wurden ersetzt durch CGI und damit nicht länger in Gefahr gebracht als auch Action-Sequenzen, die mit zusätzlichen Effekten pompöser dargestellt werden konnten. Auch der Animationsfilm, wie wir ihn heute kennen, findet seinen Ursprung im CGI wieder.⁵⁶

⁵⁴ Vgl. Röwekamp 2003, S. 75

⁵⁵ Vgl. Wahl, 2019.

⁵⁶ Vgl. ebd.

3 Kino

Von einem kleinen Familiendrama bis zu einem opulenten Marvel Blockbuster, wenn man einen Film in seiner gesamten Wirkung erleben möchte, dann ist das Kino der Ort, an dem sich Filmliebhaber versammeln, um gemeinsam einen Film zu erleben. Dabei musste das Kino während der Corona Pandemie in vielen Bereichen umstrukturieren und einen neuen Weg finden, die Menschen zurück in die Säle zu locken. Ganz wie in den ersten Jahren des Kinos wurden neue Innovationen im Kino erwartet. Die Ausdehnung zwischen Blockbustern und Arthouse Filmen ist gewaltig und dennoch sind es immer die üblichen Verdächtigen, die die Scharen in die Kinos locken.

3.1 Aktuelle Betrachtung der Kinosituation

Die Corona Pandemie trug einen wesentlichen Teil dazu bei, die Kinosituation weltweit auf die Probe zu stellen. Dass die Streamingdienste eine große Erleichterung für Produktionsfirmen darstellen, wurde bereits ausgiebig erläutert.⁵⁷ Doch über die Kinos selber könnte man nicht dasselbe sagen. Diese profitieren nämlich direkt von den Ticketverkäufen der Menschen, die vor Ort ins Kino gegangen sind.

⁵⁷ Siehe Kapitel 2.2.3

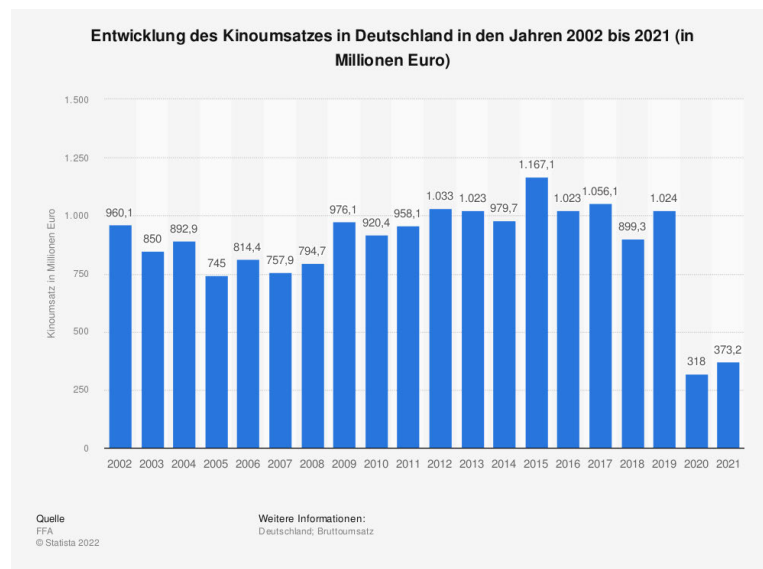


Abbildung 4: Entwicklung des Kinoumsatzes in Deutschland in den Jahren 2002 bis 2021 (in Millionen Euro)⁵⁸

Man erkennt in der Statistik sowohl, dass die Ticketverkäufe durch die Pandemie um ca. zwei Drittel gesunken sind, jedoch ist auch erkennbar, dass auch schon vor der Pandemie die Ticketverkäufe in jedem Jahr sehr unterschiedlich stark geschwankt haben. Ob der Kinomarkt aber an einer Existenzkrise steht, davon ist nicht auszugehen, denn andere Zahlen geben ein anderes Bild auf den Markt.

⁵⁸ Vgl. Statista, 2023, Zugriff v. 22.01.2023

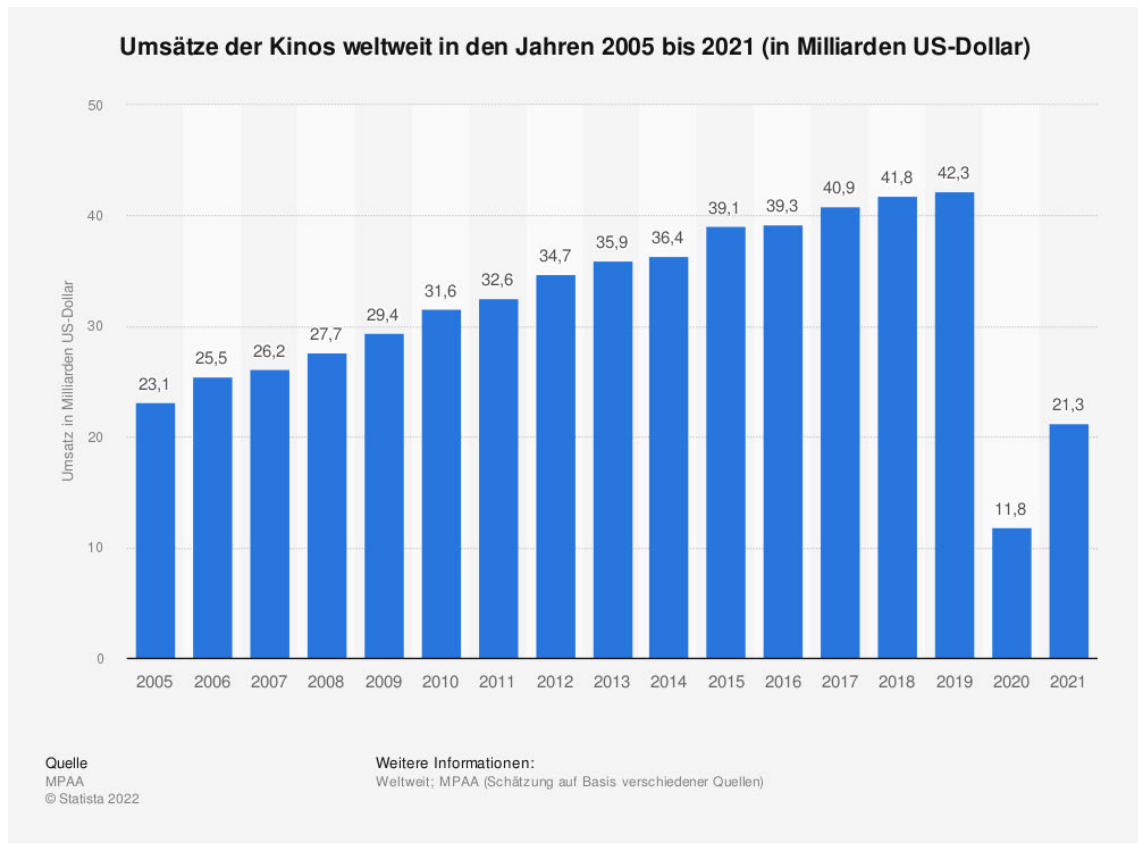


Abbildung 5: Umsätze der Kinos weltweit in den Jahren 2005 bis 2021 (in Milliarden US-Dollar)⁵⁹

Diese Zahlen zeigen, dass die schwankenden Kinobesucher nur auf Deutschland zu beziehen sind und dass im weltweiten Kinomarkt eine klar steigende Umsatzziffer steht, welche nichts desto trotz an der Corona Pandemie gelitten hat und sich nur schwer wieder erholt, da das Jahr 2020 für die Kinobranche das schwächste Kinoumsatzjahr seit 2005 war. Das Kino wird jedoch weiterwachsen. Ob dies für Deutschland ebenfalls der Fall ist, werden vor allem die folgenden Jahre zeigen. Schaut man sich aber die Anzahl an Kinos in Deutschland an, stellt man fest, dass seit 2002 langfristig ein negativer Trend erkennbar ist. Sowohl Kinosäle als auch Kinoplätze scheinen in Deutschland weniger zu werden.⁶⁰

⁵⁹ Vgl. Statista, 2023, Zugriff v. 22.01.2023

⁶⁰ Vgl. Statista, 2023, Zugriff v. 22.01.2023

3.1.1 Digitalisierung

Auch das Kino ist von der Digitalisierung nicht verschont geblieben. Besonders das immer größere und lukrative Angebot von Heimkinos, welche durch große Flachbildfernseher mit hoher Auflösung, große Soundsysteme oder Beamer, ermöglicht es heutzutage, die Technik des Kinos bei sich zuhause nachzustellen. Daher war die Digitalisierung der Kinos ein Schritt, der unumgänglich war, da das Alleinstellungsmerkmal der Kinos sonst verfallen würde.

