Zeitschrift: Zoom : Zeitschrift für Film
Herausgeber: Katholischer Mediendienst ; Evangelischer Mediendienst
Band: 37 (1985)
Heft: 14

Artikel: Populärer Kinofilm und Jugendkultur
Autor: Hildebrand, Arnold
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-932281

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 12.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Thema Jugend und Film

Arnold Hildebrand
(F-Ko)

Populärer Kinofilm und Jugendkultur

Im Rahmen des Internationalen Jahres der Jugend 1985 kommt auch das Verhältnis zwischen Jugendlichen und den Medien vermehrt zur Sprache. Diverse Tagungen und Veranstaltungen befassen sich mit dem Mangel von Filmen für die Jungen oder mit der Frage, welche Medien die Jugend nutzt oder brauchen würde. Solche Fragen werden umso dringlicher angesichts der Tatsache, dass innerhalb des kommerziellen Kinoprogramms zahlreiche Produktionen für ein jugendliches Zielpublikum gemacht werden, ohne unbedingt jugendgeeignet zu sein. Was dies für Filme sind und inwieweit solche populäre Filme zum Bild einer Jugendkultur beitragen, ist das Thema des Beitrages von Arnold Hildebrand. – Anders als in westlichen Ländern wird der nichtkommerzielle Kinder- und Jugendfilm in den Ostblockländern staatlich breit gefördert. Ein «Schaufenster» solcher Produktionen ist seit 25 Jahren das Festival von Gottwaldov in der Tschechoslowakei.

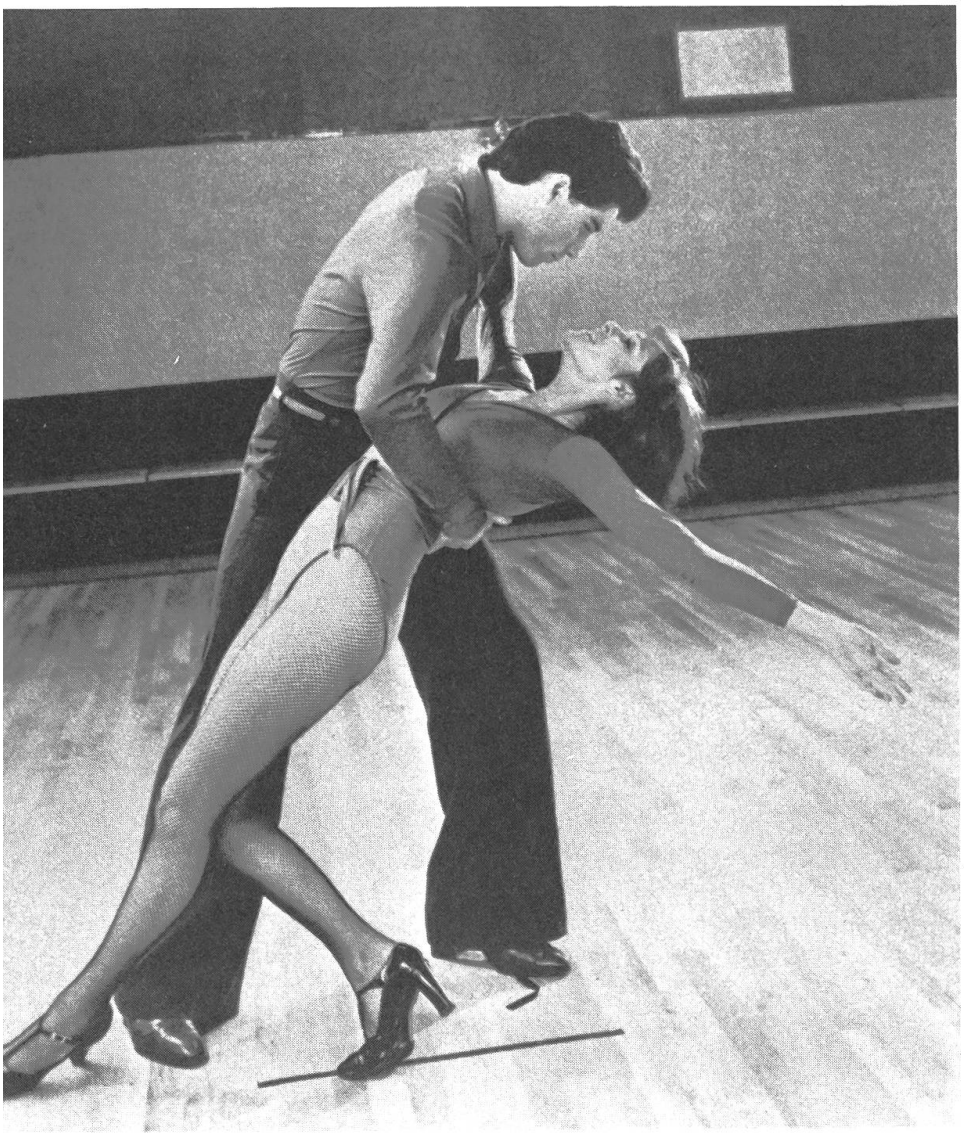
Peter steht vor der Eingangstür eines Kino-Centers, wo ein Werbe-Trailer für den Film wirbt, der soeben im Kino Nr. 8 angelaufen ist. Um auch den Ton des Trailers, besser gesagt: die «heisse» Musik zu den Tanzbewegungen der Schauspieler, zu vernehmen, hat Peter die Kopfhörer seines «Walkmans» abgelegt und den neuesten «Conan»-Comicstrip in seiner Tasche verstaut. Peter hat noch Zeit bis zu seiner Verabredung mit Angela in dem Schnellrestaurant gleich um die Ecke des Kino-Centers. Bis dahin vertreibt er sich die Zeit mit einem Videospiel in der Eingangshalle des Kino-Centers ...

