



# NEUE WEGE IM BLOCKBUSTERKINO

ATTRAKTION & NARRATION: ALTE METHODEN, NEUE MITTEL

**CHRISTIAN SIMON UNTERSUCHT DEN MODERNEN BLOCKBUSTER UND FINDET ALTBEKANNTES UND NEUE TENDENZEN: TEIL 1 DER ESSAYREIHE BESCHÄFTIGT SICH MIT DER FILMISCHEN ATTRAKTION ALS ERFOLGSKONZEPT DES BLOCKBUSTERKINOS. ERSTE STATION: PETER JACKSONS KING KONG-REMAKE VON 2005.**

Der populäre Film allgemein, doch im Besonderen das aufwändige und teure Blockbusterkino als Flaggschiff der kommerziellen Filmproduktion, zeichnet sich vorrangig durch eines aus: Attraktionen. Und diese können vielfältig sein, nicht zuletzt besteht das Erfolgsrezept dieser Produktionen darin, möglichst für jeden Zuseher etwas zu bieten. Zweifellos, im Laufe der Zeit entwickelte das großkommerzielle Kino zahlreiche Strategien und Motive, das Publikum mit einer Vielzahl unterschiedlicher Attraktionen zu befriedigen: Die Trias aus Action, Humor und Romantik liefert hierfür den Rahmen, die Entwicklung (film-)technischer Möglichkeiten präpariert und steigert den Inhalt dagegen in neue

Dimensionen: Computereffekte ermöglichen wildere Action, beeindruckendere Bilder und ausgefallenerere Szenarien. Größer schneller weiter, könnte man das Blockbuster-Prinzip zusammenfassen, dazu ein paar lockere Sprüche und eine aufheiternde Liebesgeschichte, damit das Happy-End erst rund und unterhaltsam gerät. Natürlich ist dieses Schema vereinfacht und generalisiert, nicht zuletzt polemisch argumentiert. Doch dies jedenfalls scheinen Basiszutaten, welche letztlich den Grundgeschmack des modernen Blockbusterfilms ausmachen. Doch stimmt das so? Wenn ja, gab es Veränderungen in jüngster Vergangenheit? Und wie kann die Zukunft des populären Bombastkinos aussehen?

Attraktionen im Kino haben eine lange



Tradition. In den 1980er Jahren beschrieben Tom Gunning und André Gaudreault die erste Frühphase des Kinos – bis 1905/06 – in einer Reihe von Aufsätzen als „Kino der Attraktionen“. Ansichtsfilme, die Fremdes zeigen, abgefilmte Kunststücke oder Aktualitäten, auch Urbanität und großstädtisches Alltagsleben waren beliebte Themen. Den Motiven der modernen Blockbuster hier eine direkte Abstammung zu denen des frühen Films zu attestieren ist sicher nicht widerspruchsfrei möglich, eine entfernte Verwandtschaft innerhalb des Kinos als Medium des Sehgenusses lässt sich aber durchaus erkennen. Ähnliches gilt für das Kino als technisches Phänomen. So galt im frühen Kino vielmehr der Apparat selbst – also der Kinematograph – als Attraktion, stand letztlich auch selbst für die Demonstration moderner Technik. Erst später verschob sich die Faszination für den Apparat in Richtung einer Faszination für das auf die Leinwand Projizierte – sprich den Film und das, was darin passierte. Ein entfernter Verwandter dieser anfänglichen Technik-Faszination lässt sich jedoch im Verlauf der Filmgeschichte feststellen, man bedenke sämtliche Entwicklungen der Ton- und Bildtechnik, jüngst dem

digitalen Filmprojektor oder das von Walden Media und Co. reinkarnierte narrative 3D-Kino – immer wieder wird auch heute noch die Technik selbst zur Attraktion und steht mitunter im Zentrum des Seh-Erlebnisses.

Diese Aufgliederung in technische, beziehungsweise formale und inhaltliche Attraktionen scheint auf dem Papier nichtsdestotrotz sinnvoll, doch findet sich in den Filmen selbst natürlich ein Zusammenwirken dieser Aspekte – siehe computeranimierte Filme oder stark hierdurch geprägte Produktionen wie *Sin City* und *300*. Hier scheint interessant: Wie sehen filmische Attraktionen heute aus, wie wirken Konzepte um Zuschauer Aufmerksamkeit zusammen? Und: wie werden die jeweiligen Attraktionen in die Filmhandlung eingebettet?