Die Produktion von 3D Filmen schien 2009 durch *Avatar – Aufbruch nach Pandora* von James Cameron die neue Revolution im Kino zu sein, welche im Mittelpunkt der Digitalisierung stehen sollte. Dabei gab es erste Formen des 3D Films bereits Ende der 1930er Jahre. Diese erlebte in den 1950er Jahren einen leichten Boom, welcher jedoch keine zwei Jahre anhielt, da die Technik zu der Zeit einfach noch nicht bereit war, um derartige Bilder glaubhaft dreidimensional darstellen zu können. Avatar konnte die Begeisterung für 3D wieder anfachen. Das Problem war aber, dass Kinos, um 3D Filme projizieren zu können, eine technische Umrüstung brauchen. Diese kostete im Schnitt 20.000 Euro pro Kino. Das sorgte dafür, dass nur große Kinoketten diese Umrüstung in Kauf genommen haben, da kleinere Arthouse Kinos kein Budget für derartige Auswertungen hatten. Dies erwies sich aber auch als nicht nötig, da sich der 3D Film auch beim erneuten Versuch nicht durchsetzen konnte. Grund dafür war das fehlende Interesse durch die Kinobesucher, da eine Karte für einen 3D Film teurer war als die für einen 2D Film sowie die erhöhten Produktionskosten beim Drehen eines 3D Films. Diese kosteten nämlich im Schnitt 20 bis 30 Prozent mehr. Diese Kosten kamen aber nicht wieder rein, durch das fehlende Interesse der Besucher*Innen. Als dann Filmschaffende anfangen 2D Filme nachträglich in 3D umzuwandeln, wurde der 3D Film mehr und mehr ignoriert. Und so konnte sich diese Neuerung ebenfalls nicht durchsetzen.⁶¹

Was sich aber durchsetzen konnte, ist die digitale Projektion. Vor den digitalen Projektoren, wie wir sie heute kennen, wurden Filme noch auf 35mm-Film gedreht und vorgeführt. Durch die Möglichkeit, Filme sowohl digital zu drehen als auch digital zu projizieren, erleichterte sich die Produktion der Filme immens. Das Bild konnte erstmals vor Ort beim Dreh kontrolliert werden und nicht erst nach der Entwicklung, tagelang nach dem eigentlichen Dreh. Zusätzlich konnte der Fokus auf mehr Komponenten innerhalb des Filmes gelegt werden wie O-Ton, Sound und Geräusche. Der Anspruch an einen Film wurde höher.⁶²

⁶¹ Vgl. Becker, 2013, S. 128 ff

⁶² Vgl. ebd.

3.1.2 (Toxische) Beziehung zwischen Film und Rezipient

Ein Film kommuniziert mit seinem Rezipienten. Durch seine Kommunikation nimmt der Rezipient das Geschaute auf und übernimmt es in seinem Alltag.

Die Aufnahme der Kommunikation geschieht laut dem Autor Lothar Mikos auf zwei Arten. Die Rezeption und die Aneignung. Bei der Rezeption handelt es sich um das Produkt, welches entsteht, wenn der Rezipient mit seinen Eindrücken und Empfindungen auf ein künstlerisches symbolbehaftetes Werk stößt und dieses in seinen persönlichen Rahmen einordnet. Struktur des Films und die Auffassungsgabe des Rezipienten vermischen sich und ergeben den sogenannten rezipierten Text. Dieser lässt sich als gedeutete Fassung des Werkes durch den Rezipienten besser verstehen. Die direkten Eindrücke beim Schauen stehen dabei im Vordergrund und sind ausschlaggebend beim Erstellen unseres persönlichen rezipierten Textes.⁶³

Die Aneignung erfolgt erst nach dem Schauen. Gemeint ist die Integration des Geschauten in den Alltag. Ein Gespräch über das Geschaute mit den Freunden ist eine Aneignung, ebenso das Übernehmen von Eigenschaften, welche der Rezipient an den Filmfiguren als erstrebenswert empfindet. Werte und Normen in unserer Gesellschaft können aus der Aneignung wichtiger Werte innerhalb eines Werkes entstehen und das soziale Miteinander damit langfristig verändern. Ein gerade aktuelles Beispiel dafür ist der Film *Avatar: The Way of Water* von James Cameron. Auch wenn der Film als Unterhaltungswerk gesehen wird, versucht der Regisseur James Cameron mit seinem Film eine Aneignung zu erreichen, welche die Metapher hinter der Unterhaltung abzielt. Der Umgang des Menschen mit der Umwelt. Durch das wörtliche Weitererzählen des Geschauten wird die Aneignung weitergetragen. Ob dies eine Verhaltensänderung zur Folge hat oder nur eine Gesprächseinleitung, ändert nichts daran, dass hier eine Aneignung stattgefunden hat.⁶⁴

Diese Veränderungen können aber auch negative Folgen mit sich tragen. Die Frage ob gewalttätige Filme ihre Gewaltverherrlichung nach Außen übertragen soll hier zwar nicht behandelt werden, doch alleine der Fakt, dass diese Frage gestellt wird, zeigt, dass negative Aneignungen ebenfalls passieren können. Das Kino ist in jeder Form der Aneignung besonders effektiv. Eine Kinosituation erschafft einen ganz besonders intensiven Rahmen, in dem der Rezipient seine Eindrücke aufnehmen und verarbeiten kann. Die Voraussetzungen eines Kinos ermöglichen jedoch nicht gleich eine starke

⁶³ Vgl. Mikos, S. 23

⁶⁴ Vgl. ebd.

Rezeption. Die gesellschaftlichen Bedingungen sowie die persönlichen Bedingungen spielen ebenfalls eine tragende Rolle, da das Kino nur den Rahmen schafft.⁶⁵

Die Art, wie das Kino genutzt wird, ändert sich über die Jahre ebenfalls mit der Gesellschaft mit. Unterschiedliche Situationen und Entwicklungen ändern die Motivation ins Kino zu gehen. Wo das Kino während der Weltkriege noch als Rückzugsort galt, um dem grausamen Alltag zu entfliehen, ist es heute ein Ort der Konsum- und Freizeitgesellschaft geworden. Diese Entwicklung wird als Amerikanisierung und Modernisierung beschrieben.⁶⁶

Doch zwischen Fluchtort und Freizeitort entwickelte sich das Kino selbst weiter. Besonders in der Zeit gesellschaftlicher Umbrüche nutzte das Kino sein Medium, um diese Wandlungsprozesse zu zeigen und den Zuschauenden bei ihren eingehenden identitären Fragen zu helfen.⁶⁷

3.2 Mainstream Cinema

Wenn ein Film als Mainstream bezeichnet wird, wirkt sich dies eher negativ auf einen Film aus. Mainstream ist für die meisten sehr abwertend konnotiert. Dabei bedeutet Mainstream nur eine vorherrschende gesellschaftspolitische, kulturelle Richtung.⁶⁸ Also nichts anderes als eine kulturelle Richtung, die bei den meisten Anklang findet. Wie kann etwas, was den meisten gefällt, dann also doch so negativ wirken? Mainstream im Kino ist Fluch und Segen zugleich. Für die Filmstudios bedeuten Mainstream-Filme, dass ein Misserfolg an den Kinokassen fast vollständig auszuschließen ist, da ein maximal großes Publikum angesprochen wird und sich für den Film interessieren kann. Es wird kein spezielles Milieu oder eine spezielle Altersgruppe angesprochen. Die breite Masse wird als Zielgruppe gewählt. Darunter leidet zwar nicht zwingend die Qualität des Films, jedoch wirkt sich dies sehr auf die kreative Freiheit von Filmschaffenden aus. Denn wer als unabhängiger Filmemacher seine eigenen Visionen verwirklichen will, muss sich dem Filmstudio unterordnen, welches einen massentauglichen Film verlangt. Doch genau im Gegenteil ist ein Mainstream-Film auch nicht direkt mit Qualität verbunden. Bloß weil die Masse einen Film gut findet, müssen es die Kritiker nicht auch tun. Kinder und Familien

⁶⁵ Vgl. Wegerer, 2013, S. 133

⁶⁶ Vgl. Wegerer, 2013, S. 134-135

⁶⁷ Vgl. ebd.

⁶⁸ Vgl. Duden, Mainstream

haben letztendlich einen anderen Anspruch an einen Film, als ein erfahrener Filmkritiker oder Filmliebhaber, der sich mit dem Medium Film länger auseinandersetzt.⁶⁹

Blockbuster sind daher eng verbunden mit dem Mainstream-Film, da diese meist ein enormes Budget erfordern. Dieses Budget kann nur eingeholt werden, indem die breite Masse genügend Kinotickets erwirbt. Schaut man sich die Zahlen der erfolgreichsten Filme aller Zeiten an, erkennt man auch, dass die meisten davon Blockbuster Filme sind, die man ebenfalls als Mainstream-Filme bezeichnen kann.

