



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„*Mindfuck Movies*. Filmische Irritationen im
US-amerikanischen Gegenwartskino.“

Verfasser

Bennet Beckmann

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2012

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Doz. Dr. Clemens K. Stepina

Ich danke meinen Eltern, meiner Freundin und Moritz für die Unterstützung.

I'm deranged.

David Bowie

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	09
2. Allgemeines zum <i>Mindfuck Movie</i>	
2.1. Begriffsbestimmung	12
2.2. Ursprünge und Geschichte	16
2.3. Varianten und Motive	19
3. Genre-Theorie	
3.1. Allgemeines zum Genre	23
3.2. Ab- und Eingrenzungsversuche	26
3.3. Genresynkretismen	29
3.3.1. Fallbeispiel <i>Film noir</i>	31
3.3.2. Fallbeispiel <i>Mindfuck Movie</i>	33
4. Die Referenzfilme	
4.1. <i>Memento</i> (Christopher Nolan, 2000)	36
4.2. <i>The Matrix</i> (Andy & Larry Wachowski, 1999)	48
4.3. <i>Fight Club</i> (David Fincher, 1999)	57
4.4. <i>Jacob's Ladder</i> (Adrian Lyne, 1990)	69
4.5. <i>A beautiful mind</i> (Ron Howard, 2001)	80
4.6. <i>The Village</i> (M. Night Shyamalan, 2004)	88
4.7. <i>Lost Highway</i> (David Lynch, 1997)	97
4.8. <i>The Truman Show</i> (Peter Weir, 1998)	108
5. Ein ambivalentes Verhältnis	115
6. Resümee	119
7. Quellenverzeichnis	
7.1. Filmografie	124
7.2. Bibliografie	125
7.3. Internetografie	131
8. Abstracts	133
9. Lebenslauf	134

1. Einleitung

In einer Zeit, in der das Ende der Filmwissenschaft u.a. aufgrund der Digitalisierung und der scheinbar institutionsablösenden neuen Medien immer öfter prognostiziert wird, soll diese Arbeit als ein persönliches Plädoyer für den kinematographischen Diskurs gelten. Eine oftmals artikulierte Gegenstandslosigkeit der Disziplin, aufgrund von angeblich verloren gegangenen klassischen Elementen der Kunstform, bedeutet - falls sich der Verlust wirklich nachweisen ließe - nicht den Tod derjenigen, sondern lediglich eine Verschiebung der Perspektive(n). Durch die neuen und im Besonderen durch die sozialen Medien, wie Blogs, soziale Netzwerke u.ä., wurden unkonventionelle Narrationen, die ebenso unkonventionelle Rezeptionsweisen erfordern, auf den Weg gebracht. Da ständig die Möglichkeit besteht, dass ein Beitrag editiert oder ergänzt wird, kommt die Erzählung nie an ein Ende und ist daher tendenziell unzuverlässig. Außerdem ist es der Web 2.0 User gewohnt, mehrere Narrative parallel zu verfolgen. Ich denke, diese veränderten Rezeptionsweisen wirken sich auch auf das Kinopublikum aus und fördern die Bereitschaft, sich auf Neues einzulassen. Anhand des *Mindfuck Movies*, als einem jungen, innovativen filmwissenschaftlichen Motiv, soll die Veränderbarkeit des Mediums und ihre Pluralität deutlich gemacht werden. Kritiker, die meinen „das Sonderbarste an den letzten Jahrzehnten [sei], dass keine neue Generation angetreten [sei], dem Kino der Siebziger etwas Neues entgegenzusetzen“¹, sollen durch diese Arbeit zum Überdenken derartig ignoranter Meinungen angeregt werden. Denn Stillstand ist keineswegs in Sicht.

Die neuartigen und unkonventionellen filmischen Erzählstrategien, welche sich innerhalb der letzten 20 Jahre, besonders im US-amerikanischen Kino, immens entwickelt haben und mittlerweile eine beträchtliche Menge an filmischen Exponaten durchdringen, erfordern aufgrund ihres zunehmenden Wachstums die Einordnung in eine filmische Kategorie. Denn schon Kafka merkte an, dass auch das Ungewöhnliche Grenzen haben müsse². Wie sinnvoll und bedeutsam die Entwicklung von filmischen Kategorien dann wirklich ist, wird sich im Laufe dieser Arbeit herausstellen. Zum jetzigen Zeitpunkt lässt sich allerdings sagen, dass dieses

¹ James Monaco / Hans-M. Bock (Hg.): Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Neuen Medien. Reinbek b. Hamburg: Rowohlt, 2009. S. 412.