**KING KONG** Als erstes Beispiel sei das King Kong-Remake von 2005 herangezogen, an das Regisseur Peter Jackson ganz ähnlich heranging, wie an seine „Herr der Ringe“-Trilogie zuvor: Optisch zu beeindruckend und die Geschichte episch auszubreiten, schien die Devise, oder im Sinne dieses Artikels: Attraktion und Narration im Zusammenspiel. So finden sich die beiden

zentralen Schauplätze des Films visuell aufs Beeindruckendste herausgeputzt und einander gegenübergestellt: Skull Island – die düstere, von der Zivilisation unberührte Insel mitten im unerschlossenen Ozean – und das detailreich rekonstruierte New York der 1930er Jahre, die Manifestation alles Urbanen und der modernen Zivilisation – erstrahlt im realistischen CGI-Glanz wie noch in keinem Film zuvor. Beide Schauplätze entsprechen thematischen Motiven, die sich schon im frühen Film fanden: dem Fremden, Unbekannten und dem Urbanen. Dann steht natürlich Kong, der nach der Gollum-Methode mit Andy Serkis animierte Riesenaffe, im Mittelpunkt des Films als Hauptattraktion – was im Verlauf von „King Kong“ auch zum Teil der Handlung wird: der Riesenaffe wurde auf Skull Island gefangen und in New York lebend ausgestellt. Ein lukratives Geschäft mit dem Sehgenuss, im Film von Beginn an ein Leitmotiv und eine ironische Parallele auf den Film als Medium selbst.

Auf Skull Island bemüht sich Regisseur Jackson, seine Expeditionsgruppe in immer neue Gefahrensituationen zu bringen, klassische Elemente des Abenteuerfilms kommen zum Tragen: brutale Kämpfe mit Inselbe-



Universal Home Entertainment (2)

wohnen, Lianenakrobatik in schwindelerregender Höhe, allerhand mysteriöse Kreaturen und natürlich die Dinosaurier. Dazu visuell Überwältigendes am laufenden Band, wie die trampelnde Herde hochhausgroßer Pflanzenfresser auf der Flucht durch eine enge Schlucht; mittendrin die Expeditionsgruppe und gefräßige Kleinsaurier. Jackson liefert dem Abenteuergenre entsprechend multiple Gefahrenquellen und -situationen, welche die Protagonistengruppe Mann um Mann dezimieren, auch spielt er mit Elementen des ihm bestens bekannten Horrorgenres. Dem gegenüber findet sich die Geschichte um den Affen Kong und „die blonde Frau“: um sie zu beschützen, ringt Kong mit drei Tyrannosaurus Rex – die oft als viel zu lang kritisierte „Wrestling-Szene“ – und muss sich Flugsauriern erwehren. Jene Szene auf dem Berg, die später auf dem Empire State Building thematisch wiederholt wird. Nur, dass Kong dort von Kampfflugzeugen angegriffen wird, nicht von Sauriern. Der vermeintliche Gegensatz von Natur und Technik, beziehungsweise Zivilisation wird wiederholt aufgegriffen.

Was auffällt: Immer wieder liefert die Handlung gezielt Situationen für spektakuläre Szenen. Die Narration schafft hier die Grundlage für die Attraktion und vollbringt darüber hinaus nicht viel mehr, als die gerade nötigen Informationen zu vermitteln. Einem Spießbrutenlauf nicht unähnlich sprintet die Handlung von einer Attraktion zur nächsten, präsentiert sich zu diesem Zweck aber schick aufbereitet durch Peter Jacksons offenkundigen visuellen Perfektionismus. Dass in „King Kong“ der Attraktion viel Raum und Leinwandzeit gegeben wird und die Narration bei Bedarf auch gerne dem reinen Sehgenuss den Vortritt lässt,

steht charakteristisch sozusagen für den gesamten modernen Blockbusterfilm: von der Handlung nur das Notwendige, von der Sensation – welcher Art auch immer – dagegen umso mehr.

Die Moral am Ende ist eine einfache: „beauty killed the beast“. Die Tragik findet ihren unausweichlichen Höhepunkt, als der perfekt animierte Riesenaffe im perfekt animierten New York vom Empire State Building in den Tod stürzt – und gleich von den sensationsbedachten Zeitungs Fotografen abgelichtet wird. Das große Finale ist bewältigt, von der Handlung zur abschließenden Attraktion getrieben, hinauf aufs Dach, wo auch die ikonische Einstellung des Riesenaffen kletternd am Riesenhaus inszeniert werden konnte. Das Geschäft mit dem Sehgenuss, ein Kreis schließt sich um die tragische Geschichte eines Affen, dem schlussendlich die Attraktion der weiblichen Schönheit zum Verhängnis wurde.

*Mit der Rolle der Frau als Attraktion im Blockbuster wird diese Essayreihe in der kommenden Celluloid-Ausgabe fortgesetzt.*



Peter Jacksons „King Kong“ ist kürzlich bei Universal auf Blu-ray Disc erschienen