⁶⁹ Vgl. Fleischmann, 2016, S. 51

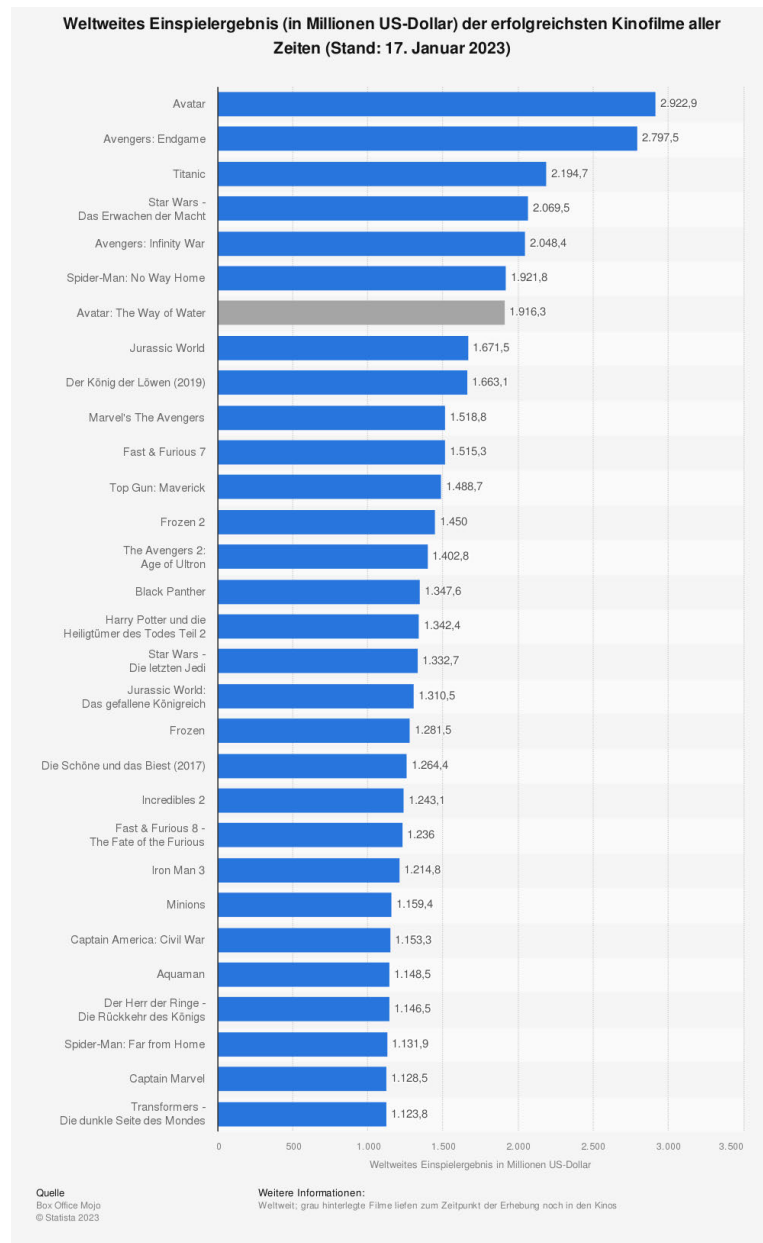


Abbildung 6: Weltweites Einspielergebnis (in Millionen US-Dollar) der erfolgreichsten Filme aller Zeiten (Stand: 17. Januar 2023)⁷⁰

Als Kriterium für einen Blockbuster Film hat der Autor ein Budget von über 100.000.000 US-Dollar in den Film investiert. Dieses Budget ist mit Risiko verbunden, da die Einspielergebnisse mindestens dieselbe Zahl wieder einnehmen müssen, um nicht als Verlust gelten zu können. Deshalb kann man davon ausgehen, dass diese Filme als Blockbuster Filme geplant wurden. Dabei stellte sich heraus, dass von den 30

⁷⁰ Vgl. Statista, 2023, Zugriff v. 21.01.2023

erfolgreichsten Filmen aller Zeiten, 28 ein Budget von über 100.000.000 US-Dollar benötigt haben.⁷¹ Jeder einzelne von ihnen hat dabei ein Einspielergebnis von mindestens einer Milliarde US-Dollar erreicht.

Bei den beiden Filmen, die unter 100.000.000 US-Dollar gekostet haben, handelt es sich um den Film *Minions* und *Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs*. Da beide dieser Filme einem Franchise angehören und ebenfalls ein enormes Publikum erreicht haben, kann man dennoch davon ausgehen, dass diese als Blockbuster gedacht waren und einfach das Budget von 100.000.000 US-Dollar nicht benötigt haben.

Ein weiteres Merkmal, welches die Filme miteinander verbindet, ist, dass keiner der Filme eine Altersfreigabe über 16 enthält und der Großteil der ab 12 Jahren freigegeben ist, da diese ebenfalls für ein maximal großes Publikum gedacht sind.⁷²

Der Mainstream bzw. Blockbuster Film zeichnet sich durch ein enormes Budget aus, doch das Budget fließt nicht einfach in die Produktion ein. Ziel der Filmschaffenden ist es, mit einem hohen Budget ein Filmerlebnis zu erschaffen, welches durch Spezialeffekte und gewaltige Sets größer wirkt, als die Story selbst. Doch ein hoher Teil des Budgets für einen massentauglichen Film geht dabei auch in die Gagen von bekannten Darstellern. Wer in der Masse herausstechen möchte, muss mit bekannten Namen werben. Denn Fans von bekannten Darstellern geben einem Film, der sie vielleicht gar nicht interessiert doch bekannte Darsteller*innen enthält, eher eine Chance als ein Film ohne bekannte Namen. Die Nostalgie, welche durch die beliebten Stars angesprochen wird, erfüllt auch einen großen Werbeaspekt.⁷³

Einen Film als Mainstream zu kategorisieren ist jedoch keinesfalls leicht. Es gibt keine einheitliche bekannte Zahl, nach der ein Film mit dem Budget oder dem Einspielergebnis als Mainstream gelten kann, da zum Beispiel auch Überraschungshits ohne großes Budget ein enormes Einspielergebnis liefern können. Diese waren zwar nicht als Mainstream Filme oder Blockbuster gedacht, aber die Gesellschaft hat sie als Mainstream klassifiziert. Daher kann man auch Platzierungen einer Jahres spezifischen Rangliste für Filme als Indikator für einen Mainstream Film nutzen, da die *Top Ten* von

⁷¹ Vgl. IMDB, 2023, Zugriff v. 21.01.2023

⁷² Vgl. ebd.

⁷³ Vgl. Lowry, 2000, S. 16ff

den meisten Menschen weltweit konsumiert wurden und sich damit von der Masse absetzte.⁷⁴

Auch das Merchandising kann eine relevante Rolle dabei einnehmen, ob ein Film es in den Mainstream geschafft hat, da hohe Marketing- und Merchandise-Kampagnen dem Film eine so große Reichweite zumuten, dass weitere Produkte neben dem Film selbst gekauft werden. Daher findet man meist nur Spielfiguren von größeren Franchises wie *Marvel* oder *Star Wars*. Bei kleineren Arthouse Filmen sucht man meistens vergebens nach lizenzierten Marketing-Waren.

3.3 Arthouse Cinema

Fragt man zehn unterschiedliche Filmkritiker nach der Definition oder Charakteristika eines Arthouse-Films, so würde man wahrscheinlich zehn völlig unterschiedliche Antworten erhalten. Es gibt keine einheitliche Definition, was einen Film zu einem Arthouse Film macht, dabei ist genau das auch der wichtigste Aspekt eines Arthouse Films.

Arthouse-Filme zeichnen sich vor allem durch kreative Freiheiten ihres Schöpfers aus, sowie durch ihre Ästhetik und Thematik. Arthouse bildet das genaue Gegenstück zum Mainstream Kino. Es wird sich einem ganz bestimmten und nischenbehafteten Thema gewidmet und dabei spielt die Massentauglichkeit des Films beinahe keine wichtige Rolle. Unkonventionelle Erzählmuster sowie untypische Kamerawinkel und Einstellungen sind alles Eigenschaften, die in einem Arthouse-Film vorkommen können, diesen jedoch nicht dadurch ausmachen.

