

ZUR GEGENWÄRTIGEN KULTURINDUSTRIE

Eine Analyse des Marvel Cinematic Universe

*Ivan Gregori, W4a
Kantonsschule Enge, 14.12.21
Betreuung: Urs Albrecht*



Inhaltsverzeichnis

1	Vorwort.....	2
2	Einleitung.....	3
3	Eine philosophische Schule als Grundlage der Analyse	5
3.1	Frankfurter Schule – Entstehung und Denkrichtung	5
3.2	Kulturindustrie – Erläuterung eines populären Begriffes	8
3.3	Kritische Rezeption zu Adornos und Horkheimers Theorie.....	10
4	Das MCU auf dem Prüfstand der Frankfurter Schule	13
4.1	Marvel als Inbegriff des zeitgenössischen Blockbuster-Kinos.....	13
4.2	Das Marvel Cinematic Universe – Ein Kurzporträt.....	13
4.3	Aspekte der Kulturindustrie unter der Lupe	15
4.3.1	Das Immergleiche.....	15
4.3.2	Die Vorhersehbarkeit.....	18
4.3.3	Der Autoritarismus	19
4.4	Scorseses Feuerrede und Repliken.....	21
5	Der Erfolg, der Zuschauer und die Zukunft	25
6	Schlusswort.....	29
7	Quellenverzeichnis	31
7.1	Literatur.....	31
7.2	Abbildungen.....	34

1 Vorwort

Mir war schon zu Beginn klar, dass ich mich in dieser Arbeit auf irgendeine Weise mit Film und Kino auseinandersetzen will, da eine Faszination und ein Interesse dafür schon lange bestehen. Bei tieferer Auseinandersetzung mit der Thematik bin ich früh auf die kulturphilosophische Schrift *Dialektik der Aufklärung* von Theodor W. Adorno und Max Horkheimer gestossen, in der sie die Massenkultur kritisieren. Sogleich war ich interessiert und entschied mich dafür, die Transformation der Kulturindustrie-Thesen in die Gegenwart – man beachte, dass das Buch vor knapp 80 Jahren erschienen ist – zu meinem Maturitätsarbeitsthema zu machen. Bei weiterer Differenzierung entschloss ich mich, mich auf die Filme des Marvel-Cinematic-Universe zu beschränken, da sie zurzeit sehr populär sind und einen grossen finanziellen Erfolg verbuchen können. Darüber, dass Filme im Generellen vieles über die derzeitige Gesellschaft und über ihre zukünftigen Tendenzen verraten, hege ich eine feste Überzeugung, weshalb mir die Themenstellung äusserst relevant erscheint.

Ich bedanke mich herzlich bei meinem Betreuer Urs Albrecht, der mich während des Schreibprozesses zuverlässig begleitet hat und dessen wertvolle Rückmeldungen und Ideen stets hilfreich waren. Besonderer Dank gebührt ebenfalls meiner Familie, die für mein Wohlbefinden sorgte und Interesse gezeigt hat.

2 Einleitung

Seit über einem Jahrzehnt verfügen die Superhelden-Filme des Marvel Cinematic Universe, kurz MCU, über eine dominierende Stellung im internationalen Kino und erzielen Umsätze in Milliardenhöhe. Sie sind das Phänomen der gegenwärtigen Populärkultur. Viel Action, spektakuläre Computereffekte, bösertige Schurken, mächtige Helden mitsamt einem epischen Soundtrack: Das erwartet man von erwähnten Filmen, die einem schon nach kürzester Zeit das Gefühl verleihen, sie seien im Prinzip immer gleich. Eine künstlerische Schöpfungskraft wird vergebens gesucht, propagiert wird lediglich ein reines Unterhaltungsgut. Man könnte diese Filme belächeln und sich nicht weiter mit ihnen beschäftigen oder sagen, dass sie ihren Zweck der Unterhaltung erfüllen. Doch gerade weil sie so erfolgreich sind und nur zu unterhalten vorgeben, sollte man sie näher untersuchen, schliesslich sind Filme im Kracauer'schen Sinne als «Spiegel der bestehenden Gesellschaft»¹ zu definieren.

Einen misstrauischen Blick gegenüber Massenkultur hegten auch die Philosophen Theodor W. Adorno und Max Horkheimer, die in ihrer Schrift *Dialektik der Aufklärung* aus dem Jahr 1944 unter anderem die sogenannte Kulturindustrie, welche als kritische Analyse des Kulturapparats innerhalb des Spätkapitalismus zu verstehen ist, behandeln. Obgleich die Theorie aus den 1940er-Jahren stammt, kann sie dazu dienen, das heutige Phänomen der Marvel-Filme zu untersuchen. Daraus ergibt sich folgende Fragestellung:

Inwiefern lassen sich die wichtigsten Aspekte der Kulturindustrie von Theodor W. Adorno und Max Horkheimer aus dem Jahr 1944 auf die Filme des Marvel Cinematic Universe übertragen?

Das Ziel dieser Arbeit ist es aufzuzeigen, wie es anhand der populären Marvel-Filme um den gegenwärtigen Stand der Kulturindustrie steht. Aufgrund des grossen thematischen Abdeckungsbereichs der Kulturindustrie-Theorie wird sie in reduzierter Form rezipiert und angewandt, indem der Fokus auf die für die Marvel-Filme wichtigsten Punkte gesetzt wird. Dabei wird die Superhelden-Filmreihe keineswegs in rosigem Licht gezeichnet, sondern als ernstzunehmender Gegenstand unserer Zeit kritisch behandelt.

¹ Kracauer, 1977, S. 279

Ich meine, dass die Essenz der Marvel-Filme zu grossen Teilen mithilfe der Kulturindustrie, deren Thesen eine gegenwärtige Anwendbarkeitsberechtigung haben, erklärt werden kann.

Die Arbeit basiert auf literarischen Quellen, allen voran die *Dialektik der Aufklärung*, die das grundlegende Fundament legt. Konkret sieht die Gliederung folgendermassen aus:

Im ersten Kapitel wird die philosophische Denkrichtung Adornos und Horkheimers mit dem historischen Rahmen erklärt und die Kulturindustrie, der zentrale Begriff dieser Arbeit, dargelegt und kritisch beurteilt. Anschliessend folgt die Einbindung des Marvel Cinematic Universe, das unter den zuvor im Theorieteil erklärten Aspekten des «Immergleichen»², der Vorhersehbarkeit sowie des Autoritarismus analysiert wird. Der aktuelle Diskurs über die Filmreihe, der als Folge eines breit rezipierten Essays von Martin Scorsese resultierte, wird in diesem Kapitel ebenfalls behandelt. Abschliessend geht das letzte Kapitel der Frage nach, inwiefern der Erfolg der Marvel-Filme begründet ist, wie sich dieser in Zukunft ändern könnte und was dieser über unsere Gesellschaft aussagt.

² Der Begriff «Immergleiche» wird von Adorno und Horkheimer oft verwendet, weswegen er von nun an nicht mehr in Anführungszeichen geschrieben wird.

3 Eine philosophische Schule als Grundlage der Analyse

3.1 Frankfurter Schule – Entstehung und Denkrichtung

Am 22. Juni 1924 wird das Institut für Sozialforschung an der Johann Wolfgang-Goethe-Universität in Frankfurt unter der Leitung von Carl Grünberg, einem bekennenden Anhänger des Marxismus, welcher diesen «nicht parteipolitisch [sic!] sondern in rein wissenschaftlichem Sinne aufgefasst wissen will»³, eröffnet. Schon bald gilt Max Horkheimer als künftiger Direktor des Instituts, nicht zuletzt aufgrund des Gesundheitszustandes Grünbergs. Seine Ernennung erfolgt schliesslich im Jahr 1930 und er behält diese Stelle bis zur Machtergreifung der Nationalsozialisten drei Jahr später.⁴

Unter Horkheimers Leitung wird ab 1932 die *Zeitschrift für Sozialforschung* herausgegeben, die an der Erfüllung des Ziels, «die Vorgänge des Gesellschaftslebens nach dem Stand der jeweils möglichen Einsicht zu begreifen [...]»⁵, mitzuwirken versucht, unter anderem durch marxistische und freudianische Analyse. Viele der mitwirkenden Autoren, die nicht alle direktes Mitglied des Instituts sind, werden später zur ersten Generation der Frankfurter Schule gehören, ein Begriff, der jedoch erst in den 1960er-Jahren gebraucht wird. Einer davon ist Theodor W. Adorno, ein Freund Horkheimers seit Studienzeiten und zu dieser Zeit vor allem für seine Arbeit als Musikkritiker bekannt.

Bedingt durch seine jüdische Herkunft, emigriert Max Horkheimer bereits 1934, ein knappes Jahr nach der Machtübernahme der NSDAP, in die Vereinigten Staaten von Amerika.⁶ Adorno verkennt zunächst den Ernst der Lage in Deutschland und versucht seinen Spielraum unter seinem neuen Status des sogenannten Halbjuden – nur Adornos Vater ist jüdischer Herkunft – auszunutzen, bis Horkheimer ihn schliesslich im Jahr 1938 zur endgültigen Emigration überzeugt.