² Vgl. Franz Kafka: Blumfeld, ein älterer Jungeselle. In: Projekt Gutenberg.
<http://gutenberg.spiegel.de/buch/155/2>. Zugriff: 29.8.2012.

Prozedere von Nöten ist, um unterschiedliche cineastische Werke voneinander abgrenzen zu können und somit zwischen den räumlichen und zeitlichen Bezügen der jeweiligen künstlerischen Inhalte differenzieren zu können. Außerdem liefern die Klassifikationen eine Deutungshilfe bei der Analyse der jeweiligen Werke und ermöglichen einen konzentrierteren Blick auf inhaltliche Aspekte. Dieser Umstand führt mich zum grundlegenden Forschungsgegenstand der Arbeit, welcher sich des Problems der Klassifizierung des *Mindfuck Movies* annimmt und danach fragt, ob sich dieser als eigenständiges Genre bezeichnen lassen kann. Zur Lösung dieser Forschungsfrage muss zuerst ein Basiswissen in Hinblick auf den *Mindfuck Movie* und die Genre-Theorie geschaffen werden, um anschließend eine genreanalytische Betrachtung der Referenzfilme durchführen zu können, bei der die gewonnenen thematischen Erkenntnisse ihre Anwendung finden. Anhand von acht filmischen Fallbeispielen werden die individuellen *Mindfuck* Charakteristika herausgearbeitet. Danach erfolgt bei jedem Referenzwerk der Vergleich mit anderen Genres und ein anschließender Versuch der Zuordnung. Eine letzte Gegenüberstellung der Filme soll eine Antwort auf die Forschungsfrage liefern. Falls diese negativ beantwortet wird, ist eine alternative Zuordnung zu generieren.

Im folgenden Kapitel wird das filmische Phänomen zunächst begrifflich bestimmt. Dabei wird auch erläutert, weshalb der für manch einen zunächst unwissenschaftlich wirkende Begriff des *Mindfuck Movies* hier Eingang findet und titelgebend ist. Im Anschluss liegt der Fokus auf der Historie der filmischen Form, welche innerhalb der Künste genreübergreifend ist und bis ins 14. Jahrhundert zurückreicht, eingegangen. Die allgemeinen *Mindfuck* Fakten abschließend, werden dann die verschiedenen Varianten und Motive angeführt, wobei bereits jedem Motiv mindestens ein zu behandelnder Referenzfilm zuzuordnen ist.

Das dritte Kapitel befasst sich mit genre-theoretischen Problematiken und klärt über die Geschichte der klassifizierenden Praxis auf. Außerdem gibt es einen groben Überblick über die möglichen Ab- und Eingrenzungen. Anschließend geht es um das Problem der Hybridisierung von Genres. Als Fallbeispiele dafür werden der *Film noir* sowie der *Mindfuck Movie* angeführt.

Im Hauptteil der Arbeit erfolgen die Filmanalysen. Der erste Referenzfilm ist *Memento*, welcher durch seine achronologische Erzählweise zu irritieren weiß. Daraufhin folgt *The Matrix*, der durch eine baldige, aber dennoch grundlegende Wendung glänzt. Der nächste, zur Analyse stehende Film, ist *Fight Club*, welcher

den Rezipienten bis zuletzt einer falschen Fährte folgen lässt. Danach folgt *Jacob's Ladder*, der früheste Vertreter der behandelten *Mindfucks*. Kapitel 4.5. untersucht *A beautiful mind*, der die verstörende Innenansicht eines wahnsinnigen Genies zum Thema hat. *The Village* entführt uns anschließend in ein Konstrukt aus Lügen, das sich dem Rezipienten erst am Ende offenbart. Daraufhin gelangen wir über den *Lost Highway* in ein surreales Universum, das im filmischen Sektor seines Gleichen sucht. Schließlich erfahren wir in *The Truman Show* etwas über medienmanipulative Mechanismen und haben am Leben eines Ahnungslosen teil.