Es gibt deutlich wahrnehmbare und wandelbare Erscheinungsbilder innerhalb der Jugend, die das darstellen, was man als Jugendkultur (alle Formen der Lebensäusserungen) bezeichnen kann. Da sind in erster Linie die Pop-Musik, das Rockkonzert, die Diskothek, Filme, Videoclips, Video- und Computerspiele, Freizeitparks, Comics, ein eigener Kleidungsstil, ein eigenes Sprachverhalten, Vorzug von bestimmten Konsumgütern (Coca-Cola, Besuch von Schnellrestaurants), Aerobic-Fitness-Body-Kult(ur). Durch das jugendliche Zuschauerpotential werden Musik-/Tanz-Filme, Action-Abenteuer-Filme, Science-Fiction/Fantasy-Filme und Action-Klamauk-Filme populär und zu den sogenannten Hits. Dies kommt nicht von ungefähr. Zwischen dem, was Jugendkultur ausmacht, und dem populären Kinofilm besteht eine Wechselbeziehung. Das, was die reale Umgebung, die Kultur als Form der Lebensäusserung des jungen Zuschauers ausmacht, findet er bildlich und akustisch, inhaltlich und formal (als Filmsprache) im Kinofilm wieder. Hinzu kommt, dass der junge Zuschauer hier eine Reihe von unbewussten Wünschen und Bedürfnissen ausleben, aber nicht befriedigen kann.

Musik- und/oder Tanzfilme

Musikfilm ist nicht gleich Musikfilm. Trotz fliessender Grenzen können drei Unterscheidungen getroffen werden. Da ist zunächst der Spielfilm, der das Porträt eines Musikers oder Sängers zeichnet. Seine Musikeinlagen werden in die Handlung eingebettet (Prince in *«Purple Rain»*, Rick Springfield in *«Hard to Hold»*). Es gibt Filme, die ihre Spielhandlung «unterbrechen» und diese Unterbrechungen mit unverbindlichen Musikeinlagen füllen. Die Hauptpersonen tanzen beispielsweise, produzieren aber nicht die Musik, nach der sie tanzen *(«Saturday Night Fever»* (ZOOM 9/78), *«Flashdance», «Footloose»)*. Eine dritte Möglichkeit ist, die Spielhandlung mit Musik zu untermalen. Dabei handelt es sich um einen beziehungslos an den Film geklebten Musiktitel eines bakannten Pop-Stars. Bei den Filmen *«Against All Odds»* (Titelsong: Phil Collins) und *«Cat People»* (Titelsong: David Bowie, ZOOM 18/82) taucht die Titelmelodie – zur Enttäuschung vieler Zuschauer – erst am Ende des Films auf. Die Musik dient hier nicht zu einer dramaturgischen Unterstreichung oder Hervorhebung der Spielhandlung. Das junge Kinopublikum, das es sich angewöhnt hat, den Nachspann eines Films zu ignorieren, blieb bei *«Against All Odds»* und *«Cat People»* bis zur letzten Nachspannzeile sitzen, weil die Songs von Phil Collins bzw. David Bowie zu vernehmen waren.