In New York angekommen, wird Adorno mit einem Kulturschock konfrontiert. Bestürzt reagiert er auf einen Kapitalismus, der «gleichsam in vollkommener Reinheit, ohne vor-kapitalistische Restbestände»⁷ sei. In den USA kann Horkheimer das Institut für

³ Grünberg, 1924, S. 10

⁴ Vgl. Scheible, 1989, S. 45f

⁵ Horkheimer, 1932, S. I

⁶ Vgl. Universität Frankfurt, 2016

⁷ Adorno, 2003, S. 736

Sozialforschungen an der Colombia University fortführen, an der nun auch Adorno nach seiner Ankunft arbeitet. Wenige Jahre später – mitten im Zweiten Weltkrieg – siedelt Horkheimer, bald gefolgt von Adorno, nach Los Angeles über, wo die beiden 1942 ihre Arbeit zu ihrem Buch *Dialektik der Aufklärung* beginnen, das heute als eines der Hauptwerke der Kritischen Theorie der Frankfurter Schule gilt.⁸

Das im Jahr 1944 in einem niederländischen Verlag veröffentlichte Buch, das den Untertitel *Philosophische Fragmente* trägt, besteht aus fünf essayistischen Abhandlungen, wovon eine um die gegenwärtige Unterhaltungsindustrie handelt, der sogenannten Kulturindustrie. Grundsätzlich kritisieren sie im Buch den Verlauf der Aufklärung angesichts des gegenwärtigen Holocausts und anderer verübten Massenmorde.⁹ So heisst es im Vorwort:

«Wir hegen keinen Zweifel [...], dass die Freiheit in der Gesellschaft vom aufklärenden Denken unabtrennbar ist. Jedoch glauben wir, genauso deutlich erkannt zu haben, dass der Begriff eben dieses Denkens, nicht weniger als die historischen Formen, die Institutionen der Gesellschaft, in die es verflochten ist, schon den Keim zu jenem Rückschritt enthalten, der heute überall sich ereignet.»¹⁰

Adorno und Horkheimer sind also der Ansicht, dass die entmystifizierende und rationalisierende Aufklärung zwar unverzichtbar für eine Gesellschaft freier und mündiger Bürger ist, diese jedoch nicht als unaufhaltsam fortschreitender Prozess missverstanden werden soll, da sie auch umkehrbar sein kann. Und dies ist laut den Frankfurter Philosophen auch der Fall: Die durch die Aufklärung entstandene technoide Rationalität, die alles mit Zahlen und Wissenschaft zu durchsetzen versucht, wirkt wiederum totalitär, indem sie die Realität grob vereinheitlichen will, was zu einer Herrschaft von Zahlen über die Wirklichkeit führt, die das Unerklärliche und Menschliche aussondert. Im Extremfall kann diese in Perversion geratene technische Rationalisierung und Vereinheitlichung zu Verbrechen wie den Holocaust, den von den Nazis begangenen möglichst günstigen industriellen Massenmord an Abermillionen Juden, führen. Jede Spur der Vernunft, die wir als angeblich aufgeklärte Gesellschaft zu verfügen glauben, fehlt hier. Somit erklärt sich der Titel *Dialektik der Aufklärung*, denn diese Dialektik bedeutet, dass die ursprüngliche

⁸ Vgl. Scheible, 1989, S. 94ff

⁹ Vgl. Bittlingmayer et al., 2019, S. 22f

¹⁰ Adorno & Horkheimer, 1988, S. 3

Definition von Aufklärung zu ihrem Gegenteil umschlägt, also zu dem führt, wovor die eigentliche Aufklärung die Menschen befreien wollte.

Nach dem Zweiten Weltkrieg wird Horkheimer auf seinen alten Lehrstuhl in Frankfurt zurückberufen, wo das Institut für Sozialforschung mit Hilfe von amerikanischem Geld wieder aufgebaut wird. Adorno erhält eine Stelle als Professor für Musiksoziologie und Philosophie und ist zeitgleich stellvertretender Direktor, bis er 1958 die Leitung des Instituts übernimmt.¹¹

Erst nach Jahren ihrer Veröffentlichung findet eine breitere Rezeption der *Dialektik der Aufklärung* statt, was vor allem auf die Verbreitung des Textes unter den Studenten in den 1960er-Jahren zurückzuführen ist. Als die deutsche Studentenbewegung, die starkes Interesse an Adornos und Horkheimers Ideen hat, sich im Laufe der Zeit radikalisiert, distanzieren sich die geistigen Väter der Studenten von ihnen und kritisieren ihre Anwendung von Gewalt und ihren blinden Aktivismus. Gegenüber dem *Spiegel* sagt Adorno – kurz nachdem mehrere seiner Vorlesungen von studentischem Protest gestört wurden – er «hätte zwar ein theoretisches Modell aufgestellt, hätte aber nicht ahnen können, dass Leute es mit Molotow-Cocktails verwirklichen wollen»¹².



Abbildung 1 Max Horkheimer (v. links) und Theodor W. Adorno (v. rechts) in Heidelberg, April 1964

¹¹ Vgl. Scheible, 1989, S. 125

¹² Adorno, 1969

Ab den 1960er-Jahren tritt der Terminus «Frankfurter Schule» auf. Unter ihm versteht man den Personenkreis von Philosophen und Wissenschaftler, der sich um Max Horkheimer gebildet hat und von den Theorien Hegels, Marx' und Freuds entscheidend beeinflusst wurde und an sie anknüpft, woraus dann die aus ihm begründete Kritische Theorie vorgeht. Neben Adorno und Horkheimer zählen beispielsweise Herbert Marcuse, Erich Fromm und Leo Löwenthal zu den Vertretern der ersten Generation der Frankfurter Schule. Als einheitlichen Begriff darf die Kritische Theorie jedoch nicht verstanden werden, da teils eine grosse inhaltliche Diskrepanz zwischen den einzelnen Vertretern besteht und sich deren inhaltlichen Schwerpunkte im Laufe der Jahrzehnte änderten.¹³

3.2 Kulturindustrie – Erläuterung eines populären Begriffes

Der Aufbruch in die Moderne brachte viel Veränderung mit sich. Der Industriekapitalismus und die neuen technischen Möglichkeiten veränderten die Kunst und die Kultur nicht nur, sondern bestimmten sie gleich mit. In seinem im Jahr 1936 veröffentlichten Essay *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, das im Pariser Exil für die *Zeitschrift für Sozialforschung* verfasst wurde, schildert Walter Benjamin, ein persönlicher Freund Adornos und Horkheimers, den Wandel, dem die Kunst aufgrund der technischen Reproduktion unterworfen ist.

So schreibt Benjamin, dass «[die] Reproduktionstechnik [...] das Reproduzierte aus dem Bereich der Tradition [ablöst]», denn «indem sie die Reproduktion vervielfältigt, setzt sie an die Stelle seines einmaligen Vorkommens sein massenweises»¹⁴. Wegen der beliebigen und technisch immer besseren Vervielfältigung eines Kunstwerkes verkümmert, so Benjamin, auch dessen Aura, ein zentraler Begriff seines Essays, unter welchen er die Unnahbarkeit und Einmaligkeit des traditionellen Kunstwerkes versteht. Dem Verlust der Aura steht Benjamin jedoch nicht negativ gegenüber, da er darin die Möglichkeit sieht, dass der Mensch so eine kritische Haltung zur Kunst einnimmt, weil er die Ehrfurcht vor ihr verloren hat. Obgleich Benjamin der Meinung ist, dass beispielsweise die westeuropäische Filmproduktion die revolutionäre Sprengkraft eines Filmes verbietet, sieht er

¹³ Vgl. Bittlingmayer et al., 2019, S. 5ff

¹⁴ Benjamin, 2010, S. 16

eben in diesen neuen Massenmedien, wie es der Film ist, viele Chancen, die in der Form noch nie zuvor existierten.¹⁵

Diese angeblichen Chancen stehen gegenteilig zur Auffassung von Adorno und Horkheimer, welche in der *Dialektik der Aufklärung* ein Kapitel, nämlich das Kapitel *Kulturindustrie: Aufklärung als Massenbetrug*, der gegenwärtigen Massenkultur widmen. Die Grundzüge Benjamins Essays halten sie zwar weitgehend für zutreffend, jedoch sehen sie die negativen Folgen, die die Kulturindustrie in sich birgt, als zu wenig beachtet.

Zu Beginn des Kapitels stellen Adorno und Horkheimer fest: «Kultur heute schlägt alles mit Ähnlichkeit»¹⁶. Die Schuld daran trägt der moderne Kapitalismus, der die Kunst, die sich als solche gar nicht mehr bezeichnen muss, der Marktlogik mit einem klaren Profitmotiv unterwirft. Wichtig für die Kulturindustrie sind lediglich rein technische, kalkulierbare Massstäbe, allen voran natürlich der Gewinn. Die Güter, die sie hervorbringt, sind gewissermassen selbstverschuldet, da «die Standards [...] ursprünglich aus den Bedürfnissen der Konsumenten hervorgegangen» sind, und «daher [...] so widerstandslos akzeptiert werden.»¹⁷ Unterschiede werden nur noch propagiert, beispielsweise wenn Produkte in verschiedenen Preisklassen angeboten werden und im Grunde trotzdem gleich sind.¹⁸ Was bleibt, ist ein nicht differenzierbarer Charakter von Erzeugnissen.

Die Vorhersehbarkeit, welche durch dieses Immergleiche entsteht, wirkt auf den Konsumenten nicht etwa abschreckend oder ermüdend, sondern gar einladend, etwa wenn er nach wenigen Takten eines Liedes dessen Fortsetzung richtig errät.¹⁹ Einen Ausbruch duldet die totalitäre Kulturindustrie nicht, weder den des Konsumenten, der alternativlos Teil der kapitalistischen Produktion ist, noch den des Kunstwerkes.²⁰ Die nicht eingehaltene Normen eines Orson Welles, bekannt für Filme wie *Citizen Kane (1941)*, werden aber verziehen, da die Verstösse «als berechnete Unarten die Geltung des Systems um so eifriger bekräftigen»²¹.

¹⁵ Vgl. ebd., S. 45ff

¹⁶ Adorno & Horkheimer, 1988, S. 128

¹⁷ Ebd., S. 129

¹⁸ Vgl. ebd., S. 131

¹⁹ Vgl. ebd., S. 133

²⁰ Vgl. ebd., S. 141

²¹ Ebd., S. 137

Die Kunst der Kulturindustrie soll reines Vergnügen bleiben, weshalb das Konsumieren zu keinen Anstrengungen führen soll und Vergnügen bedeutet lediglich «nicht daran denken müssen, das Leiden vergessen, noch wo es gezeigt wird»^{22, 23} Laut Adorno und Horkheimer soll die Kulturindustrie also den Menschen ablenken und ihm die Möglichkeit des Widerstandes ausreden, während ihm die angebliche Befriedigung und Alternativlosigkeit eingeredet wird.²⁴

Festhalten lässt sich also, dass die Kulturindustrie, die «nicht [sublimiert]», also nach freudschem Verständnis nicht die Triebenergie in künstlerische Tätigkeiten umleitet, «sondern unterdrückt»²⁵, das Immergleiche reproduziert, was zu einer Vorhersehbarkeit und einer Verherrlichung des Status quo führt. Diese Maschinerie wird bedingt durch den Industriekapitalismus und wird vom Konsumenten deswegen so widerstandslos aufgenommen, weil dessen Bedürfnisse in die Erzeugnisse der Kulturindustrie einfließen. Das Amusement, das ablenkt, bleibt für die Kulturindustrie stets vordergründig, während das kritische Denken niedergehalten werden soll, weshalb das Ganze auch als Instrument sozialer Kontrolle zu verstehen ist, das jedoch nicht von einer Gruppe gesteuert wird, sondern sich in sich selbst verfestigt.