Ursprünglich entstand der Begriff des *Art House* als Bezeichnung für Kinos in den USA, die Programme spielten, für die kein kommerzielles Interesse im Vordergrund stand. Sie entstanden in den 1920er Jahren in Großstädten der Ostküste der USA aus Filmclubs heraus. Ganz zum Gegenstück des Mainstream Kinos sollten derartige Häuser Programme spielen, die für ein vorwiegend akademisch gebildetes Publikum gedacht waren und dieses auch mehr fordern sollten. Das selbständige Werk stand im Vordergrund und nicht die Studios hinter den Filmen.⁷⁵

⁷⁴ Vgl. Fleischmann, 2015, S. 53-54

⁷⁵ Vgl. Lexikon der Filmbegriffe, Art house, Zugriff vom 22.01.2023

Heute hat sich der Begriff *Arthouse* als Bezeichnung für Nicht-Mainstream-Kino verselbstständigt. Unterhaltung und Action spielen eine untergeordnete Rolle, während gewagte Themen angesprochen werden und dabei auch experimenteller vorgefahren werden.⁷⁶ Im amerikanischen Kino wird der Begriff *Art House Cinema* auch benutzt, um ausländische Filme zu vermarkten oder Filme zu kennzeichnen, die durch ein kleines Budget und selbstständig, also ohne Filmstudio dahinter, entstanden sind.

Die Definitionen von *Arthouse* sind nicht einheitlich und gerade im Laufe der Zeit findet man immer wieder neue Ansätze und Definitionen. Einig sind sich jedoch alle Definitionen darüber, dass der Arthouse-Film sich nicht der Unterhaltung der Zuschauenden beugen muss. Es geht vielmehr darum, auf gesellschaftliche Missstände hinzuweisen und dass, ohne dabei von größeren Marketingstrategien des Mainstreams begrenzt zu sein. Die Schwierigkeit eines Arthouse-Films liegt darin, ein „anspruchsvolles“ Kulturprodukt hervorzubringen, ohne die Mittel, die einem großen Blockbuster zur Verfügung stehen hätte.⁷⁷

Der Unterschied zwischen dem Arthouse Genre und anderen Genres, besteht wahrscheinlich auch darin, dass dieses Genre für Cineasten derart interessant wurde, dass extra Kinos gebaut wurden, die sich darauf fokussieren ausschließlich Arthouse-Filme in ihr Programm zu bringen und sich gezielt von Mainstream-Blockbustern zu distanzieren. In Deutschland nehmen diese Arthouse-Kinos zwar unter 10% vom Gesamt-Kinomarkt ein, jedoch beläuft sich diese Zahl in Frankreich und der Schweiz auf rund 30%. Bedeutende Regisseure wie Michael Haneke, Feo Aladağ und Ulrich Seidl geben jedoch Grund zur Annahme, dass sich dieser Anteil in Zukunft erhöhen wird.⁷⁸

Doch auch in Hollywood bewegt sich der Trend dahin, mehr Arthouse-Studios die Möglichkeit zu geben, kreative und experimentelle Filme in die Kinos zu bringen, wie bspw. das Filmproduktionsstudio A24, auf das später in dieser Arbeit noch genauer Bezug genommen wird.

⁷⁶ Vgl. Lexikon der Filmbegriffe, Art-house Film, Zugriff v. 22.01.2023

⁷⁷ Vgl. Pichler, 2014, S. 8-10

⁷⁸ Vgl. ebd.

4 A24

Am 20. August 2012 von Daniel Katz, David Fenkel und John Hodges gegründet, legte die Filmproduktionsgesellschaft A24 einen wichtigen Grundstein für die Entwicklung von Independent- und Arthouse-Filmen auf dem Kinomarkt. Mit Fokus darauf, Independent-Filme dem breiteren Publikum zu offenbaren, finanziert, produziert und verleiht das Studio seit über zehn Jahren sogenannte „Indie-Filme“ auf der ganzen Welt und erlangte durch ihre von der Kritik gefeierte Film-Vita hohes Ansehen.⁷⁹

Die Academy of Motion Pictures Arts and Science verleiht jedes Jahr die Academy Awards, welche die wohl bekanntesten Film Awards der Filmindustrie darstellen und küren dort jährlich die besten Filme des Jahres und andere wichtige Preise der Filmbranche. Dieses Jahr konnte sich die Filmproduktionsgesellschaft A24 mit 18 Nominierungen als führendes Studio das erste Mal gegenüber allen anderen großen Filmproduktionsstudios durchsetzen und sich nur mit Independent-Filmen gegen Filmstudios wie Netflix, Disney und Warner Bros. beweisen.⁸⁰

4.1 Elevated Horror

Im Horrorgenre tat sich seit den 2010er Jahren ein besonderer Trend auf, welcher sich bis heute nicht unterdrücken ließ. Mit dem „Elevated Horror“ wurden anspruchsvolle Horrorgeschichten beschrieben, die die Lücke zwischen Arthouse-Filmen und dem klassischen Mainstream-Horror verkleinern sollten. A24 wird dabei oft als größter Vorreiter genannt, der eben diese Filme förderte, produzierte und publik machte.⁸¹

Filme wie *Hereditary – Das Vermächtnis*, *Der Leuchtturm* und *The Witch*⁸² werden als Beispiele genannt für Filme, die dem Horrorgenre eine neue Ebene hinzufügen und sowohl Cineasten als auch Mainstream-Kinogänger*innen begeistern konnten. Allesamt wurden produziert und veröffentlicht durch A24.

Mit *Der Babadook* von Jennifer Kent aus dem Jahr 2014 wurde „Elevated Horror“ das erste Mal einem breiten Publikum eröffnet und konnte Kritiken für sich begeistern, dabei auch gute Einspielergebnisse vorweisen. Die Kritiken hoben vor allem die

⁷⁹ Vgl. Variety, 2023, Zugriff am 25.01.2023

⁸⁰ Vgl. Variety, 2023, Zugriff am 25.01.2023

⁸¹ Vgl. Brannan, 2021

⁸² Vgl. Kapitel 4.2

metaphorischen Elemente heraus, die dem Film eine intelligente Ebene hinzufügen und sich so von den Exploitationfilmen im Horrorgenre abgrenzten. Vor allem die psychologische Ebene spielt im „Elevated Horror“ eine tragendere Rolle.⁸³

A24 sah diesen Trend und erkannte das Potential für ihre eigenen Zwecke. Durch den „Elevated Horror“ konnten Arthouse Filme aus ihrer Produktion an den großen Markt gebracht werden und so drehten sie im Laufe der folgenden Jahre weitere Filme die sich dem Genre verschrieben, wie *Hereditary – Das Vermächtnis*, *Der Leuchtturm* und *The Witch*. Volksgeschichten wurden mehr in den Vordergrund von Horrorgeschichten geführt.⁸⁴ Mit *The Witch* brachte A24 ihren ersten Vertreter des „Elevated Horrors“ aus eigenem Hause an den Kinomarkt und konnte finanziell auch weltweit ca. 40.000.000 US-Dollar einspielen bei einem 4.000.000 US-Dollar Budget.⁸⁵

4.2 Filme von A24

Die Filmographie von A24 steigt seit 2013 stetig an. Zu Beginn verlieh A24 mehr Filme als selbst produzieren. Zu dieser Zeit wurden Filme von ihnen vertrieben wie *Spring Breakers* von Harmony Korine, *The Spectacular Now* von James Ponsoldt und *The Rover* von David Michôd. Doch ihre erste Anschaffung waren die Rechte für *A Glimpse Inside The Mind of Charles Swan III* von Roman Coppola. Diese erwarben sie bereits zehn Tage nachdem die Gründung von A24 öffentlich gemacht worden ist.⁸⁶

Erst nachdem diese Filme Anklang gefunden haben, begann das Unternehmen eigenständig Filme zu Produzieren und schaffte mit *Ex Machina* von Alex Garland einen ersten Hit als inspirierender Science-Fiction Film, welcher sich 2016 den Oscar für die besten visuellen Effekte sowie eine Nominierung für das beste Originaldrehbuch ergattern konnte. Nach diesem Erfolg begann das Studio jährlich eigene Produktionen zu veröffentlichen, welche im Durchschnitt sehr gut bei dem Publikum ankamen. Das resultiert aus den Durchschnittsbewertungen auf IMDb, also der Internet Movie Database, wo sowohl Kritiker als auch einfache Filmfans ihre Bewertungen für Filme veröffentlichen können.⁸⁷

⁸³ Vgl. Brannan, 2021, S. 12-13

⁸⁴ Vgl. ebd. S. 15-16

⁸⁵ Vgl. IMDb, 2023, Zugriff vom 24.01.2023

⁸⁶ Vgl. ebd., S. 36

⁸⁷ Vgl. IMDb, 2023, Zugriff vom 24.01.2023

4.2.1 The Witch

Robert Eggers Debütfilm aus 2015 war nicht nur der Einstieg von A24 in das "Elevated Horror"-Genre, sondern auch der zu der Zeit bisher größte finanzielle Erfolg für das Studio. Mit der Liebe zum historischen Detail und einer Horrorgeschichte, die sich aus Drama und Volksgeschichten zusammensetzt, entdeckte A24 hier die Möglichkeit, Arthouse- und Mainstream-Kino zu verbinden.⁸⁸

Thematik

Im 17. Jahrhundert führt das Ehepaar William (Ralph Ineson) und Katherine (Kate Dickie) ein tief religiöses und christliches Leben mit ihren 5 Kindern. Doch der Wald neben der Behausung der Familie soll angeblich von einer Hexe heimgesucht werden und schon bald häufen sich merkwürdige Ereignisse, die Grund zur Annahme geben, dass es sich um mehr als nur Zufälle handelt. Die Familie weiß aber nicht mit den Geschehnissen umzugehen und schon bald wird sich auch innerhalb der Familie der Hexerei beschuldigt.

