



RABBIT EYE
Zeitschrift für Filmforschung

CfP: „Die 80er“ – Rabbit Eye 011

Deadline für Themenvorschläge: 31. Mai 2018

Die 80er Jahre sind heute ästhetisch und kulturell ein zentraler Bezugspunkt in Mode, Musik, Film und Fernsehen. Dies ist erstaunlich, gelten die 80er Jahre doch als Jahrzehnt des „schlechten Geschmacks“ und als schier unerschöpflicher Quell von mittelmäßigen bis schlechten Medienproduktionen. Wir möchten diesen Widerspruch als Ausgangspunkt nehmen, um nach der Bedeutung der „80er“ als **Referenzjahrzehnt** speziell für aktuelle Medienproduktionen zu fragen, etwa im Zuge der 80er-Jahre-Remake-Retro-Welle oder im Bereich 8-bit-culture, sowie für unsere heutige Medienkultur allgemein, etwa in Bezug auf sich verändernde Seh- und Erlebnisbedürfnisse von Mediennutzern, deren Wurzeln bis in die frühen 80er Jahren reichen.

Die 80er waren eine Dekade, in der die **Mediatisierung der Lebenswelt** qualitativ und quantitativ erheblich voranschritt. Qualitativ war dies das Jahrzehnt der aufblühenden Popkultur, die in den Nachkriegsjahren durch die Einführung des Fernsehens, durch Rock'n'Roll und allgemein durch den Boom der Konsumkultur ihren Anfang nahm, die sich aber ab der zweiten Hälfte der 70er Jahre, besonders in den 80er Jahren, deutlich ausdifferenzierte. *MTV* verschmolz die Platten- und Bewegtbild-Industrie miteinander und machte mit der Video-Clip-Ästhetik den Avantgarde-Film massenkompatibel; der Personal-Computer eroberte die Kinderzimmer und ließ eine „Daddel“- , Kopierer- und Hacker-Kultur entstehen, die weitgehend unbemerkt von der Elterngeneration eigene Seh- und Erlebnisbedürfnisse und damit auch eine eigene digitale Kultur ausbildete; die Mode und ihre subkulturellen Ausformungen, wie sie auch in vielen Filmen, Serien oder Werbespots zu sehen sind, war unter anderem bestimmt von Neon-Ästhetik, Punk, New Wave sowie von Männern, die sich wie Frauen schminkten, und Frauen, die mit ihren Schulterpolstern aussahen wie muskulöse Männer; gesellschaftspolitisch und medial wurden die 80er noch immer dominiert vom Ost-West-Konflikt und der Angst vor einem atomaren Ende der Menschheit, von Aids und der Umweltbewegung – Diskurse also, die auch die damalige Medienberichterstattung und auch das allgemeine gesellschaftliche Klima prägten. Und die 80er waren auch das Jahrzehnt der Diskussion um die Schädlichkeit von Medieninhalten, etwa aufgrund der immer drastischeren Gewaltdarstellungen im Kino und Fernsehen, sowie der Mediennutzung allgemein, etwa bezogen auf die soziale Verarmung, die Computerspielen unterstellt wurde.

Zudem ermöglichten Veränderungen im Mediensystem Ende der 70er bzw. Anfang der 80er Jahre den Mediennutzern einen **breiteren Zugang zu Medieninhalten**: Die Einführung des Privatfernsehens bedeutete nicht nur eine deutlich höhere Anzahl von Fernsehsendern, sondern auch einen breiteren Zugang zu Filmen, Serien und TV-Formaten, insbesondere aus dem US-

amerikanischen Raum. Die Einführung des Videorekorders mitsamt einem Videotheken-Ausleihsystem ermöglichte es den Nutzern, sogar relativ aktuelle Kinoproduktionen zu sich ins Wohnzimmer zu holen und gemeinschaftlich zu rezipieren. Gleichzeitig ermöglichte der Videorekorder durch seine Aufnahmefunktion das Archivieren von TV-Ausstrahlungen. Damit konnte sich jeder – analog zur elterlichen Bibliothek in der Eichenschrankwand – seine eigene Videothek aufbauen – eine, wenn auch sehr individuelle Form der Kanonbildung, die insbesondere auch durch junge Mediennutzer betrieben wurde, die sich in dieser Zeit nicht zuletzt durch solche Praktiken bzw. ‚Technologien des Selbst‘ (Foucault) mediensozialisiert haben. Damals trat neben das Sammeln von Büchern, Comics und Hörspielen also auch das Sammeln von Filmen und Videokassetten als eine Praktik der kulturellen Wertschöpfung und Identitätsbildung.

Dieser gesteigerte Zugang zu Medieninhalten, auch zu abseitigen B- und C-Produktionen, sowie die Möglichkeit der Archivierung und die beliebig oft wiederholbare Rezeption dieser Medienprodukte – zu Hause, zu einem selbst gewählten Zeitpunkt, mit der Möglichkeit, die Rezeption selbst nach eigenen Vorlieben und Interessen zu steuern – beförderte damals die Ausbildung von Fan- und Expertenkulturen, die insbesondere um Genrefilme und -serien herum entstanden, also speziell im Umfeld fiktionaler und oftmals fantastischer Medienprodukte. Und sie beförderte gleichzeitig eine **veränderte Medienrezeption**, die man auch als ‚Medienexegese‘ bezeichnen könnte, nämlich das Erkunden, Interpretieren und Diskutieren von Medienwelten.