3.3 Kritische Rezeption zu Adornos und Horkheimers Theorie

Die aufgestellten Thesen der Kulturindustrie werden äusserst kontrovers diskutiert, was in Anbetracht ihres Kulturpessimismus und ihrer Radikalität wenig wunderlich erscheint. Dabei geht die Kritik von vielerlei Strömungen aus: Zu nennen sind etwa die Kritik Jürgen Habermas', eines ehemaligen Schülers Adornos und heute der wohl wichtigste Vertreter der Kritischen Theorie, die Kritik seitens der Cultural Studies sowie historische Auseinandersetzungen, die gerade im Bezug des Jazz, der für die Frankfurter Philosophen als Musterbeispiel der Kulturindustrie gilt, entstanden sind.²⁶

Für Jürgen Habermas bleibt die Kulturindustrie ein zu vereinfachtes System, dass der komplexen Realität des Kulturschaffens nicht gerecht wird. Die Fragestellungen, die von

²² Ebd., S. 153

²³ Vgl. ebd., S. 145

²⁴ Vgl. ebd., S. 150

²⁵ Ebd., S. 148

²⁶ Vgl. Bittlingmayer et al., 2019, S. 31f

Adorno und Horkheimer aufgeführt werden, sind dagegen «im einzelnen interessant geblieben»²⁷. Die Grundthese der sozialen Kontrolle und der Manipulation durch die Kulturindustrie lehnt er im Besonderen ab und verweist – gleichwohl mit einer kritischen Haltung – auf das Potential, das sich durch die Massenmedien ergibt.²⁸

Die Cultural Studies sind eine kulturwissenschaftliche Forschungsrichtung, die sich ebenfalls unter anderem mit der kapitalistischen Massenkultur beschäftigt. Im Gegensatz zur Kulturindustrie geht sie jedoch nicht von einem weitgehend passiven Konsumenten aus, sondern von einem aktiven und kreativen, der die subversive Kraft, also eine in Frage stellende und verändern wollende Kraft, der Populärkultur wahrnimmt und sie sich beispielsweise für den Protest aneignet.²⁹

Ein weiterer Aspekt, der kontrovers diskutiert wird, ist Adornos und Horkheimers vehemente Ablehnung des Jazz, welcher für sie als Paradebeispiel eines kulturindustriellen Erzeugnisses galt. Die Entstehungsgeschichte des Jazz, der in der afroamerikanischen Unterdrückung seinen Ursprung hat, wird dabei ausgeblendet und seine Fortschrittlichkeit verneint.³⁰

Bei der Kulturindustrie handelt es sich zweifellos um eine unbequeme und unerbittliche Theorie, die eine beständige kritische Haltung erfordert. Das Hinterfragen ist hierbei gerade in Verbindung mit der Frankfurter Schule essenziell, da deren Bestreben stets die Erziehung des Menschen zur Mündigkeit war, wobei sie sich auf die Unmündigkeitsdefinition Immanuel Kants bezieht, die von Adorno als «ausserordentlich aktuell»³¹ betitelt wurde und besagt, dass Unmündigkeit selbstverschuldet sei, «wenn die Ursache derselben nicht am Mangel des Verstandes, sondern der Entschliebung und des Mutes liegt, sich seiner ohne Leitung eines anderen zu bedienen.»³²

Gerade Adornos und Horkheimers Thesen des Immergleichen und der Vorhersehbarkeit halte ich für äusserst gewagt und nur an gewissen Stellen anwendbar, so gibt es zahlreiche Erzeugnisse der Kulturindustrie, die dagegensprechen und von künstlerischer Innovation

²⁷ Habermas, 1990, S. 87

²⁸ Vgl. Paetzel, 2001, S. 178f

²⁹ Vgl. Terkessides, 2000

³⁰ Vgl. Bittlingmayer et al., 2019, S. 31

³¹ Adorno, 1971, S. 133

³² Kant, 1784, S. 481

nur so strotzen. Doch genügt eigentlich schon, die meisterhaften Filme eines Jean-Luc Godards, eines Stanley Kubricks oder eines Federico Fellinis zu nennen und aufgrund ihres Daseins die Kulturindustrie gänzlich zurückzuweisen? Natürlich nicht. Genauso wenig, wie sie als absolut gewertet werden soll.

Die grundsätzliche Ablehnung der Kulturindustrie-Thesen halte ich also für den falschen Weg. Man macht es sich zu leicht, Adorno und Horkheimer als einseitige Kulturpessimisten abzustempeln, die nicht durchblickten, dass der Zuschauer mehr als dumme Masse ist. Besonders den historischen Kontext sollte man nicht aus den Augen verlieren, denn im Gegensatz zu Adorno und Horkheimer haben wir nicht den Aufstieg der Nationalsozialisten, der eine ideologische Verblendung von Millionen Unterstützer voraussetzte, und den daraus entstandenen Holocaust miterlebt. Insoweit stehe ich zu einer gegenwärtigen Anwendbarkeit ihrer Thesen – wenn auch in angepasster Form.

4 Das MCU auf dem Prüfstand der Frankfurter Schule

4.1 Marvel als Inbegriff des zeitgenössischen Blockbuster-Kinos

Der Versuch, die heutigen, internationalen Kulturerzeugnisse einer Untersuchung zu unterziehen und somit den Stand der gegenwärtigen Kulturindustrie zu überprüfen, ist für diese Arbeit eine Unmöglichkeit, weshalb eine sinnvolle Einschränkung unausweichlich ist. Mein persönlicher Blick richtete sich schon früh auf das Kino, schliesslich trage ich bereits lange eine Faszination für Filme in mir. Die Beschränkung auf das allgemeine Kino erscheint selbstverständlich immer noch zu gross, weswegen der Rahmen weiter eingengt werden musste.

Als optimales Untersuchungsobjekte sollten jene Eigenschaften bestenfalls vorhanden sein: Die zu analysierenden Filme sollten eine grosse Masse von Zuschauern anziehen, einen grossen Profit schlagen, sich selber als reine Unterhaltung ausgeben, bei der aktives Schauen nicht verlangt wird, und eine Aura der Gleichförmigkeit und Vorhersehbarkeit ausstrahlen. All diese Eigenschaften meine ich gefunden zu haben, und zwar bei den Filmen des Marvel Cinematic Universe, kurz MCU, die seit über einem Jahrzehnt eine dominierende Stellung im internationalen Kino eingenommen haben. Demzufolge beschränke ich mich in dieser Arbeit auf jene Superhelden-Filme, da diese die DNA eines typischen Kulturindustrie-Erzeugnisses am besten aufzeigen.

Diese Arbeit erhebt also keinen Anspruch, die Kulturindustrie als Ganzes zu bestätigen oder zu widerlegen, wofür die Berücksichtigung des gesamten Kulturapparates nötig wäre. Stattdessen erfolgt die Transformation zentraler Aspekte der Kulturindustrie im Rahmen einer isolierten Betrachtung, da eben nur die Marvel-Filme analysiert werden.

4.2 Das Marvel Cinematic Universe – Ein Kurzporträt

Bereits im Jahr 1939 wurde der Comicverlag Marvel gegründet, der weltbekannte Superhelden wie Spider-Man, Iron Man, Hulk oder Captain America hervorbrachte.³³ Aufgrund der Popularität des Verlages wurden jahrzehntelang die Filmrechte gewisser Figuren an verschiedenste Filmstudios vergeben, wobei ein grosser Erfolg an den Kinokassen vorerst ausblieb. Nach der Jahrtausendwende änderte sich dies allerdings und Filme wie

³³ Vgl. Saunders, 2019

die *Spider-Man*-Trilogie, die von Sony produziert wurde, oder 20th Century Fox' *X-Men*-Reihe wurden zu globalen Erfolgen und erwirtschafteten Gesamtumsätze von insgesamt mehreren Milliarden US-Dollar.³⁴

Für den Marvel-Verlag bedeuteten diese Verkaufsschlager einen Strategiewechsel, denn man wollte von nun an die Filme selbst produzieren, denn so behielt man die kreative Kontrolle und den ganzen Profit. Die Ankündigung neuer Filme über das hauseigene Produktionsstudio Marvel Studio, als dessen Vertriebspartner zunächst Paramount Pictures fungierte, erfolgte im Jahr 2005 und der erste Film, *Iron Man*, feierte im Jahr 2008 seine Premiere und wurde zum internationalen Erfolg. Kurz darauf kaufte der Weltkonzern Disney die Marvel Studios und es folgten viele weitere Filme, die zusammen das Marvel Cinematic Universe ergeben.³⁵

Das Interessante hierbei ist, dass all die bisher 25 Filme, die insgesamt sage und schreibe über 23 Milliarden US-Dollar eingespielt haben, im gleichen Universum spielen und dementsprechend die Handlungsstränge miteinander verknüpft sind.³⁶ Den bisherigen Höhepunkt bildete der Film *Avengers: Endgame* (2019), der mit einem weltweiten Einspielergebnis von 2.797 Milliarden US-Dollar der zweiterfolgreichste Film der Welt ist und einen grösseren Handlungsstrang rund um den Superbösewichten namens Thanos schloss, was jedoch nicht heisst, dass daraufhin keine weiteren Filme folgten, nein, ganz im Gegenteil. Ein Ende der Marvel-Filme, die schon Jahre im Voraus angekündigt und geplant werden, ist zurzeit nicht in Sicht, wenngleich die letzten Filme nicht ganz am vorherigen Erfolg anknüpfen konnten, was aber in Anbetracht der weltweiten Covid-19-Pandemie wenig wunderlich erscheint.³⁷

³⁴ Vgl. Wikipedia, o. J.

³⁵ Vgl. ebd.

³⁶ Vgl. ebd.

³⁷ Vgl. ebd.

4.3 Aspekte der Kulturindustrie unter der Lupe

4.3.1 Das Immergleiche

Adorno und Horkheimer zufolge kommt in der Kulturindustrie das Besondere nicht mehr zur Geltung und es bleibt eine Ähnlichkeit zwischen den hervorgebrachten Produkten. In diesem Kapitel wird dargelegt, inwiefern eine solche Ähnlichkeit bei den Marvel-Filmen zu erkennen ist.