Besonderheit

Anders als andere Filme, die in ferner Vergangenheit spielen, legt Robert Eggers besonders großen Wert darauf, seine Filme so historisch akkurat wie möglich zu gestalten und erschafft dadurch eine so dichte Atmosphäre, dass der Film trotz der unkonventionellen Bilder und Kamera die Spannung hält und den Horror nicht in Form von Monstern zeigt, sondern in Form von realem Horror, der von den Menschen und der Zeit ausging. Zweifel und Schuld werden derart grausam in Szene gesetzt, dass das eigentliche „Monster“ nicht mehr das Gruseligste an dem Film darstellt. Diese neuen Ideen zahlten sich aus und der Film konnte mit seinem Budget von ca. 4.000.000 US-Dollar ca. 40.000.000 US-Dollar einspielen.⁸⁹

⁸⁸ Vgl. Brannan, 2021, S. 15 - 16

⁸⁹ Vgl. IMDb, 2023, Zugriff vom 25.01.2023

4.2.2 Der Leuchtturm

Mit *Der Leuchtturm* von Robert Eggers tat A24 den gewagten Schritt 2019 einen Film im 1:1,19 Bildformat und in Schwarz-Weiß auf die Kinoleinwand zu bringen. Der Look des Filmes würde das Publikum vermuten lassen, der Film stamme aus dem Anfang des 19. Jahrhunderts. Der zweite Film des Regisseurs hebt sich nochmal mehr vom konventionellen Kino ab und das zeigt sich auch in den Einspielergebnissen.

Thematik

Anfang des 19. Jahrhunderts müssen die beiden Leuchtturmwärter Thomas Wake (Willem Dafoe) und Efraim Winslow (Robert Pattinson) auf einer kleinen kargen Insel vor der Küste Neuenglands einen Leuchtturm instandhalten und wohnen gemeinsam auf engstem Raum. Durch ein Unwetter verlängert sich der Aufenthalt der beiden auf der Insel auf unbegrenzte Zeit. Es entsteht ein Kammerstück auf der Insel, welches sowohl Alkoholkonsum thematisiert, als auch mit der Psyche der beiden und mit der der Zuschauenden spielt. Ein Horrortrip, welcher auch Seemannsmärchen aus vergangenen Zeiten aufgreift.

Besonderheit

Der Film hebt sich vor allem durch seine historisch präzise Art ab, welche sich sowohl auf die Akzente der beiden Figuren bezieht als auch auf das Kostüm und das Set-Design. Durch die unkonventionelle Art dem Zuschauenden das Gefühl zu vermitteln, ebenfalls nicht alles zu wissen, überkommt einem beim Zuschauen das Gefühl von Beklemmtheit. In keiner Sekunde des Filmes wird verdeutlicht, wie lange die Handlung des Filmes spielt und was auf dem Bildschirm real ist und was sich die Figuren nur einbilden. Besonders der Look des Filmes und die surreale Handlung machen den Film weniger zu einem Mainstream Film, sondern zu einem historisch akkuraten Arthouse-Horrorfilm. Die kryptisch erzählte Handlung und die fehlende 3-Akt-Struktur ließen den Film jedoch gerade einmal 18.129.654 US-Dollar brutto einspielen bei einem Budget von ca. 11.000.000 US-Dollar.⁹⁰ Dennoch begeisterte der Film bei Kritikern und Cineasten.⁹¹

⁹⁰ Vgl. IMDb, 2019, Zugriff vom 24.01.2023

⁹¹ Vgl. ebd.

4.2.3 Hereditary – Das Vermächtnis

Genau wie die bereits genannten Filme ist auch *Hereditary – Das Vermächtnis* von Ari Aster ein Horrorfilm aus der Produktionsfirma A24 und konnte mit einem zugänglicheren Look, und dennoch genügend Filmtechniken, an der man die Herkunft aus dem Arthouse-Studio erkennt, einen weltweiten Bruttoertrag von 82.530.552 US-Dollar einspielen und das bei einem Budget von ca. 10.000.000 US-Dollar.⁹²

Thematik

Nachdem die Großmutter einer Kleinstadt-Familie gestorben ist, wird die trauernde Familie von beunruhigenden Ereignissen heimgesucht und entdeckt dunkle Geheimnisse, die die Familie in neue Probleme verstrickt. Dabei verarbeitet jedes Familienmitglied auf andere Weise den Verlust der Großmutter. Neben einem tragischen Familiendrama wechselt der Film thematisch mehrmals seine Richtung und bringt neue Genre Elemente in den Film.

Besonderheit

Deutlich zugänglicher für den größeren Markt schaffte es *Hereditary* ähnlich wie *The Witch* den „Elevated Horror“ an den großen Markt zu bringen und erzählt ebenfalls wie *The Witch* den Horror durch zutiefst menschliche Situationen und nimmt Themen wie Trauerbewältigung und Familie und mischt diese mit übernatürlichen Elementen. Dabei bleibt der Fokus die meiste Zeit des Films auf den Figuren und nicht auf dem übernatürlichen Horror. Zusätzlich arbeitet *Hereditary* mit einem so prägnanten Sound Design, dass bereits bestimmte einzelne Töne eine unangenehme und schockende Stimmung erschaffen.⁹³

⁹² Vgl. IMDb, 2018, Zugriff vom 24.01.2023

⁹³ Vgl. Kattelman, 2019, S. 7-8

4.3 Heroische Figuren in A24 Produktionen am Beispiel „The Green Knight“

„Als heroische Figur verstehen wir deshalb zunächst eine reale oder fiktive, lebende oder tote menschliche Person, die als Held, hero, héros usw benannt und/oder präsentiert wird und der heroische Eigenschaften zugeschrieben werden [...]“ – von den Hoff, Asch, Aurnhammer, Bröckling, Korte, Leonhard, Studt⁹⁴

The Green Knight von David Lowery aus 2021 ist ein weiteres Beispiel dafür, wie A24 bekannte Stereotype von Heldenfiguren auf neue Art und Weise inszeniert. Im historischen Abenteuer und Drama-Film wird das Gedicht *Sir Gawain and The Green Knight* aus dem 14. Jahrhundert adaptiert und erzählt die Geschichte des Neffen von König Arthur genannt Sir Gawain. An einem Weihnachtsabend wird die Tafelrunde von König Arthur von einem mysteriösen grünen Ritter gestört, welcher das Angebot gibt, einen Hieb zu gewähren, ihn nieder zu strecken, wenn er ein Jahr später den gleichen Hieb erwidern darf. Sir Gawain, der zur Zeit der Geschichte ein lüsternes und entspanntes Leben lebt, sieht die Chance für sich, sich endlich vor seinem Onkel zu beweisen und entscheidet sich voller Stolz dazu dem grünen Ritter den Kopf abzuschlagen. Aber kaum nachdem der Kopf auf dem Boden ankommt, steht der grüne Ritter auf, nimmt seinen abgetrennten Kopf unter die Arme und geht.⁹⁵

Die Geschichte erzählt daraufhin die Geschichte von Sir Gawain, wie er mit den Konsequenzen seiner Tat umgeht. Wie das Jahr nach der Begegnung mit dem grünen Ritter verläuft und wie seine Reise zum grünen Ritter aussieht. Der Film zeigt anders als andere Heldengeschichten nicht, wie der Protagonist das Böse überwindet und als starker Ritter aus der Schlacht zurückkehrt, sondern macht von Anfang an klar, wohin die Reise von Sir Gawain gehen wird. Themen wie Verantwortung, Konsequenzen und Stolz werden auf bedrückende Weise behandelt. Sir Gawain wird dabei von der restlichen Welt als Held gefeiert, doch das Publikum und Sir Gawain selbst sehen als einzige, wie belanglos Stolz und Eitelkeit sein können, wenn der Tod auf einen wartet. Von Furcht vor dem eigenen Schicksal und der Hoffnung, dass am Ende doch noch alles gut wird, erzählt der Film auf tragische und langsame Art, dass Happy Ends meistens unrealistisch sind und Helden nicht immer gewinnen, nur weil sie mutig und stark sind.