Eine andere Variante der Kombination von Popwelt und Kinofilm ergibt sich, wenn Popstar und Hauptdarsteller eines Films identisch sind: Die Fans



Unterbrechung der Handlung zugunsten des Tanzes: aus «Saturday Night Fever».

von David Bowie können ihn in *«The Hunger»* (*Begierde,* ZOOM 15/83) und in *«Furyo – Merry Christmas, Mr. Lawrence»* (ZOOM 17/83) bewundern; Bowies Gegenpart in «Furyo» wird von dem japanischen Popstar Rynichi Sakamato dargestellt. Olivia Newton-John ist nicht nur in *«Xanadu»* zu bestaunen; Grace Jones ist Partnerin von Arnold Schwarzenegger in *«Conan the Destroyer»;* Bob Geldof (Sänger der «Boomtown Rats») spielte die Hauptrolle in *«The Wall»* (ZOOM 18/82), Ringo Star in *«The Caveman»,* Udo Lindenberg in *«Super»,* Nena und Markus in *«Gib Gas – ich will Spass».* Für den jugendlichen Zuschauer erschliesst sich über das Kino jeweils das, was er auf der Bühne eines Rockkonzerts sehen und hören kann, was er zu Hause im Plattenschrank stehen hat, was er in der Diskothek akustisch wahrnehmen kann, was er im Fernsehen und in der Kneipe als Videoclip bewundern kann. Das alles kann er, ausgedehnt auf Spielfilmlänge, auf der Leinwand sehen und erleben.

Menschliche Prozesse und Phänomene aller Art lassen sich dabei nicht auf ein Wenn-dann-Reaktionsmuster reduzieren. Auch die Erscheinungsbilder der Jugendkultur unterziehen sich einem zirkulären Prozess. Es lässt sich nur schwer festmachen, dass ein junger Zuschauer das, was er im Kino sieht, als direkten Anlass für eine Umsetzung in seinen Alltag nimmt. Umgekehrt besteht ein Einfluss auf den Kinofilm, eine Wirkung, die von der Jugendkultur ausgeht. So kann ein Film das Symptom eines Zeitgefühls sein, wobei er sich wie ein Spiegel gegenüber gesellschaftlichen Zuständen verhält. Ebenso kann durch einen Film, weil bei potentiellen Zuschauern die Bereitschaft vorhanden ist, eine bestimmte Welle, ein Kult, eine Mode ausgelöst werden.

So löste *«Saturday Night Fever»* 1978 einen neuen Tanz-Kult bei der Jugend aus. Dem Vorbild John Travolta nachempfunden, trainierten Jugendliche während der Woche, um sich bei Samstagnachtveranstaltungen in den Diskotheken der Konkurrenz in Tanzwettbewerben stellen zu können. Es grassierte eine Travolta-Mode, die im genauen Kopieren von Travoltas Haartracht ihren Gipfel fand. Gibt es in «Saturday Night Fever» noch eine einigermassen stringente Handlung und griffige Charaktere, so findet man in *«Flashdance»* und *«Staying Alive»* (ZOOM 24/83) in erster Linie durchtrainierte und straffe Körper, knappe Trikots, tanzende Muskelstränge und zur Schau gestellten Körperkult: Der Tanz-Kult mündete in den Body-Kult. Von der Disco zum Aerobic-Studio und von da zum Fitness-Center war es nicht mehr weit. Der schöne, gestählte, gesunde, aktive und attraktive Körper feiert Triumphe nicht nur auf der Leinwand. Der Aerobic-, Fitness- und Bodybuilding-Kult wird auch in Schlagern wie «Let's Get Physical» von Olivia Newton-John und «I Want Muscles» von Diana Ross gefeiert. Lösten *«Saturday Night Fever»* und *«Flashdance»* einen neuen Tanz- bzw. Body-Kult in der Jugendkultur aus, so haben

Auf der Leinwand sehen und erleben, was zuhause im Plattenschrank steht: aus «The Wall» (links) und «Saturday Night Fever».

Rapper, Scratcher, Sprayer und Breakdancer einen Ausstoss an Breakdancefilmen bewirkt *(«Breakin'-The Movie», «Beat Street»)*, die wiederum Breakdance zu einem Volkssport und den Rapgesang hoffähig machten.