Gewisse Gleichheiten bei Filmen, die sich alle als Superheldenfilme bezeichnen lassen, sind scheinbar unumgänglich. Der US-amerikanische Schriftsteller Joseph J. Campbell behandelt in seinem Buch *Der Heros in tausend Gestalten*, das 1949 veröffentlicht wurde, verschiedenste Heldengestalten aus der Zeitgeschichte und vergleicht sie miteinander. Er kommt zum Schluss, dass es so etwas wie eine universelle Struktur einer Heldenreise gibt, die sich in 12 Schritten unterteilen lässt.³⁸ Nach der Publikation dieses Werkes beriefen sich viele Filmemacher, wie George Lucas mit seinen *Star Wars*-Filmen oder George Miller mit *Mad Max*, direkt auf Campbells Buch, das von nun an für Hollywood als verlässliche Anleitung des Blockbuster-Kino gegolten hat. Auch in den Marvel Filmen sind die Elemente der Heldenreise verankert, was eine bestimmte dramaturgische Ähnlichkeit voraussetzt.

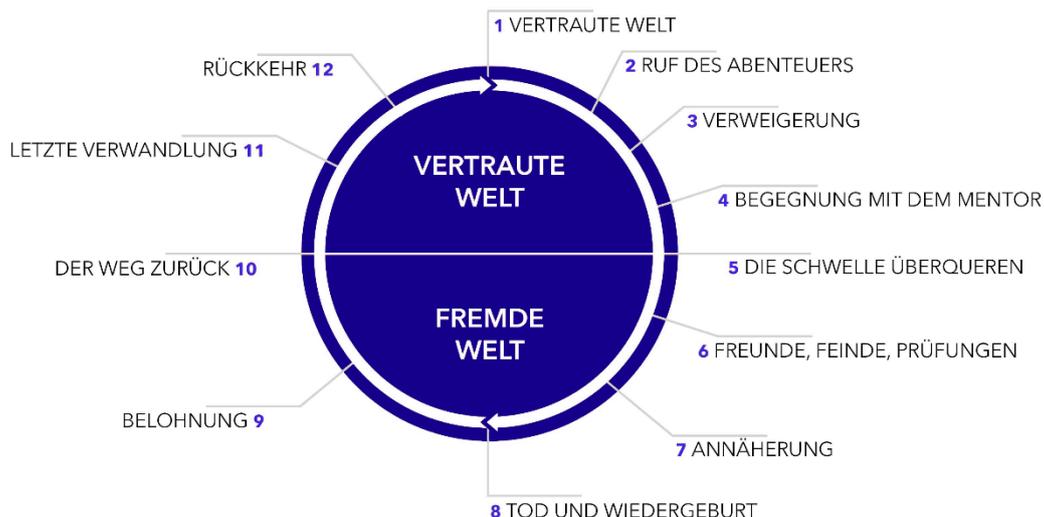


Abbildung 2 Die verschiedenen Etappen einer Heldenreise nach Campbell

³⁸ Vgl. Pyczak, 2019

Etwas vereinfacht lässt sich die Heldenreise wie folgt zusammenfassen: Der Held verlässt zunächst weigerlich seine vertraute Welt und entdeckt eine neue, für ihn fremde Welt, in welche er nachfolgend seinen Mentor trifft, Prüfungen besteht, neue Verbündete findet sowie vom Bösen erfährt. Die fremde Welt ist nicht nur als Welt im Sinne von Land zu verstehen, sondern kann beispielsweise auch als andere soziale Umgebung auftreten, denn wichtig ist nur, dass sie sich deutlich von der vertrauten Welt unterscheidet. Um den Gegenspieler zu besiegen, muss beim Duell ein Teil des Helden sterben, um neu geboren zu werden. Zum Schluss kehrt der Held, dessen Auftrag nicht individuell, sondern von gesellschaftlicher Bedeutung war, in die vertraute Welt zurück.³⁹

Doch fungiert die Anwendbarkeit Campbells Heldenreise schon als Beweis einer absoluten Ähnlichkeit? Nein, das würde wohl zu weit gehen, da aus einem dramaturgischen Grundgerüst Verschiedenstes und Originelles entstehen kann. Dafür spielt das willentliche Brechen bestehender Regeln eine wichtige Rolle. Dies geschieht bei den Marvel-Filmen allerdings nicht, denn stattdessen orientieren sie sich altbewährten Strukturen, die das Besondere weitgehend verhindern.

Die Filme des Marvel Cinematic Universe sind in drei Hauptkategorien unterteilbar, wobei manche Filme Elemente mehrerer Kategorien besitzen:

- **Die Origin-Story:** Diese Filme führen neue Helden ein, die eine typische Heldenreise durchleben. Die gesamte Welt mitsamt anderer Marvel-Helden aus anderen Filmen spielt noch keine Rolle. Beispiele: *Iron Man (2008)*, *Doctor Strange (2016)*,
- **Die Einzel-Fortsetzung:** Fortgesetzt werden in diesen Filmen die Geschichte einzelner Helden, wobei die Handlung durchaus einen grösseren Einfluss auf das grosse Ganze haben kann. Beispiele: *The Return of the First Avenger (2014)*, *Guardians of the Galaxy Vol. 2 (2017)*, *Thor: Tag der Entscheidung (2017)*
- **Das Avengers-Ensemble:** Beinahe alle wichtigen Helden kommen in diesen Filmen zusammen. Was folgt ist eine für das Gesamte relevante Handlung mitsamt eines riesigen Effektspektakels. Beispiele: *Avengers (2012)*, *The First Avenger: Civil War (2016)*, *Avengers: Infinity War (2018)*, *Avengers: Endgame (2019)*

³⁹ Vgl. Demmelhuber, 2016

Bei gleicher Kategorie ist die Ähnlichkeit der Filme logischerweise stärker. Wenn wir zum Beispiel die Handlung von *Iron Man (2008)* und *Doctor Strange (2016)* miteinander vergleichen, die beide zur Kategorie Origin-Story gehören, nimmt die Ähnlichkeit schon fast triviale Ausmasse: Einem reichen, intelligenten Mann mittleren Alters, der vor Arroganz nur so strotzt, widerfährt ein Unfall, sodass er unter schweren Körperverletzungen leidet. Die Art, wie diese Verletzungen geheilt werden, verändern dann das weitere Leben des Protagonisten, denn durch die Heilung erfolgt auch die Erhebung zum Superheldendasein. Infolgedessen lernt er ebenfalls das Böse kennen, das sich zu bekämpfen gilt. Nach einigen erlittenen Rückschlägen gelingt schliesslich die erfolgreiche Bekämpfung des Antagonisten – ein Happy End. Es folgt nach dem Abspann – wie bei fast jedem Marvel-Film – eine Post-Credit-Scene, in welcher der Protagonist auf Charaktere anderer Filme stösst, die ihn meist um Hilfe bitten. Dadurch soll der Zuschauer Lust auf weitere Fortsetzungen verspüren.

Bereits das Schauen weniger Filme sollte genügen, um ein Gefühl des typischen Marvel-Films zu erhalten, deutlich abweichen wird er von diesem nicht mehr. Die Ähnlichkeit kann als Zeichen nicht vorhandener Risikobereitschaft gedeutet werden, oder um es mit den Worten Adornos und Horkheimers auszudrücken: «Was nicht konformiert, wird mit einer ökonomischen Ohnmacht geschlagen [...]»⁴⁰.

Das systematische Brechen von Regeln, wie es im Kulturindustrie-Kapitel beschrieben wird, kann bei den Marvel-Filmen auch erkannt werden, schliesslich fallen einige Filme aus dem altbewährten Schema. Dies schaffen diese Filme, – zu nennen sind die *Guardians of the Galaxy*-Filme sowie *Thor: Tag der Entscheidung (2017)* – indem sie sich auf dem Pfad der totalen Lächerlichkeit begeben. Zwar ist der alberne und oft sehr infantil wirkende Humor wichtiger Bestandteil aller MCU-Filme, jedoch erreicht er bei den eben genannten Filmen eine höhere Stufe, etwa wenn das finale Duell gegen den Antagonisten in *Guardians of the Galaxy (2014)* mit einer Tanzaufführung beginnt. In der Form der völligen Selbstironie findet hier also in gewisser Weise ein Regelbruch statt, was stellenweise eben auch funktioniert. Die Ironie und die Parodie gehören sicherlich zu den einfachsten Wegen, die «Unarten[, die] die Geltung des Systems um so eifriger

⁴⁰ Adorno & Horkheimer, 1988, S. 141

bekräftigen»⁴¹, zu schaffen, letztendlich sind sie aber besser als nichts, da der Verstoss gegen die Regel erst das Interessante ermöglicht.

Die Funktion des marvel'schen Humors ist schliesslich auch eine ablenkende. Ihr Platz befindet sich dicht neben den bombastischen Effekten und der eigentlich generischen Handlung, von der eben hinweggesehen werden soll. Gerade in den neueren Filmen führt dies aber dazu, dass manche Gags – selbst für Marvel-Verhältnisse – deplatziert wirken. In *Avengers: Endgame (2019)*, dem Film, der den grossen Handlungsstrang rund um den Superbösewicht Thanos beendet, wird der Held Thor beispielsweise zu einer Witzfigur erklärt, indem er plötzlich übergewichtig wird und in Videospiele Kinder beleidigt.

Einen künstlerischen Anspruch haben die Marvel-Filme nicht und dies wird auch von niemanden verlangt. Erwünscht ist stattdessen regelkonformes Filmmachen mit einfachen, nicht etwa experimentellen Bildern. Insofern stimmt es, dass «Lichtspiele [...] sich nicht mehr als Kunst auszugeben»⁴² brauchen. Die ganzen Computereffekte, die an ihrer Stelle treten, – wir sprechen hier von mehreren Effekt-Firmen, die für die Filme zuständig sind und deren Mitarbeiter meist unter grossem Zeitdruck stehen, weswegen das Endresultat oftmals nicht gut aussieht – werden wiederum vom Publikum erwartet.⁴³ Die neuen technischen Möglichkeiten fungieren also als Ersatz für das Künstlerische.

4.3.2 Die Vorhersehbarkeit

Die bereits dargelegte Gleichförmigkeit führt zur Vorsehbarkeit, doch überdies kommt sie in anderer Form zum Ausdruck. Ja, den allermeisten Filmen ist anzusehen, «wie er ausgeht, wer belohnt, bestraft, vergessen wird [...]»⁴⁴, vermeintlich unerwartete Wendungen gibt es dennoch, sie scheitern jedoch an einem ökonomischen Nützlichkeitswahn.