⁹⁴ Vgl. von den Hoff, Asch, Aurnhammer, Bröckling, Korte, Leonhard, Studt, 2013, S. 8

⁹⁵ Vgl. IMDb, 2023, Zugriff vom 25.01.2023

Diese Heldenfigur, gespielt von Dev Patel, kennt ihr Schicksal bereits nach den ersten 15 Minuten des Films und bricht dadurch erneut bekannte Erzählstrukturen, indem es keine Überraschung daraus macht, wohin die Reise geht. Die Entwicklung der Figur, wie man lernt, sein Schicksal zu akzeptieren, steht im Vordergrund. Ein Muster, welches sich durch viele bekannte Filme von A24 durchzieht. Heldenfiguren werden von anderen Seiten beleuchtet als sonst und brechen Stereotype mit außergewöhnlichen Figuren und deren Handlungen.

5 Everything Everywhere All at Once

Mit *Everything Everywhere All at Once* erreichte A24 nicht nur die bisher höchste Anzahl an Oscar Nominierungen, die ein Film ihres Studios jemals erhalten hat, sowie 391 weitere Nominierungen für Filmpreise, sondern auch ihren bisher finanziell erfolgreichsten. Mit einem Budget von ca. 25 Millionen US-Dollar konnte der Film sein Vierfaches wieder einspielen (104.110.429 US-Dollar).⁹⁶ Warum genau der Film derart erfolgreich für das Studio geworden ist und warum selbst größere Kinosäle den Film in ihr Programm aufgenommen haben, soll im nächsten Kapitel Thema sein.

5.1 Thematik

Die chinesische Mutter Evelyn Wang führt gemeinsam mit Ihrem Ehemann Waymond Wang einen Waschsalon, welcher finanziell nicht sehr gut aufgestellt ist. Die Kosten häufen sich und nebenbei steht ein wichtiger Termin bei Ihrer Steuerberaterin an. Währenddessen versucht die lesbische Tochter Joy ihrer Mutter klarzumachen, dass sie ihre Sexualität nicht verheimlichen möchte, da der Großvater von Joy zu Besuch gekommen ist und noch nichts von der sexuellen Orientierung seiner Enkelin weiß. In all dem Stress droht der Ehemann mit einer Scheidung.

Doch während die gesamte Familie bei ihrem Treffen mit der Steuerberaterin gesagt bekommt, dass die Steuerabrechnung fehlerhaft sei, wird Evelyn von einer alternativen Variante Ihres Ehemannes Waymond Wang aus ihrer Realität herausgezogen. Dieser behauptet, aus einem anderen Universum zu kommen, dem Alpha-Universum, und bittet Evelyn beim Kampf gegen ein böses Monster namens Jobu Tupaki um Hilfe. Evelyn versteht die Situation jedoch nicht und versucht das Erlebte zu ignorieren.

Was darauf folgt, ist eine verrückte Reise durch verschiedene Multiversen, in denen dem Zuschauenden unterschiedliche Varianten von Evelyn und Waymond gezeigt werden, während sich die Tochter Joy als Jobu Tupaki entpuppt. Joy enthüllt, dass sie aus einem Alpha-Universum stammt, welches das Reisen durch Multiversen studiert hat. Dort schien sie die größte Begabung für das Reisen durch das Multiversum zu besitzen, doch in ihren Bemühungen, alles über das Multiversum zu lernen, überanstrengte sie ihren Verstand. Anstatt zu sterben, wurde Ihr Verstand jedoch auf alle Joys von allen Realitäten verteilt, sodass sie alles, überall und zu jeder Zeit fühlen können. Gepeinigt

⁹⁶ Vgl. IMDb Pro, 2023, Zugriff vom 26.01.2023

von diesem Wissen entwickelt Joy einen nihilistischen Glauben, dass nichts auf der Welt wirklich von Wert ist. Aus Frust, dass nichts auf der Welt wirklich zählt, setzt Joy ihre ganze Existenz wortwörtlich auf einen Bagel. Dies genauer zu erläutern ist schwer, da im Film der Bagel symbolisch für das Nichts steht. Der Bagel kollabiert in sich selbst und bildet ein schwarzes Loch, das alles in sich verschlingt. Er stellt das Ende von beiden dar.

Evelyn widersteht der Versuchung des Bagels und versucht, ihre Tochter davon zu überzeugen, dass das Leben immer noch einen Sinn hat. Die beiden kämpfen durch unterschiedliche Multiversen miteinander, wobei Evelyn einsehen muss, dass sie den gleichen Weg wie Joy einschlagen muss, um es mit den Kräften von Jobu Tupaki aufnehmen zu können. Sie sprengt ihren Verstand also ebenfalls und lernt mithilfe ihrer Kräfte, kontrolliert durch das Multiversum zu reisen. Ihr Ziel ist es, ihre Tochter zurückzugewinnen.

Joy sträubt sich jedoch gegen Ihre Mutter und gibt der Alpha-Version von Evelyn die Schuld daran, dass Sie so geworden ist. In einer finalen Konfrontation gewinnt Evelyn den Kampf, indem sie der Gewalt abschwört und den Schergen Jobu Tupakis ihre innigsten Wünsche erfüllt, wodurch Sie den Kampf aufgeben. Joy und damit gleichzeitig auch Jobu Tupaki, gibt inzwischen auf und möchte ihrem Leben ein Ende setzen, indem sie sich in den Bagel stürzt. Evelyn hält sie jedoch auf und macht ihr klar, dass sie ihre Tochter immer und überall lieben wird. Der Film endet mit einer versöhnten Familie, die gemeinsam ein kleines Fest in ihrem Waschsalon veranstalten.



Abbildung 7: Michelle Yeoh, Stephanie Hsu and Ke Huy Quan in Everything Everywhere All at Once⁹⁷

⁹⁷ Vgl. Mahale, 2022, Zugriff am 26.01.2023

5.2 Identifikationsfiguren

Everything Everywhere All at Once schafft es in einem absurden Film mit unglaublich vielen verrückten Momenten und Handlungssträngen eine zutiefst greifbare Geschichte zu erzählen, welche vor allem durch die Figuren und zwischenmenschlichen Beziehungen getragen wird. Sie sind sympathisch trotz Ihrer Fehler und Probleme. Allen voran die Protagonistin Evelyn Wang, gespielt von Michelle Yeoh. Sie ist die Bezugsperson des Zuschauenden, da für sie alles Erlebte genauso neu ist wie für den Zuschauenden. Sie wird zu Beginn des Films als gestresste Person vorgestellt, die ein Leben lebt, welches sie selbst nicht als voll ausgelebt empfindet und leidet an alltäglichen Problemen wie der Steuer, einer Ehekrise und einem pubertierenden Kind. Allesamt Situationen, die viele Menschen auf der Welt nachvollziehen können. Doch gleichzeitig tauchen übernatürliche Probleme auf, die sie zusätzlich belasten. Aus diesen versucht sie einen rationalen Weg herauszufinden und lässt sich dabei genauso überfordern wie das Publikum selbst.

Mit Waymond Wang gespielt von Ke Huy Quan wird dem Zuschauenden ein Vater präsentiert, der in seiner Art schon mehr einem verspielten Kind ähnelt als einem verantwortungsbewussten Erwachsenen. Er wird zunächst als ahnungslose Figur dargestellt, doch was den Film von anderen Geschichten unterscheidet, ist seine Art, Figuren durch das Mittel des Multiversums vollständig in ihrer Art zu ändern. So lernen wir mit Alpha Waymond eine gänzlich andere Version des Vaters kennen, die stark, intelligent und kontrolliert agiert. Beide Varianten des Vaters werden dem Zuschauenden sympathisch inszeniert.

Joy, gespielt von Stephanie Hsu, stellt zwar die Rolle des Antagonisten dar, bekommt jedoch eine tiefgreifende und philosophische Motivation. Der nihilistische Gedanke, dass nichts auf der Welt einen Wert hat, beschäftigt viele Menschen und zusätzlich spielt der Handlungsstrang rein, dass sie von Ihrer Familie erwartet, dass ihre lesbische Beziehung zu Ihrer Freundin akzeptiert und auch nicht verheimlicht wird. Dadurch versteht der Zuschauende sie in vielen Teilen des Films und kann ihre Motivation zumindest verstehen.

5.3 Genre-Mix

In vielen Teilen scheint Everything Everywhere All at Once eine verrückte Komödie zu sein, die mit vulgären und schamlosen Witzen versucht, eine verrückte Geschichte über das Multiversum zu erzählen. Doch was diesen Film spannend macht, ist die Idee, mehrere Genres in den gleichen Film einfließen zu lassen und so ein schwer zu beschreibendes Werk zu kreieren, das Drama, Action, Abenteuer, Science-Fiction und Arthouse miteinander verknüpft.