So waren insbesondere die frühen 80er Jahre das Boom-Jahrzehnt des Genrefilms, das sich nicht zuletzt dadurch auszeichnet, dass es **populärkulturelle Ikonen** im Mediengedächtnis der Zuschauer verankerte, im Science-Fiction-Film (*Star Wars*, *Blade Runner*, *Terminator*, *Back to the Future*, *Battlestar Galactica* u. a.), im Horrorfilm (*A Nightmare on Elm Street*, *Poltergeist*, *Videodrome*, *Friday the 13th* u. a.), im Fantasy-Film (*Conan*, *Highlander*, *Legend*, *The Dark Crystal* u. a.) im Actionfilm (*Rambo*-Filme, *Die-Hard*-Filme, *Chuck-Norris*-Filme, *Arnold-Schwarzenegger*-Filme u. a.) und in der Komödie (Eddie-Murphy-Filme, Steve-Martin-Filme, die *Police-Academy*-Reihe u. a.). Helden und Bösewichte wie Luke Skywalker, Marty Mcfly, John Rambo oder Darth Vader, Freddy Krüger, J.R. Ewing haben in der medialen Repräsentation eigene Ikonografien ausgebildet, die stilbildend für die 80er Jahre geworden und bis heute wirksam sind.

Für das **Schwerpunktthema „Die 80er“** interessieren wir uns für Beiträge, die Filme, Serien, Computerspiele und andere Bewegtbildformen der 80er Jahre, zum Beispiel auch Werbe- und Dokumentarfilme, in einem weiteren medienkulturellen Umfeld betrachten und ihre Bedeutung für spätere Jahrzehnte und unsere aktuelle Medienlandschaft, etwa für den aktuellen Boom der 80er-Jahre-Remakes und der Retro-Filme/Serien, genauer unter die Lupe nehmen. Es geht uns dabei um die Bedeutung und kulturelle ‚Reichweite‘ sowohl von einzelnen Filmen, Filmreihen oder Genres als auch der Medienkultur und allgemein der Kultur der 80er insgesamt. Die Eingrenzung auf ein Jahrzehnt ist nicht zuletzt aufgrund des dynamischen und hochgradig referenziellen Charakters von Kultur im Allgemeinen und der Popkultur im Speziellen nicht unproblematisch, sodass wir unter den „80ern“ eine Phase verstehen, in der die Kultur vorgehender Dekaden der

50er, 60er und 70er Jahre weiter nachwirkt und die selbst wiederum in die 90er Jahre und später insbesondere in Form des 80er-Jahre-Revivals bis heute hineinstrahlt.

Beiträge können sowohl Medienprodukte und Phänomene der 80er Jahre zum Ausgangspunkt nehmen und Bezüge zur Gegenwart herstellen als auch aktuelle Entwicklungen in den Blick nehmen und deren Wurzeln in den 80er Jahren freilegen. Es sollte deutlich werden, inwiefern Themen und Gegenstände als Phänomene der Kultur der 80er Jahre zu verstehen sind. Der Film soll im Schwerpunktthema „Die 80er“ das Kernmedium bilden. Beiträge können aber auch andere Medien behandeln. Mögliche Themen und Gegenstände, die in einem Beitrag auch kombiniert werden können, sind:

- Genreentwicklung in den 80er Jahren
- die aktuelle 80er-Jahre-Remake-Welle
- Retromania, Nostalgie, Mediengedächtnis, Medienkindheit
- veränderte Filmproduktionskulturen, z. B. das Sequel als Produktionsstrategie
- veränderte Filmrezeptionskulturen, z. B. Fankulturen und VHS-Abende
- stilbildende Filme, Serien, Schauspieler, Regisseure, Produzenten, Studios, Sender u. a.
- visuelle Stile und Stereotypen der 80er Jahre (z. B. Slow-Motion-Car-Chase-Szenen)
- gesellschaftliche, politische, kulturelle Diskurse im Film, z. B. der ‚Dritte Weltkrieg‘
- Schauspieler als Medienphänomene, z. B. Arnold-Schwarzenegger vs. Sylvester Stallone
- audiovisuelle Mediensozialisierung in den 80er Jahren, z. B. durch TV-Programmierung (etwa die noch in großer Zahl im TV gezeigten Stummfilme und frühen Slapstick-Stars wie Harold Lloyd, Buster Keaton, Charly Chaplin und Laurel-and-Hardy)
- der Boom von TV-Vorabend-Serien
- die Mediatisierung des Kinderzimmers
- die Bedeutung der frühen Computerspiel-Ästhetik für heutige Sehgewohnheiten
- Synthie-Sound als musikalisch-ästhetischer Bezugspunkt
- Soundtracks der 80er
- allgemeine Retro-Ästhetik in Film, TV, Games oder anderen Medien
- 8-bit-culture (Audio, Video, Communities, Events, Performance, Art, Medien-Ikonen)

Die Redaktion freut sich auch über Themenvorschläge, die nicht in der Liste aufgeführt sind. Erwünscht sind kurze, pointiert argumentierende Beiträge mit einem **Umfang von 8 bis 10 Seiten (25.000–30.000 Zeichen mit Leerzeichen, in Ausnahmefällen auch länger)**, die gut lesbar und gegenstandsbezogen in einen Teilaspekt der Medienkultur der 80er einführen. Themenvorschläge mit kurzer inhaltlicher Erläuterung werden erbeten bis **31. Mai 2018**. Die fertigen Texte sollen bis **31. August 2018** vorliegen. Die Veröffentlichung von Rabbit Eye 011: „Die 80er“ ist für **Ende 2018** geplant.

Kontakt: Oliver Schmidt (oliver.schmidt@tuhh.de) und Dominik Orth (dominik.orth@uni-wuppertal.de)