Das perfekte Beispiel hierfür ist *Avengers: Infinity War (2018)*: Dieser Film endet scheinbar äusserst tragisch, denn Thanos, der Hauptantagonist der Marvel-Filme, erlangt am Ende alle sogenannten Infinity-Steine, die ihm unendliche Macht über das Universum verleihen. Mit jener neu gewonnenen, allumfassenden Macht löscht Thanos die Hälfte aller Lebewesen des Universums aus, wodurch auch viele Protagonisten umkommen. Die

⁴¹ Ebd., S. 137

⁴² Ebd., S. 129

⁴³ Vgl. Hardawar, 2018

⁴⁴ Adorno & Horkheimer, 1988, S. 133

Szene wirkt sehr tragisch, begleitet von der sentimental Geigenmusik, die den Zuschauer erinnert, wie er sich zu fühlen hat, und in seinen letzten Atemzügen wimmert der junge Spider-Man: «Bitte, ich will nicht sterben, ich will nicht sterben». Doch diese Tragik, die suggeriert wird, ist in Wahrheit keine. Schnell erinnert man sich, dass Spider-Man nicht wirklich tot sein kann, schliesslich erscheint bereits in einem Jahr eine Fortsetzung zu seiner Figur. Und sowieso, wie wahrscheinlich ist es, dass der Disney-Konzern so viele seiner bekannten und beliebten Helden, die durch weitere Filme zweifellos viel Umsatz generieren würden, einfach so tötet? Erwartungsgemäss kehren die angeblich verstorbenen Helden in der Fortsetzung zurück. Was jedoch tatsächlich stirbt, ist die Tragik als dramaturgisches Mittel.

4.3.3 Der Autoritarismus

«In Deutschland lag über den heitersten Filmen der Demokratie schon die Kirchhofsruhe der Diktatur»⁴⁵. Mit diesem gewichtigen Satz weisen Adorno und Horkheimer der Kulturindustrie, die sie als Form sozialer Kontrolle verstehen, nicht nur einen autoritären Charakter zu, sondern gar eine prophezeiende Fähigkeit. Doch lassen sich in den Marvel-Filmen Züge autoritären Verhaltens erkennen?

Genau dieser Frage widmet sich der Film- und Ideologiekritiker Wolfgang M. Schmitt im Artikel *Es rettet uns kein Superwesen*, der 2020 im Jacobin-Magazin veröffentlicht wurde. Eingangs wird festgestellt, dass die Marvel-Filme ein globales Phänomen sind und sich nicht mehr dem amerikanischen, beziehungsweise westlichen Kino zu unterwerfen haben. Von Zensur sind die Filme in anderen Ländern kaum betroffen, schliesslich werden heikle Themen nicht angesprochen, Sex und Nacktheit kommt nicht vor und die Gewalt wird in relativ milder und kindergerechter Form gezeigt. Wenn doch Probleme entstehen könnten, werden sie im Vorhinein ausgemerzt, so wurde der in den Comics tibetische Mentor von Doctor Strange zu einer nepalesischen Figur, um das Thema Tibet, das für China ein Tabu darstellt, zu verschweigen.⁴⁶

Der Marvel-Film dient nicht etwa dem amerikanischen Imperialismus oder der Glorifizierung des Westens, sondern ist als Protektionsfläche zu verstehen, in der Zuschauer aus

⁴⁵ Ebd., S. 134

⁴⁶ Vgl. Fuchs, 2016

aller Welt das in ihm sehen, was ihren Vorstellungen und Ängsten entspricht. Ein grosses Identifikationspotenzial geschieht dadurch, dass der Antagonist meist nicht in der realen Welt eingebettet ist, sondern von Fantasiewesen aus dem Weltall ersetzt wird. Das führt dazu, dass «Thanos[, der ausserirdische Hauptantagonist] [...] in Indien für einen Pakistani gelten» kann, «in Pakistan aber für einen Inder, in Europa [...] Liberale in ihm vielleicht Wladimir Putin, Neurechte hingegen George Soros, US- Republikaner die Demokraten und die Demokraten Donald Trump»⁴⁷ erkennen. Während also US-patriotische Filme der 80er-Jahre mit einer klaren geopolitischen Unterscheidung von Gut und Böse auskommen, funktioniert der moderne Marvel-Film in der Regel jenseits nationaler Festlegungen.

Doch die Superhelden der Marvel-Filme, die sich zur jenen Protektionsfläche eignen, verkörpern in ihrem Sein und ihrem Handeln einen Autoritarismus, denn weder sind sie von demokratischen Institutionen legitimiert noch von einer Regierung beauftragt und ermächtigt. In dem Film *The First Avenger: Civil War (2016)* kommt diese Thematik sogar direkt zur Sprache, indem ein Vertreter der Regierung den Avengers, einer Vereinigung der Superhelden, ein Abkommen darlegt, welches ihr Handeln von nun an unter der Aufsicht eines Gremiums der Vereinten Nationen stellt, was zu internen Konflikten innerhalb der Avengers führt, da sich einige Helden tatsächlich bereit erklären dieses Abkommen zu unterschreiben. Doch der dadurch entstandene Konflikt charakterisiert das Abkommen schlussendlich als Übeltäter und in den darauffolgenden Filmen wird es wieder verworfen, während das Handeln der Avengers weiterhin auf Selbstjustiz beruht.

Dass dieses autoritäre Verhalten viele Menschen fasziniert, – und zweifellos nicht nur diejenigen, die ohnehin schon einen Hang zum Totalitären haben, sondern auch jene mit demokratischer Einstellung – ist äusserst interessant und Schmitt meint, dies passe perfekt in unsere Zeit. «Was fasziniert, ist die Mischung aus Charisma und Klamauk der Figuren sowie die rein technizistische, lösungsorientierte Vorgehensweise von Iron Man [und Co.]»⁴⁸, schreibt Schmitt und kritisiert somit die von den Marvel-Helden vertretene Ideologie des Solutionismus, die alle Probleme auf eine eindeutige technische Lösung zu

⁴⁷ Schmitt, 2020

⁴⁸ Ebd.

reduzieren versucht, wodurch der Glaube zustande kommt, die Rettung der Welt funktioniere wie das Reparieren eines Motors.

Mit dem Klimawandel stehen wir einer gewaltigen Herausforderung gegenüber, die schnelles Handeln verlangt. Es sei, so Schmitt, äusserst verständlich, dass sich über eine zu langsam fortschreitende ökologische Wende beschwert wird, doch eine alternative Klimapolitik solle nicht in autoritär geführten Ländern wie China gefunden werden. Schliesslich geht es letztlich nicht um die Rettung der Welt, diese kommt auch ohne den Menschen aus. Nein, es geht um die Rettung der Welt mitsamt dem Menschen, weshalb die bisherige, positivistische Klimapolitik, deren Devise «Alles, was dem Klima hilft, ist automatisch gut» lautet, Schmitt zufolge die falsche ist, da so «das Politische des Klimawandels»⁴⁹ ignoriert wird.

Die westlichen Demokratien sollten nicht vor fundamentalen Änderungen zurückschrecken, da sonst eine antidemokratische Alternative, die uns die entpolitisierend wirkende Marvel-Filme schmackhaft machen, salonfähig gemacht wird.

4.4 Scorseses Feuerrede und Repliken

Als sich vor zwei Jahren Martin Scorsese, einer der einflussreichsten Regisseure unserer Zeit, der bekannt für Filme wie *Taxi Driver* (1976), *GoodFellas* (1990), *The Wolf of Wall Street* (2013) und *The Irishman* (2019) ist, öffentlich gegen Marvel-Filme ausgesprochen hat, entstand ein grosser Diskurs mitsamt einer Menge Empörung.

Scorseses Ablehnung der Filme des Marvel Cinematic Universe baut auf eine Argumentation, die – ob gewollt oder nicht – erstaunlich viele Parallelen zu den Kulturindustrie-Thesen hat. Über die Marvel-Filme urteilt er in der *New York Times* vom November 2019: «Ich denke nicht, dass das Kino ist»⁵⁰. Für Scorsese gibt es zwei Arten von Filmen: Auf der einen Seite gibt es jene Filme, die er kennen und lieben gelernt hat, jene, die er als Kunstform bezeichnet, die von komplexen Charakteren und all ihrer Widersprüchlichkeit, von «ästhetischer, emotionaler und spiritueller Offenbarung»⁵¹ handeln. Als Beispiel nennt er etwa *Vivre Sa Vie* (1962) von Jean-Luc Godard, *Persona* (1966) von Ingmar

⁴⁹ Ebd.

⁵⁰ Scorsese, 2019 (Direkte Zitate von Scorsese wurden vom Englischen ins Deutsche übersetzt.)

⁵¹ Ebd.

Bergman und die Filme Alfred Hitchcocks. Andererseits gibt es dann eben noch die Marvel-Filme, die die zuvor genannten Eigenschaften nicht besitzen und «mehr Ähnlichkeiten mit Vergnügungsparks als mit Filmen»⁵² haben.

Die Filme von Hitchcock haben laut Scorsese gewissermassen zwar auch einen Vergnügungspark-Charakter, da die Zuschauer seine Werke mit der Erwartung, begeistert, überrascht und beängstigt zu werden, schauten. Im Gegensatz zu den Marvel-Filmen standen dahinter aber tiefere Bedeutungen, sodass sie auch heute noch interessant sind. Erstaunliche Effekte, die bei Hitchcock zu finden sind, hätten dafür nicht ausgereicht.

Die Gleichförmigkeit der Marvel-Filme, die er bezeichnenderweise «Fortsetzungen im Namen, aber [...] Neuverfilmungen im Geiste»⁵³ nennt, führt Scorsese auf die Produktionsart moderner Blockbuster zurück, die lediglich das Ziel verfolgt, aus Filmen eine gut konsumierbare Ware zu machen. Das Risiko sollte dafür eliminiert werden und die grösste Risikogefahr stellt eben der individuelle Künstler dar.

Doch Scorseses grösstes Problem mit den Marvel-Filmen begründet sich in der Art, wie das restliche Kino von ihnen beeinflusst wird, da durch die ganzen Franchise-Filme andere, kleinere – und Scorsese zufolge bessere – Filme verdrängt werden. Diesen Punkt halte ich für äusserst entscheidend, da ich die Definitionsfrage, ob die Marvel-Filme tatsächlich Kino sind, insofern für irrelevant halte, als die Frage, wie sie das Kino verändern, von viel entscheidender Bedeutung ist. Für Scorsese will der Zuschauer gar nicht unbedingt Marvel-Filme schauen, sondern tut es nur, weil ihm nicht genügend Alternativen bewusst sind, da diese eben aufgrund der dominierenden Stellung der Marvel-Filme im Kino nicht existieren. Dieser Punkt steht also gegensätzlich zur Kulturindustrie, die davon ausgeht, dass zumindest «die Standards [...] ursprünglich aus den Bedürfnissen der Konsumenten hervorgegangen»⁵⁴ sind.