Drama

Im Kern dieses Films befindet sich eine Familiengeschichte. Joy möchte eigentlich nur, dass Ihre Familie offener mit Ihrer Sexualität umgeht. Gleichzeitig kämpfen Evelyn und Waymond um ihre gemeinsame Ehe und beschäftigen sich mit der Frage, ob ihr Leben ohne einander vielleicht besser gewesen wäre.

Science-Fiction

In einer Welt, in den Multiversen behandelt werden, ist ein Science-Fiction-Genre unumgänglich. Doch Everything Everywhere All at Once nutzt das Science-Fiction-Mittel, um damit andere Bereiche des Filmes zu unterstützen. Trotzdem versucht der Film mit Witz und Charme eine logische Erklärung für die Multiversen zu finden.

Action

Mit großen Actionsequenzen, die an das frühere Hongkonger Kino erinnern, schafft der Film es in seiner Überdrehtheit, die Qualität der Action nicht sinken zu lassen und überrascht mit Martial Arts Kämpfen und durchgeplanten Kampfchoreographien.

Abenteuer

Obwohl der Film die meiste Zeit nur in einem einzigen Raum spielt, wird das stilistische Mittel des Multiversums benutzt, um eine Heldenreise darzustellen und verzichtet dabei auf viele unterschiedliche Handlungsräume. Die Figuren entwickeln sich und arbeiten auf ein Ziel hin.

Arthouse

Auf technischer Ebene kann man dem Film seinen Ursprung aus der Arthouse-Produktionsfirma A24 nicht aberkennen. Durch unterschiedlich wechselnde Bildformate und unkonventionelle Erzählstrukturen durchbricht Everything Everywhere All at Once den typischen Mainstream und setzt sich sowohl inhaltlich als auch technisch von Filmen mit ähnlicher Handlung ab.

5.4 Marvel trifft auf Arthouse

Schaut man sich die Grundhandlung von *Everything Everywhere All at Once* an, erinnert der Film an einen Marvel Film. Eine einfache Frau wird aus Ihrem Leben gerissen und erlernt Fähigkeiten, die sie gegen böse Kräfte benötigt, um die Welt zu retten. Dabei nutzt sie andere Varianten ihrer selbst aus anderen Multiversen. Würde man es dabei belassen, wäre der Vergleich zwischen der Disney+ Serie *Loki* gar nicht unangebracht, doch unter der Oberfläche erzählt *Everything Everywhere All at Once* eine weitaus philosophischere Geschichte.⁹⁸

Der Film überzeugte Publikum und Kritiken, eben weil zusätzlich zu den bekannten aber keinesfalls schlechten Actionsequenzen neue Ideen hinzugefügt werden, die auf Interpretationsebene deutlich mehr Aufmerksamkeit beim Zuschauer abverlangen als ein generischer Superhelden-Film. Ganz im Gegenteil zu anderen Filmen seines Genres endet der Film nicht mit einem gewonnenen Kampf, sondern mit der Entscheidung, nicht zu kämpfen und trotz der Sinnlosigkeit des Lebens, etwas Lebenswertes darin zu sehen. Die Figuren entwickeln sich unkonventionell, was sich am besten bei Waymond Wang erkennen lässt.

In einer überraschenden Wendung zu Beginn des Films wird dem Publikum Alpha Waymond als starke Persönlichkeit vorgestellt, die völlig gegensätzlich zum kindlichen Waymond agiert. Seine Sprache ist präzise, seine Ziele klar und seine Kraft wird durch intensive Kampfsequenzen ordentlich präsentiert. Doch wo viele andere Filme diesen Waymond als Endstatus inszenieren würden, auf den es hinarbeiten gilt, schlägt der Film einen anderen Weg ein und entscheidet sich dazu, den gewaltfreien und verspielten Waymond als Helden zu zeigen, der durch seinen Pazifismus den Kampf beenden kann und Evelyn davon überzeugen, dass Macht und Stärke keinesfalls erstrebenswerte Ziele sind.

Versucht man den Titel des Kapitels jetzt wirklich wörtlich zu nehmen, muss man sich die Frage stellen, wieso funktionieren Marvel Filme trotz ihrer konventionellen Geschichten so gut? Bevor *Everything Everywhere All at Once* das Superhelden-Genre mit einer neuen Idee befüllte verkauften sich die Marvel-Filme schließlich auch schon ziemlich gut. Ein Drittel der erfolgreichsten Filme aller Zeiten sind Superhelden-Filme aus den Marvel Studios.⁹⁹

⁹⁸ Vgl. Clark, 2022

⁹⁹ Vgl. Kapitel 4.2

Die Antwort darauf kann man nur spekulieren, doch die Utah Valley Universität geht davon aus, dass ein bestehendes Konzept, welches bereits Anklang gefunden hat, keinen Anspruch mehr braucht, neue auszuarbeiten. Es ist wirtschaftlich leichter bestehende Konzepte zu erweitern, indem man neue Formen von „Unterhaltungserlebnissen“ mit Mehrwert einsetzt. Anders gesagt, wenn ein Film funktioniert hat, dann ist es risikofreier, an dieser Struktur festzuhalten. Solange eine marktgerechte Steigerung zu erkennen ist, wird das Prinzip funktionieren.¹⁰⁰

¹⁰⁰ Vgl. Pepper, 2015

6 Fazit

Ziel dieser vorliegenden Arbeit sollte sein, herauszufinden, ob sich der Markt für Arthouse-Filme ausbreitet, oder zu analysieren, ob ein Trend erkennbar ist, der den kommerziellen Erfolg von Genre-Filmen erklärt. Durch den Blick auf die Entwicklung des Films und des Kinos sollte herausgearbeitet werden, wann das Kino gut funktionierte, und ob Tenderscheinungen erkennbar waren, die einen Anstieg von Kinogänger*innen erklärten. Durch den Schwerpunkt auf die Produktionsgesellschaft A24 sollte erkennbar werden, wodurch sich der kommerzielle Erfolg bzw. Misserfolg erschließen lässt. Um diese Frage zu beantworten, entschied sich der Verfasser dieser Arbeit dafür, einige Filme des Unternehmens zu untersuchen und dabei herauszufinden, ob bestimmte Muster verfolgt, oder Gemeinsamkeiten erkennbar werden.

Die Filmproduktionsgesellschaft A24 erzielte mit einigen ihrer Filme nicht nur weltweit wohlwollende Kritiken und Oscar Nominierungen, sondern erzielte auch kommerzielle Gewinne, die für ihr Genre durchaus als beachtlich angesehen werden können. Dass es sich dabei um Zufälle handelt, ist anhand von weiteren finanziellen Erfolgen durch unterschiedliche weitere Filme eher unwahrscheinlich. Das Studio machte sich einen Namen im Kinomarkt, indem es ein bekanntes und verbreitetes Genre mit innovativen Ideen auf ein neues Niveau gehoben hat, welches sowohl Cineasten als auch alltägliche Filmliebhaber begeistern kann. Durch Chancen wie das „Elevated Horror“-Genre, wird das Studio höchstwahrscheinlich noch weiterhin finanziell erfolgreich bleiben, da diese Produktionen wenig Budget erfordern und dennoch hohe Einspielergebnisse erreichen können. Ein weiterer Grund für den wirtschaftlichen Erfolg des Studios ist die fehlende Varianz im aktuellen Blockbuster-Bereich. Dadurch, dass Studiomonopole wie Marvel, Star Wars, Warner Bros. Da andere große Franchises den Markt mit gleichbleibenden Inhalten dominieren, stechen besondere Werke mehr hervor als je zuvor. Indem sie diese erfolgreichen Werke nehmen und durch innovative Techniken oder anspruchsvollere Geschichten erweitern, können sie kostengünstiger und effizienter, ähnliche Werke produzieren wie *Everything Everywhere All at Once*. Der Film nimmt bekannte Themen aus dem Superhelden-Genre wie Multiversen und Superkräfte, aber mixt diese mit anspruchsvollen Dramen und eigenen kreativen Ideen.

Das Arthouse-Kino erlebt evtl. ein neues Hoch dank unzähliger neuer Auftraggeber der Streaming-Dienste, da die Nachfrage für Filme nie höher war als jetzt. Diese Nachfrage fördert wiederum die Filmleidenschaft einzelner Individuen, wodurch anspruchsvolle Filme mehr Chancen bekommen, um den Rezipienten zu „hooken“.