Action- und/oder Abenteuerfilm

Unbestritten heisst der Abenteurer unserer Tage «Indiana Jones». Steven Spielbergs Figur hetzt in *«Raiders of the Lost Ark» (Jäger des verlorenen Schatzes,* ZOOM 4/82*)* und in *«Indiana Jones and the Temple of Doom»,* ZOOM 16/84) von einem Abenteuer zum nächsten. Dem Zuschauer bleibt allein die Möglichkeit, sich nach überstandenen Abenteuern händeklatschend und mit einem Stossseufzer Luft zu verschaffen. Schnelle Montage, schneller Wechsel der Einstellungen, Kintop der Stunts, aufgepeitscht mit Dolby-Stereo-Ton – all dies führt zu einem Erzählrhythmus, der vom Zuschauer schnelle Reaktionen, Anspannung und Schnelligkeit im Wahrnehmen verlangt. Eingestimmt wird der junge Zuschauer schon in der Eingangshalle des Kinocenters durch die Video- und Computerspiele. Und auch hier ist der Spieler am Ende erschöpft und ausgelaugt. Die Komponente des Schnellen und des Rhythmischen findet sich ebenso in der Musik, demnach auch in der Diskothek, und im wörtlichen Sinne im Fast-Food der Schnellrestaurants, die sich bei Jugendlichen grosser Beliebtheit erfreuen.

Indiana Jones und andere Helden unserer Tage sind cool, synthetisch, flach, ohne Leidenschaften. Weibliche Mitstreiterinnen stehen den männlichen Helden nicht selten in kreischender Manier im Wege. Männliche und weibliche Attribute sind scharf voneinander getrennt und zu Klischees degradiert. Dem coolen Typ – als gesellschaftliches Ideal – entspricht das Verhalten der Videospieler: innerlich angespannt und äusserlich lässig. Schon aufgrund des Rhythmus' dieser Filme können die Helden kein Profil, keine menschlichen Züge, Schwächen oder Stärken entwickeln. Die Haudegen vergangener Tage, romantisch, charmant, pfiffig, herzlich und leidenschaftlich, wie sie Eroll Flynn, Stewart Granger, Douglas Fairbanks oder Burt Lancaster verkörperten, sind ausgestorben.

Science-Fiction- und/oder Fantasy-Film

In aktuellen Science-Fiction- und Fantasy-Filmen findet der Zuschauer alte Bekannte aus der Mythologie und aus den Märchen wieder. Da gibt es Prinzen und Prinzessinnen, edle Ritter, weise Männer, Hexen, Ungeheuer, Fabelwesen, mutige Kämpfer und vieles mehr. Für den Betrachter ist alles eindeutig: Das Böse steckt in der schwarzen, das Gute in der weissen Rüstung. Prinzessinnen sind zart, blond, zierlich, ein wenig naiv, haben blaue Augen, sind jungfräulich-unschuldig. Weise Männer sind nachdenklich und klug in der Wortwahl. Verzauberte Schwerter, geheimnisvolle Bögen, magische Steine, Orakelsprüche und ge-

heimnisvolle Plätze ziehen das Publikum in den Bann ferner Welten.

Ähnlich befriedigen Automatenspiele den Spieltrieb von Millionen Kindern und Jugendlichen in den zivilisierten Ländern. Per Knopfdruck und Schalthebel werden Raumschiffe, Flugzeuge, Kampfeinheiten, U-Boote usw. angegriffen, abgeschossen, werden feindliche Objekte vernichtet. Auch in den Science-Fiction-Filmen geht es unter anderem darum, in Kampfhandlungen einen Feind zu vernichten. Inhaltlich und formal gibt es Parallelen zwischen dem SF-Film und dem Automatenspiel. Das Optisch-Akustische auf dem Monitor eines Automatenspiels gleicht den dargebotenen Signalen auf der Kinoleinwand. Auffällig ist, dass die Begeisterung bei Kindern und Jugendlichen für Computer und ihre Möglichkeiten zum Spielen der Begeisterung vieler Filmfiguren entspricht, die an den Apparaturen ihrer Flugobjekte oder am Schaltpult eines Mutterschiffs hantieren. Der Zuschauer stellt eine besondere Beziehung von Filmrealität zu seiner eigenen Umwelt-Realität her. Er will ein Mehr an dem, was er im Kino erlebt hat.

Unbewusste Wünsche und Bedürfnisse des Kinopublikums

Kino entwickelt stets ein feines Gespür für die Zeitströmungen und die Bedürfnisse der Zuschauer. Der populäre Film handelt in versteckter Form von kollektiven Gefühlen und Gedanken der Zuschauer und spiegelt in seinen Geschichten Bedürfnisse, Wünsche und Sehnsüchte wieder. Ein Thema dieser Filme ist der Kampf zwischen Gut und Böse. Sie mobilisieren die Hoffnung beim Zuschauer, dass das Gute über das Schlechte siegen wird. Es handelt sich um die versteckte Hoffnung, das Böse von dieser Welt verschwinden sehen zu können und um das Bedürfnis nach Gerechtigkeit und Ordnung in dieser Welt.