Seitens der Verantwortlichen der Marvel-Filmen reagierte man weitgehend empört auf das Essay, während wiederum alte Kollegen Scorseses sich mit ihm solidarisierten. So sprach Francis Ford Coppola, Regisseur von *The Godfather (1972)* und *Apocalypse Now*

⁵² Ebd.

⁵³ Ebd.

⁵⁴ Adorno & Horkheimer, 1988, S. 129

(1979), davon, dass die Filme des Marvel Cinematic Universe «verachtenswert»⁵⁵ und Scorseses Ton vergleichsweise höflich wäre.⁵⁶

Der Vorwurf, der ganze Artikel sei nur verfasst worden, damit Scorsese Aufmerksamkeit auf seinen neuen Film *The Irishman* (2019), der im Schatten der Marvel-Film steht, lenken kann, wird von vielen dagegengehalten, wie etwa von James Gunn, der Regie bei den *Guardians of the Galaxy*-Filmen führte. Einen wahren Kern wird der Vorwurf zwar haben, schliesslich war Scorsese wieder in aller Munde, nichtdestotrotz diskreditiert er den Inhalt des Essays nicht und ist wohl als ad hominem einzustufen. Gleichwohl stimmt Gunn einigen Punkten von Scorsese zu. So findet er, dass sehr wohl viele herz- und seelelose Filme existieren. Insgesamt bezeichnet er die Aktion von Scorsese, den er als Filmemacher äusserst schätzt, aber als zynisch.⁵⁷

Auf die Frage, ob der Marvel-Film das Kino als gesamtes negativ beeinflusst, antwortete Kevin Feige, der Produzent aller Marvel-Film, dass er denke, dies sei nicht wahr, da alle Beteiligten der Filme das Kino genauso lieben. Für Feige ist das Ganze sowieso eine Frage der subjektiven Kunstwahrnehmung. Kunst und Risiko unterliegen keiner allgemein gültigen Definition, und so will er «in der Zwischenzeit [...] weiter Filme machen»^{58, 59}.

Des Weiteren wird immer auf die bei den Zuschauern ausgelösten Emotionen hingewiesen, so sagte Bob Iger, der ehemalige CEO des Disney Konzerns, dass er nicht verstehe, was Scorsese versuche zu kritisieren, da die Marvel-Filme ihr Ziel der Unterhaltung und Begeisterung erfüllen.⁶⁰ Joe und Anthony Russo, die Regie-Brüder, verantwortlich für den finanziell zweiterfolgreichsten Film der Geschichte, gehen sogar so weit, dass sie bei diesen Milliarden-Umsätze keinen grossen finanziellen Erfolg sehen würden, sondern einen grossen emotionalen Erfolg, denn ihre Definition von Kino lautet: «Menschen zu einer gemeinsamen, emotionalen Erfahrung [zusammenzubringen]»^{61, 62}.

⁵⁵ Shoard, 2019 (Direktes Zitat von Coppola wurde vom Englischen ins Deutsche übersetzt.)

⁵⁶ Vgl. ebd.

⁵⁷ Vgl. Vary, 2021

⁵⁸ Couch, 2019a (Direktes Zitat von Feige wurde vom Englischen ins Deutsche übersetzt.)

⁵⁹ Vgl. ebd.

⁶⁰ Vgl. Schwartzel, 2019

⁶¹ Couch, 2019b (Direktes Zitat von Joe Russo wurde vom Englischen ins Deutsche übersetzt.)

⁶² Vgl. ebd.

Mittlerweile ist die Diskussion über die Marvel-Filme wieder etwas abgeflacht, nicht zuletzt aufgrund der durch die Covid-19-Pandemie verschobenen Filme. Erwähnenswert bleibt noch Denis Villeneuve, der sich im September 2021 ebenfalls gegen die Superheldenfilme aussprach. Der Regisseur von Filmen wie *Blade Runner 2049* (2017) und *Dune* (2021) macht klar, dass es für ihn keinen Widerspruch darstellt, dass eine Blockbuster-Produktion gleichzeitig eine künstlerische Vision hat. Doch die Marvel-Filme hätten uns Villeneuve zufolge dahingehend «ein wenig zu Zombies werden lassen»⁶³, denn ihre nach dem Baukasten-Prinzip entstandene Gleichheit trübe den heutigen Zuschauer insofern, als der Anspruch auf Kunst nicht mehr verlangt wird.⁶⁴

⁶³ Koch, 2021

⁶⁴ Vgl. ebd.

5 Der Erfolg, der Zuschauer und die Zukunft

In diesem Kapitel wird der gegenwärtige Konsument in seinem gesellschaftlichen Kontext behandelt und der Frage nachgegangen, weswegen die Marvel-Filme diesen Erfolg feiern und inwiefern sich dies in Zukunft ändern könnte. Dabei soll der Film als «Spiegel der bestehenden Gesellschaft»⁶⁵ betrachtet werden, wie es einst der bedeutende Filmtheoretiker Siegfried Kracauer ausgedrückt hat.

In der Kulturindustrie ist laut Adorno und Horkheimer das Vergnügen, um dessen Vermittlung sich das einzelne Kulturerzeugnis bemüht, «die Verlängerung der Arbeit unterm Spätkapitalismus», das «von dem gesucht [wird], der dem mechanisierten Arbeitsprozess ausweichen will, um ihm von neuem gewachsen zu sein.»⁶⁶ Der Begriff der Arbeit und des Vergnügens ist also im Sinne der traditionellen Frankfurter Schule untrennbar, da das Vergnügen die Arbeit in einem längeren Zeitraum erst ertragbar macht. Die Frage, die sich nun stellt, ist, warum ausgerechnet die Marvel-Filme ein so grosses, treues Publikum erreichen.

Dass sich die Unterhaltungsbranche gerade in einem Umbruch befindet, wird kaum wunderlich sein, doch dieser durch die Covid-19-Pandemie beschleunigte Wandel ist anders, als man zunächst annimmt. In einer Studie des Deloitte-Unternehmens aus dem Jahr 2021 wird der Mediennutzung in den USA nachgegangen. Die Studie stellt fest, dass sich das Medienverhalten jüngerer Menschen beim Älterwerden nicht mehr stark verändert, so dass man bei seinen alten Gewohnheiten bleibt, während die Aufgeschlossenheit gegenüber Neuem schwindet. Dabei spielen gerade in der Generation Z, zu ihr werden die Jahrgänge zwischen 1995 und 2010 zugerechnet, Video-Medien in Form von Film, Serien oder Fernsehen eine immer kleinere Rolle, stattdessen sind die grossen Gewinner bei den Jungen die Gaming-Branche und die Social-Media-Plattformen.⁶⁷ Für die Filmindustrie könnte diese ganze Entwicklung zur Gefahr werden, was auch der Netflix-CEO Reed Hastings erkannte und darauf *Fortnite*, das bekannte Videospiel, als den eigentlichen Konkurrenten des Unternehmens betitelte.⁶⁸

⁶⁵ Kracauer, 1977, S. 279

⁶⁶ Adorno & Horkheimer, 1988, S. 145

⁶⁷ Vgl. Deloitte, 2021

⁶⁸ Vgl. Kühl, 2019

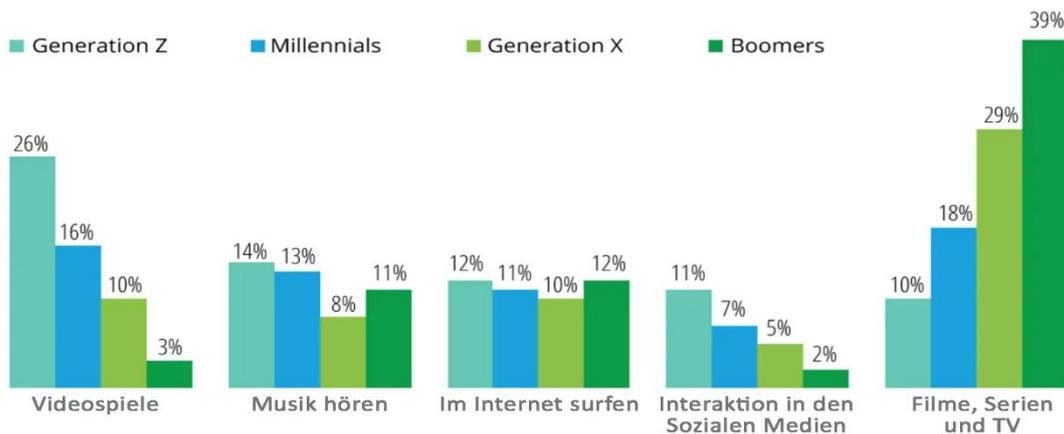


Abbildung 3 Die liebsten Unterhaltungsmedien verschiedener Generationen

Die sinkende Aufmerksamkeitsspanne trägt sicherlich zu diesem Wandel bei. Sich zwei Stunden auf einen Film zu konzentrieren fällt den Menschen immer schwerer, und das Gaming dagegen leichter, da man dort aktiv, beziehungsweise körperlich beteiligt ist. Innerhalb von nur 15 Jahren ist die durchschnittliche Aufmerksamkeitsspanne eines Menschen von 12 Sekunden im Jahr 2000 zu lediglich 8 Sekunden im Jahr 2015 gesunken; kürzer als die eines Goldfisches.⁶⁹ In Anbetracht dessen, dass wir im Zeitalter von TikTok, einer Social-Media-Plattform, die auf sehr kurze Video-Clips ausgelegt ist, leben, kann davon ausgegangen werden, dass die durchschnittliche Aufmerksamkeitsspanne – gerade bei jungen Menschen – weiter sinkt.

Bei diesen aktuellen Phänomenen scheint der Marvel-Film wie gegossen dafür. Denn obwohl es sich um einen Film handelt, ist seine Form an die heutigen Bedürfnisse angepasst. Dass junge Menschen bei ihren alten Mediengewohnheiten bleiben, wodurch die Aufgeschlossenheit gegenüber Neuem abnimmt, kann letztlich auch als Zeichen eines Wohlbefindens innerhalb von Altbewährtem gedeutet werden. Aus diesem Wohlbefinden resultiert dann eine nostalgische Sehnsucht, die als Gegenstück zu Neuem und Veränderung fungiert und die die Marvel-Filme in all ihren Fortsetzungen, welche eine Gleichförmigkeit zum Ausdruck bringen, zu stillen wissen.