Abschließend kann man festhalten, dass das Arthouse-Kino in seiner Ursprungsform noch nicht bereit ist um im großen Kinomarkt aktiv konkurrieren zu können, doch A24 ist sich dessen durchaus bewusst und arbeitet daher aktiv an Kompromissen für beide Seiten, sodass Mainstream-Blockbuster-Fans und extreme Cineasten gleichermaßen begeistert sein können

Literaturverzeichnis

- ART HOUSE [Das Lexikon der Filmbegriffe]. (o. D.). <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/a:arthouse-493> (abgerufen am 22.01.2023)
- ART-HOUSE FILM [Das Lexikon der Filmbegriffe]. (o. D.). <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/a:arthousefilm-2533> (abgerufen am 22.01.2023)
- BALÁZS, Béla. Béla Balázs: Essay, Kritik 1922-1932. Staatliches Filmarchiv der DDR, 1973.
- BECKER, Jörg; BECKER, Jörg. Kino. Die Digitalisierung von Medien und Kultur, 2013, S. 111-130.
- BOCHOW, Jörg. Maksim Gorkkij über den Cinématographe Lumière (1896). Drei Texte mit einer Vorbemerkung von Jörg Bochow. 1995.
- BOHRMANN, Thomas. Die Dramaturgie des populären Films. In: Handbuch Theologie und populärer Film. Brill Schöningh, 2007. S. 15-39.
- BRANNAN, Alexander Joseph. Artful scares: A24 and the elevated horror cycle. 2021. Doktorarbeit.
- CASSETTI, Francesco. Filmgenres, Verständigungsvorgänge und kommunikativer Vertrag. montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation, 2001, 10. Jg., Nr. 2, S. 155-173.
- CLARK, Thomas J. Movie Review: Everything Everywhere All at Once. 2022.
- 1933-1945: DRITTES REICH. (o. D.). Murnau Stiftung. <https://www.murnau-stiftung.de/filmbestand/geschichte/drittes-reich>
- EDGAR, Robert; MARLAND, John; RICHARDS, James. Basics Film-Making 02: Screenwriting. AVA Publishing, 2009.
- EGAN, Kieran. What is a plot?. New Literary History, 1978, 9. Jg., Nr. 3, S. 455-473.

- FLEISCHMANN, Alice; FLEISCHMANN, Alice. Wer formt den Mainstream? Frauenfiguren des zeitgenössischen Mainstreamfilms: A Matter of What's In the Frame and What's Out, 2016, S. 431-475.
- GRYTZMANN, Oliver, et al. Storytelling mit der 3-Akt-Struktur. Springer Fachmedien Wiesbaden, 2018.
- HOFF, Ralf von den et al. 2013. Helden – Heroisierungen – Heroismen: Transformationen und Konjunkturen von der Antike bis zur Moderne. Konzeptionelle Ausgangspunkte des Sonderforschungsbereichs 948. helden. heroes. héros. E-Journal zu Kulturen des Heroischen 1(1):7–14. <https://doi.org/10.6094/helden.heroes.heros./2013/01/03>
- IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows. (o. D.). IMDb. <https://www.imdb.com/>
- KATTELMAN, Beth. Triggering Fear: Possession and Sound Design in Hereditary. 2019.
- KESSLER, Frank; LENK, Sabine; LOIPERDINGER, Martin. Georges Méliès-Magier der Filmkunst. Stroemfeld/Roter Stern, 1993.
- KINOS IM KRIEG. (o. D.). Köln im Film. <https://www.koeln-im-film.de/filmgeschichte/film-und-kino-im-ersten-weltkrieg/kinos-im-krieg>
- LOWRY, Stephen, et al. Star Power: Filmstars im historischen Wandel. Der Filmstar: Brigitte Bardot, James Dean, Götz George, Heinz Rühmann, Romy Schneider, Hanna Schygulla und neuere Stars, 2000, S. 244-276.
- MAHALE, J. (2022, 13. Mai). Interviewing the cast of Everything Everywhere All At Once. i-D. <https://i-d.vice.com/en/article/n7nx8b/everything-everywhere-all-at-once-interview>
- MEDER, Thomas. Martin Seel; Die Künste des Kinos. Journal für Kunstgeschichte, 2014, 18. Jg., Nr. 1, S. 88-93.
- MIKOS, Lothar. Film-und Fernsehanalyse. Utb, 2015.
- MOSER, Hans. Das Institut der „Spielerlaubnis mit Sondergenehmigung“ im NS-Staat.

- PAECH, Joachim; PAECH, Joachim. Die Anfänge des Films in der populären Kultur. Literatur und Film, 1988, S. 1-24.
- PECHER, Claudia Maria. Georges Méliès (1861–1938)–Pionier des Märchenfilms. Märchen im Medienwechsel: Zur Geschichte und Gegenwart des Märchenfilms, 2017, S. 13-37.
- PEPPER, M. D. (2015, 9. Februar). Post-Postmodernism and the Market Popularity of Superhero Movies | enculturation. Enculturation.Net. Abgerufen am 26. Januar 2023, von <https://www.enculturation.net/post-postmodern-superheroes>
- PICHLER, Rainer. Funktion und Darstellung physischer Gewalt im zeitgenössischen Arthouse-Film. Doktorarbeit. Graz.
- RÖWEKAMP, Burkhard. Schnellkurs Hollywood. Köln: DuMont Literatur und Kunst Verlag, 2003.
- RUGE, Wolfgang B.; Swertz, Christian: Film - In: Schorb, Bernd [Hrsg.]; Hartung-Griemberg, Anja [Hrsg.]; Dallmann, Christine [Hrsg.]: Grundbegriffe Medienpädagogik. 6., neu verfasste Auflage. München, 2018.
- STATISTA: Umsätze der Kinos weltweit in den Jahren 2005 bis 2021, in Statista, 18.03.2022, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/180456/umfrage/boxoffice-umsatz-von-kinos-weltweit-seit-2005/> (abgerufen am 22.01.2023)
- STATISTA: Entwicklung des Kinoumsatzes in Deutschland in den Jahren 2002 bis 2021, in Statista, 10.02.2022, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/2196/umfrage/kino---umsatz-in-deutschland-seit-2002/> (abgerufen am 22.01.2023)
- STATISTA: Geschätzte Anzahl der produzierten Spielfilme und Kinodokumentarfilme in der EU und dem Vereinigten Königreich in den Jahren 2011 bis 2021, in Statista, 13.07.2022, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/299636/umfrage/produktion-von-kinofilmen-in-der-eu/> (abgerufen am 22.01.2023)

- STATISTA: Weltweites Einspielergebnis (in Millionen US-Dollar) der erfolgreichsten Kinofilme aller Zeiten, in Statista, 18.01.2023, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/2272/umfrage/die-15-erfolgreichsten-filme-aller-zeiten/> (abgerufen am 22.01.2023)
- SCHELLHARDT, Laura. Screenwriting for dummies. John Wiley & Sons, 2021.
- SCHMIDT, Michael. Populäre Filmdramaturgie-Eine dramaturgische Analyse der Kill Bill-Filme von Quentin Tarantino. GRIN Verlag, 2009.
- SCHROER, Markus. Einleitung: Die Soziologie und der Film. Gesellschaft im Film, 2008, S. 7-13.
- SCHULZ, Winfried. Massenmedien und Realität: Die „ptolemäische“ und die „kopernikanische“ Auffassung. Massenkommunikation: Theorien, Methoden, Befunde, 1989, S. 135-149.
- THE LUMIÈRE BROTHERS' FIRST FILMS. (o. D.). MUBI.
<https://mubi.com/de/films/the-lumiere-brothers-first-films>
- UNIVERSALWÖRTERBUCH, Deutsches. Duden. Deutsches Universalwörterbuch. Bearbeitet von Günther Drosdowski und der Dudenredaktion, 1996, 3. Jg.
- VARY, A. B. A24 Tops All Other Single Movie Studios With 18 Oscar Nominations, Taking a Victory Lap 10 Years in the Making. Variety.Com. Abgerufen am 25. Januar 2023, von <https://variety.com/2023/film/news/a24-oscar-nominations-everything-everywhere-whale-aftersun-1235501006/> (abgerufen am 24.01.2023)
- WAHL, Robert. The Ethical Implications of CGI in Media.
- WEGERER, Jonas: Kino und Kinosituation. Ansatz zu einer Rekonstruktion historischer Sehweisen. In: Katharina Klung, Susie Trenka, Geesa Marie Tuch (Hg.): Film- und Fernsichten. Marburg: Schüren 2013 (Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium 24), S. 129–138. DOI: <https://doi.org/10.25969/media-rep/14599>.

-
- WIKIPEDIA. Wikipedia. PediaPress, 2004. URL: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/73/CinematographeProjection.png> (abgerufen am 13.01.2023)
- 1918-1933: WEIMARER KINO. (o. D.). Murnau Stiftung. <https://www.murnau-stiftung.de/filmbestand/geschichte/weimarer-kino>
- YU, Linda: Herstellung von Filmen, Videofilmen und Fernsehprogrammen. Herausgegeben von IBISWorld 2022. URL: <https://my.ibisworld.com/de/de/industry/j59.11de/branche-auf-einen-blick> (abgerufen am 12.01.2023)

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Hamburg, 01.02.2023

Ort, Datum