Das Thema von Filmen wie *«Flashdance», «Staying Alive», «Rocky»* (ZOOM 8/77), *«Karate Kid»* ist das von Aufstieg, Erfolg und Karriere: Wenn du an dich glaubst, dann schaffst du es auch. Wünsche und Träume können wahr werden – das bekommt der Zuschauer durch Kino vermittelt, und manchmal auch die Antwort auf die weltbewegende Frage: «Wie werde ich ein Star?» Das Thema Einsamkeit und ihre Überwindung in der Freundschaft und der Kollektivtraum, einem liebes- und hilfsbedürftigem Wesen zu helfen, finden sich in *«E.T.»* (ZOOM 24/82) und *«Gremlins»* (ZOOM 1/85). Arnold Schwarzenegger ist in *«Conan the Destroyer»* auf der Suche nach seiner richtigen Königin und damit – stellvertretend für das Kinopublikum – auf der Suche nach dem Lebenssinn. Die Publikumserfolge von *«E.T.», «The Last Unicorn»* (Das letzte Einhorn, ZOOM 2/84) *«Die*

Die coolen Helden unserer Tage: Harrison Ford als Indiana Jones.

unendliche Geschichte» (ZOOM 8/84), *«The Dark Crystal» (Der dunkle Kristall)* signalisieren mit ihren mythischen, märchenhaften Aspekten und Wahrheits-Äusserungen die Sehnsucht nach Harmonie, Liebe, Ruhe und den Wunsch nach einem paradiesischen Zustand.

Populärer Kinofilm und Fernsehen

«Dallas», «Denver», «Derrick» – stellvertretend für das Fernsehen – sind wohl eher eine magere Kost für das jugendliche Publikum. Das Fernsehen liefert andere Geschichten, andere Bilder im anderen Rhythmus, andere Themen und eine andere Sprache – was in der Regel uninteressant ist für jugendliche Fern-Seher. Die genannten Serien könnte man ebensogut über den Rundfunk ausstrahlen – kaum ein Jugendlicher würde die Bilder vermissen. Die junge Generation der optischen Signale begnügt sich nicht mit Farbe auf der Mattscheibe: Sie will Effekte und exotische Bilder erleben. Die Sprache der Schauspieler und Entertainer im Fernsehen ist in ihren Augen ordentlich, bieder, anständig und prüde. Die «Typen» sind zugeknöpft, flotte Dialoge und frischfreches Entertainment sind rar im Fernsehen. Im übrigen: Wo spielen Kinder und Jugendliche (ausser in den ihnen vorbehaltenen Sendungen) eine zentrale Rolle im Fernsehen? In den Kino-Hits *«E. T.», «Karate Kid», «Flashdance», «Footloose», «Die unendliche Geschichte», «Indiana Jones...», «Beat Street»* usw. tun sie das. Ein optisch-akustischer Generationenkonflikt ist dazugekommen, der sich nicht nur auf die Lautstärke beschränkt. Das jugendliche Publikum beherrscht besser das Entziffern einer schnellen und rhythmischen Bildsprache als die Erwachsenen. Es kann optisch-akustische Signale souveräner handhaben als die Eltern. Das Fernsehen wird von Erwachsenen für Erwachsene gemacht. Und damit ist das Fernsehen uninteressant und langweilig für deren Töchter und Söhne.

Wie lässt sich dies alles bewerten und einordnen? Die Jugend sieht sich im Kino nur flache und dumme Action-Filme an? Sie konsumiert und verkümmert? Zu fragen wäre vielmehr, wie der junge Zuschauer Filme tatsächlich wahrnimmt und wie er damit umgeht. Auffallend ist, dass jüngere Zuschauer den besonders schnellen Rhythmen bestimmter Filme besser folgen können als ältere Zuschauer. Es ist wichtig, sich darüber im Klaren zu sein, welche Massstäbe angelegt werden, wenn Kinohits der 14- bis 25jährigen bewertet werden. Gleichzeitig ist eine isolierende Bewertung von Erscheinungsbildern in der Jugendkultur fragwürdig: In der Jugendkultur kann Indiana Jones auch ein Freund von Beethoven sein. ■