Nostalgie muss als zentrales Gefühl unserer gegenwärtigen Welt verstanden werden, das nicht nur von Erwachsenen ausgeht, sondern interessanterweise genauso von Jugendlichen.⁷⁰ Für sie ist die Nostalgie eine der letzten Bastionen der Unbeschwertheit in einer

⁶⁹ Vgl. McSpadden, 2015

⁷⁰ Vgl. Pfister, 2017

von Unsicherheiten geprägten Zukunft. Ein gewisses Mass an Nostalgie ist also verständlich. Doch wenn sie die Grenze der Perversion überschreitet, macht sie aus der Vergangenheit Kitsch. Geträumt wird von einer Vergangenheit, die so wohl nie existierte, und auf diese Weise findet eine Kritik an die Gegenwart statt. Theoretiker der Postmoderne wie Linda Hutcheon geben zu bedenken, dass der vergangene Traum, von dem die Rede ist, den Status Quo lediglich bestätigt, da die Degradierung zum Traum ein Bekenntnis zur Alternativlosigkeit ist.⁷¹

Nebst der nostalgischen Sehnsucht ist der Marvel-Film auch weitgehend gegen das Problem der sinkenden Aufmerksamkeitsspanne gewappnet. Die Action mitsamt ihren ganzen Effekten und die hohe Frequenz an Witzen sind Ausdruck einer nicht geforderten Aufmerksamkeit. Führen kann das dazu, dass Filme, die diesen Bedingungen nicht entsprechen, von der an die Marvel-Filme gewohnte Zuschauerschaft als langweilig aufgenommen werden. Das heisst im Endeffekt aber nicht, dass Marvel-Filme nicht langweilig sein können. Nein, der jüngste Marvel-Film *Eternals* (2021) von der oscargekrönten Regisseurin Chloé Zhao wird von einer Mehrheit als äusserst langweilig und nicht gelungen eingestuft, und das ebenfalls von eingefleischten Fans.⁷²

Dies führt zur Frage, wie die Beziehung zwischen dem Zuschauer und den Marvel-Produktionen aussieht. Es wäre sicherlich falsch anzunehmen, dass die Masse an Publikum alles ohne nachzudenken konsumiert, was ihr dargeboten wird. Innerhalb der Filmproduktion besitzen sie eine aktive Rolle bei der Mitbestimmung, da die Angst, die Zuschauerschaft zu enttäuschen und so einen niedrigen Profit zu schlagen, real ist. Bemüht ist der Marvel-Film also darum, dieser Enttäuschung vorzubeugen. Äusserst schwer ist dies nicht, denn was bei einem früheren Film funktionierte, wird wohl auch bei dem nächsten klappen, wodurch sich der Kreislauf des Immergleichen erneut bestätigt. Ausserdem kommt stets eine grosse Portion Fanservice, so nennt man Elemente in Filmen, die lediglich existieren, um dem Publikum zu gefallen und sonst keine weitere Bedeutung haben, zum Einsatz. Von einer künstlerischen Vision kann hier schon lange nicht mehr die Rede sein.

⁷¹ Vgl. ebd.

⁷² Vgl. Bozella, 2021

Der Fall *Eternals* (2021), welcher bei der Bewertungsplattform Rotten Tomatoes die niedrigste Wertung aller Marvel-Filme aufweisen kann, zeigt, dass das Bild auch anders aussehen kann, wobei hinzugefügt werden muss, dass der Umsatz trotz der schlechten Kritik nicht unbedeutend ist.⁷³ Party-Stimmung dürfte er beim Disney-Konzern trotzdem nicht erzeugen. Ob sich diese Ausnahmen in Zukunft vermehren werden, bleibt abzuwarten. Heute blicken wir auf über ein Jahrzehnt Marvel Cinematic Universe zurück. Dass der Erfolg endlos andauern wird, mag anzuzweifeln sein. Viel eher wird es so sein, dass die Marvel-Filme in Zukunft – sei dies in wenigen Jahren oder in Jahrzehnten – in einem neuen Mantel umhüllt werden müssen, denn Anpassung ist in der Kulturindustrie unumgänglich.

Dies mag zunächst widersprüchlich klingen, schliesslich sind Anpassung und das Immergleiche gegensätzliche Begriffe. Auf lange Sicht ist Kritik von aussen aber notwendig. So heisst es im Kulturindustrie-Kapitel, dass «[r]ealitätsgerechte Empörung zur Warenmarke dessen [wird], der dem Betrieb eine neue Idee zuzuführen hat»⁷⁴. Neue Ideen sind im System also notwendig, um durch Erneuerung das Fortbestehen zu garantieren. Ich glaube, es ist möglich, dass eine Erneuerung zu einem Ausbruch aus dem Immergleichen führt, jedoch nur unter der Voraussetzung eines freien Künstlers. Dieser ist bei den Marvel-Filmen allerdings nicht gegeben und so ist die potenzielle Erneuerung jener Filme, die unter Disneys Gewalt an keine künstlerische Innovation interessiert sind, wohl eher als Neuanstrich zu verstehen.

Zusammengefasst kann gesagt werden, dass Adornos und Horkheimers These, der Film fungiere als Ablenkungsmittel für die Arbeit, beziehungsweise für das ernste, reale Leben, durchaus eine gewisse Richtigkeit besitzt, wobei die Deklaration zur «Verlängerung der Arbeit» etwas überzogen sein mag. Nichtsdestotrotz sind gerade die nostalgische Sehnsucht und die schrumpfende Aufmerksamkeitspanne Zeichen einer Degradierung der Kunst, die auf ihren kurzandauernden Vergnügungs- und Berieslungswert reduziert wird, was im Konflikt mit einer ernsthaften Auseinandersetzung steht.

⁷³ Vgl. ebd.

⁷⁴ Adorno & Horkheimer, 1988, S. 140

6 Schlusswort

Die vorliegende Arbeit behandelte die Fragestellung, ob die wichtigsten Aspekte der Kulturindustrie auf die heutigen Filme des Marvel Cinematic Universe zu transferieren sind. Um dies zu beantworten, strebte ich eine ernsthafte Auseinandersetzung an, die die Filme nicht als reines Unterhaltungsgut entschuldigen. Durch die Lektüre der *Dialektik der Aufklärung* sowie anderer Werke gelang es mir, die für die Marvel-Filmen wichtigsten Thesen der Kulturindustrie herauszusuchen und sie anschliessend auf diese Filme anzuwenden. Mein Ziel bestand nicht darin, die einzelnen Filme bis auf das letzte Detail zu dekonstruieren, denn ich wollte ein Gesamtbild erschaffen, das viele Informationen verarbeitet und logisch verbindet, was mir – so will ich meinen – zu einem grossen Teil gelungen ist.

Es war hochspannend, die einzelnen Aspekte der Kulturindustrie auf die Marvel-Filme, die mir vor gar nicht so langer Zeit eigentlich ganz gut gefallen haben, zu transferieren und sie kritisch einzuordnen. An manchen Stellen kam gar eine gewisse Ironie zum Vorschein, schliesslich konnte ich erst nicht glauben, wie treffend einige Aussagen von Adorno und Horkheimer, deren Analyse vor knapp 80 Jahre verfasst wurde, sind, wodurch beinahe der Eindruck entstand, sie hätten sich bei ihren Thesen direkt auf die Marvel-Filme bezogen.

Meine Analyse zeigte, dass das Immergleiche bei den Filmen des Marvel Cinematic Universe präsent ist und zwar auf eine Weise, die diese Tatsache nicht zu verschleiern braucht, da das Altbekannte im Grossen und Ganzen erwünscht ist und der Humor mitsamt dem grossen Effekt-Spektakel, das die technische Rationalität der Kulturindustrie aufzeigt, den Konsumenten vor der Reizlosigkeit zu schützen versucht. Trotz alledem sind einige erfrischende Einfälle, die leider eine Seltenheit bleiben, der Superhelden-Reihe anzuerkennen. Der Aspekt der Vorhersehbarkeit, die unter anderem durch einen ökonomischen Nützlichkeitswahn zustande kommt, und des Autoritarismus können ebenfalls bei den Marvel-Filmen wiedergefunden werden. Letzterer hat mich um ehrlich zu sein etwas geschockt: Nicht, dass ich mir nicht vorstellen konnte, dass populäre Filme in ihrem Kern fragwürdige Ideologien wiedergeben, doch in einer unbegründeten Hoffnung erwartete ich, dass zumindest die Kritik dazu lauter wäre, was augenscheinlich nicht der Fall ist, denn der Vorwurf eines propagierten Autoritarismus ist fast nirgends zu hören.

Gründe für den Erfolg des Marvel Cinematic Universe gibt es viele, doch zentral dabei ist, dass es den Filmen gelingt in vielerlei Hinsicht den heutigen Zeitgeist zu treffen. Nebst dem ersehnten Autoritarismus und der nicht geforderten Aufmerksamkeit halte ich die in ihrer Gleichförmigkeit verkörperte Nostalgie als bedeutendsten Grund des Erfolges. Verängstigt von den ganzen vorherrschenden Krisen wie der Erderwärmung, deren Folgen immer alarmierender scheinen, bietet die Nostalgie, die an eine vermeintlich bessere Vergangenheit erinnert, einen Rückzugsort. Meines Erachtens nach ist dieser nostalgische Blick äusserst bedenklich, – ja, in Teilen gar reaktionär – denn er verhindert eine Aussicht auf eine bessere Zukunft in einer besseren Welt.

Meine anfängliche Hypothese, die Essenz der Marvel-Filme lasse sich grösstenteils mithilfe der Kulturindustrie erklären, beweist also grundsätzlich ihre Richtigkeit. Angemerkt muss dabei jedoch, dass die anfängliche Wahl der zu analysierenden Objekten so getroffen worden ist, dass ich im Vorhinein annahm, dass sie gewisse Aspekte der Kulturindustrie gut verkörpern würden. Insofern kann die Bestätigung meiner Hypothese nicht als sonderlich überraschend bezeichnet werden. Doch sie zeigt auch auf, dass die Kulturindustrie im 21. Jahrhundert immer noch eine Relevanz besitzt – gleichwohl es sich bei meiner Arbeit natürlich um eine isolierte Betrachtung einer Filmreihe handelt. Gerade in Anbetracht heutiger Entwicklungen wie die Digitalisierung kann das theoretische Fundament der Kulturindustrie trotzdem von grosser Bedeutung für die Forschung sein.

Ich glaube, bei meiner Arbeit mag der Eindruck entstanden sein, ich würde die Analyse und die dazugehörige Kritik der Marvel-Filme als Distinktionsmerkmal erkennen, um mich von der Masse abzutrennen, was ich jedoch nicht bezwecken wollte. Diese Arbeit ist also keine Anklage an diejenigen, die Gefallen an Marvel-Filmen haben, sondern viel mehr ein Versuch, zu begründen, weshalb das Verhalten überdacht werden sollte. Schlussendlich will ich keine moralische Keule schwingen und sagen, es wäre falsch einen Marvel-Film zu schauen, wenngleich mir die Begeisterung selbst nach der Erfolgsanalyse nicht ganz erschliesst, gerade weil doch so viele andere, gute Filme existieren. Doch in einer Welt voller Widersprüche ergibt eben nicht alles einen Sinn oder um es mit den Worten Adornos auszudrücken: «Es gibt kein richtiges Leben im Falschen.»⁷⁵

⁷⁵ Adorno, 1951, S. 59

7 Quellenverzeichnis

7.1 Literatur

Adorno, T. & Horkheimer, M. (1988). *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*. Frankfurt am Main: S. Fischer.

Adorno, T. (1951). *Minima Moralia. Reflexionen aus dem beschädigten Leben*. Berlin: Suhrkamp Verlag.

Adorno, T. (1969). *Keine Angst vor dem Elfenbeinturm*. Der Spiegel. 4.5.1969. Abgerufen am 15.9.2021 von www.spiegel.de/kultur/keine-angst-vor-dem-elfenbeinturm-a-1263973f-0002-0001-0000-000045741579?context=issue.

Adorno, T. (1971). *Erziehung zur Mündigkeit. Vorträge und Gespräche mit Hellmut Becker 1959 bis 1969*. Berlin: Suhrkamp Verlag.

Adorno, T. (2003). *Kulturkritik und Gesellschaft II. Eingriffe. Stichworte*. Berlin: Suhrkamp Verlag.

Benjamin, W. (2010). *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Berlin: Suhrkamp Verlag.

Bittlingmayer et al. (2019). *Handbuch Kritische Theorie. Band 1*. Wiesbaden: Springer VS.

Bozella, N. (2021). *Nächster MCU-Negativrekord: Neuer Marvel-Film „Eternals“ kriselt auch beim Publikum*. Abgerufen am 13.11.2021 von www.kino.de/film/eternals-2021/news/naechster-mcu-negativrekord-neuer-marvel-film-eternals-kriselt-auch-beim-publikum.

Couch, A. (2019a). *Marvel's Kevin Feige Breaks Silence on Scorsese Attack: "It's Unfortunate" (Exclusive)*. The Hollywood Reporter. 10.11.2019. Abgerufen am 29.10.2021 von www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/marvels-kevin-feige-breaks-silence-martin-scorsese-attack-1253710/.

Couch, A. (2019b). *'Avengers' Directors on '21 Bridges' and Scorsese Attack: "Nobody Owns Cinema"*. The Hollywood Reporter. 17.11.2019. Abgerufen am 29.10.2021 von

www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/avengers-endgame-directors-break-silence-martin-scorsese-attack-1255560/.

Deloitte (2021). *Digital media trends, 15th edition. Courting the consumer in a world of choice*. Abgerufen am 5.11.2021 von www2.deloitte.com/us/en/insights/industry/technology/digital-media-trends-consumption-habits-survey/summary.html.

Demmelhuber, S. (2016). *Typologie einer Erzählung*. Bayerischer Rundfunk. Abgerufen am 2.12.2021 von www.br.de/radio/bayern2/sendungen/radiowissen/deutsch-und-literatur/heldenreise-mythen-100.html.

Fuchs, C. (2016). *Tibet Supporters Protest Marvel's 'Doctor Strange' over Changed Character*. NBC News. 3.11.2016. Abgerufen am 21.10.2021 von www.nbcnews.com/news/asian-america/tibet-supporters-protest-marvel-s-dr-strange-over-changed-character-n677706.

Grünberg, C. (1924). *Festrede*. Frankfurt am Main: Blazek und Bergmann.

Habermas, J. (1990). *Die nachholende Revolution. Kleine politische Schriften VII*. Berlin: Suhrkamp Verlag.

Hardawar, D. (2018). *'Black Panther' is amazing. Why are its CG models so terrible?* Engadget. 24.2.2018. Abgerufen am 20.10.2021 von www.engadget.com/2018-02-24-black-panther-vfx-models.html.

Horkheimer, M. (1932). *Vorwort*. Zeitschrift für Sozialforschung. Leipzig: C.L. Hirschfeld.

Kant, I. (1784). *Beantwortung der Frage: Was ist Aufklärung?* Berlinische Monatschrift. Dezember-Heft 1784.

Koch, D. (2021). „Dune“-Regisseur Denis Villeneuve fragt: Haben uns die Marvel-Filme zu Zombies gemacht? Musikexpress. 17.9.2021. Abgerufen am 4.11.2021 von www.musikexpress.de/dune-regisseur-denis-villeneuve-fragt-haben-uns-die-marvel-filme-zu-zombies-gemacht-2060665/.

Kracauer, S. (1977). *Das Ornament der Masse*. Essays. Berlin: Suhrkamp Verlag.

Kühl, E. (2019). *Das Spiel, vor dem sich Netflix fürchtet*. Zeit Online. 22.1.2019. Abgerufen am 5.11.2021 von www.zeit.de/digital/games/2019-01/fortnite-netflix-konkurrenz-gaming-entertainment?utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F.

McSpadden, K. (2015). *You Now Have a Shorter Attention Span Than a Goldfish*. Time. 14.5.2015. Abgerufen am 6.11.2021 von time.com/3858309/attention-spans-goldfish/.

Paetzel, U. (2001). *Kunst und Kulturindustrie bei Adorno und Habermas. Perspektiven kritischer Theorie*. Wiesbaden: Deutscher Universitäts-Verlag.

Pfister, S. (2017). *Nicht nur die Älteren erinnern sich gerne an ihre Jugend. Gerade die Jungen schwärmen von «früher»*. Neue Zürcher Zeitung. 20.12.2017. Abgerufen am 6.11.2021 von www.nzz.ch/feuilleton/dieses-noergeln-an-der-gegenwart-ld.1340539?reduced=true.

Pyczak, T. (2019). *Post-It: Die Heldenreise eines legendären Produkts*. Abgerufen am 19.10.2021 von www.strategisches-storytelling.de/post-it-heldenreise-eines-produkts.

Saunders, R. (2019). *Who Founded Marvel Comics – The History of an Empire*. 23.6.2019. Abgerufen am 17.10.2021 von www.comicyears.com/comics/marvel/who-founded-marvel-comics-the-history-of-an-empire/.

Scheible, H. (1989). *Theodor W. Adorno*. Hamburg: Rowohlt Verlag.

Schmitt, W. (2020). *Es rettet uns kein höheres Wesen*. Jacobin. 1.5.2020. Abgerufen am 21.10.2021 von www.jacobin.de/artikel/superhelden-marvel-wolfgang-m-schmitt/.

Schwartzel, E. (2019). *Disney Chief Robert Iger Defends Marvel Movies Against Hollywood Critics*. The Wall Street Journal. 23.10.2019. Abgerufen am 29.10.2021 von www.wsj.com/articles/disney-chief-robert-iger-defends-marvel-movies-against-hollywood-critics-11571804492.

Scorsese, M. (2019). *«I Said Marvel Movies Aren't Cinema. Let Me Explain.»*. The New York Times. 4.9.2019. Abgerufen am 20.10.2021 von www.nytimes.com/2019/11/04/opinion/martin-scorsese-marvel.html.

Shoard, C. (2019). *Francis Ford Coppola: Scorsese was being kind – Marvel movies are despicable*. The Guardian. 21.10.2019. Abgerufen am 29.10.2021 von

www.theguardian.com/film/2019/oct/21/francis-ford-coppola-scorsese-was-being-kind-marvel-movies-are-despicable.

Terkessides, M. (2000). *Was sind eigentlich genau "cultural studies"? Eine Gebrauchsanweisung für Andersdenkende in drei Bänden*. Der Tagesspiegel. 21.1.2000. Abgerufen am 15.10.2021 von www.tagesspiegel.de/kultur/was-sind-eigentlich-genau-cultural-studies-eine-gebrauchsanweisung-fuer-andersdenkende-in-drei-baenden/118158.html.

Universität Frankfurt (2016). *Max Horkheimer: Biographische Angaben*. 19.1.2016. Abgerufen am 25.9.2021 von www.hdg.de/lemo/biografie/max-horkheimer.html#jpto-top.

Vary, A. (2021). *James Gunn Clarifies Statement on Martin Scorsese and Marvel in Two-Year-Old Story That Just Won't Die*. Variety. 4.8.2021. Abgerufen am 29.10.2021 von variety.com/2021/film/news/james-gunn-martin-scorsese-marvel-the-suicide-squad-1235034907/.

Wikipedia (o. J.). *Marvel Cinematic Universe*. Abgerufen am 16.10.2021 von de.wikipedia.org/wiki/Marvel_Cinematic_Universe.

7.2 Abbildungen

Titelblatt Eigens auf Photoshop erstelltes Titelblatt. Für die Weiterverarbeitung verwendete Bilder wurden abgerufen am 18.11.2021 von https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Avengers:_Endgame und <https://www.tagesspiegel.de/kultur/frankfurter-schule-rezeption-gerade-nicht-besetzt-bitte-laeuten/25118840.html>.

Abbildung 1 Fotografie von Jeremy Shapiro, 1964. Abgerufen am 27.9.2021 von commons.wikimedia.org/wiki/File:AdornoHorkheimerHabermasbyJeremyJShapiro2.png.

Abbildung 2 Etappen einer Heldenreise von Thomas Pyczak, 2019. Abgerufen am 19.10.2021 von www.strategisches-storytelling.de/post-it-heldenreise-eines-produkts.

Abbildung 3 Grafik der liebsten Unterhaltungsmedien nach Generation von Deloitte, 2021. Abgerufen am 5.11.2021 von www2.deloitte.com/us/en/insights/industry/technology/digital-media-trends-consumption-habits-survey/summary.html.

Selbstständigkeitserklärung

Ich erkläre hiermit, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne Benützung anderer als der angegebenen Quellen oder Hilfsmittel verfasst bzw. gestaltet habe.