Im fünften Kapitel werden die Referenzfilme abschließend verglichen und sowohl auf ihre Bindeglieder, als auch auf mögliche Unterschiede hin untersucht. Daraus sollte sich erkennen lassen, ob es genug übereinstimmende Eigenschaften zwischen den Filmen gibt und der *Mindfuck Movie* somit als filmisches Genre bestehen kann.

2. Allgemeines zum *Mindfuck Movie*

2.1. Begriffsbestimmung

Hinter der Bezeichnung *Mindfuck Movie* verbirgt sich eine relativ junge filmische Form, deren primäres Ziel die Desorientierung des Rezipienten ist. Weitere Synonyme und Konvergenzen dieser filmischen Spielart sind: *Mindfrak*, *Mindgame*, *Mind-Bender*, *Puzzle Film*, *Forking-Path Narrative*, *Multiple-Draft Narrative*, *Modular Narrative*, *Unreliable Narrative*, *(Epistemological) Twist Movie*, *Brain-Candy* sowie die *Falsche Fährte*.

Ich verwende in dieser Arbeit überwiegend den Begriff des *Mindfucks*, da er meiner Meinung nach am ehesten den Kern der Aussage dieser Filme trifft. Von wissenschaftlicher Seite her, wurde die Anstößigkeit der Terminologie bereits kritisiert. Doch ich denke, dass diese Radikalität in der Wortwahl kongruent zum oftmals rohen Charakter der filmischen Exponate ist. Sie unterstreicht außerdem die äußerst intensive Wirkung sowie die Effektivität der gezeigten Sinnestäuschungen und stellt für mich deshalb die passendste Bezeichnung dar. Obwohl sich der *Mindfuck* Ausdruck in der Internet-/ Forenszene entwickelt hat und im Rahmen der wissenschaftlichen Forschung oftmals keine Verwendung fand, da die Ausbreitung der Wortschöpfung nicht über die besagte Szene hinaus zu gehen schien, hat sich die Begrifflichkeit heute etabliert und findet auch innerhalb des akademischen Diskurses ihre Anwendung.

Das Wort *Mindfrak* stellt einen Euphemismus der *Mindfuck* Vokabel dar. Er ist aufgrund der sprachlich zunächst grob wirkenden Ursprungsbezeichnung entstanden und soll dem Ausdruck seine Schärfe nehmen. Diese auf Massenkompabilität abzielende Transformation ist meiner Meinung nach nicht sinnvoll, da sie die Wortschöpfung semantisch verschleiert und sie somit in die Bedeutungslosigkeit treibt. Der Begriff wird im Übrigen ausschließlich umgangssprachlich sowie in der Internetszene verwendet, was es mir zusätzlich erleichtert von der Benutzung des Ausdrucks Abstand zu nehmen. Die Erwähnung an dieser Stelle soll lediglich der Vollständigkeit dienen.

Der Fachterminus des *Mindgame Movies* geht auf den deutschen Filmwissenschaftler Thomas Elsaesser zurück und

beschreibt treffend eine Reihe von Filmen, die wegen ihrer oft seltsamen Details auffallen. Sie beziehen die Zuschauer auf mehreren Ebenen gleichzeitig mit ein, und zwar nicht nur in die Handlung selbst, sondern in die Grundprinzipien ihrer Konstruktion. Als Entwurf einer möglichen, das heißt unwahrscheinlichen und dennoch glaubhaften und in sich stimmigen Welt, stellen sie das Publikum vor Rätsel, sind aber zugleich unterhaltsam³.

Der *Mind-Bender* wurde durch den US-amerikanischen Autor Steven Johnson geprägt. Er schreibt in einer seiner Publikationen über die auffällige Zunahme an Komplexität im gegenwärtigen Hollywood Kino. Johnson bezeichnet die, immernoch in der Entwicklung steckende, neue Filmform als Gedanken-Verbieger:

To see the other real explosion in cinematic complexity, you have to look to the mid-list successes, where you will find significant growth in films built around fiendishly complex plots, demanding intense audience focus and analysis just to figure out what's happening on the screen. I think of this as a new microgenre of sorts: the mind-bender, a film designed specifically to disorient you, to mess with your head.⁴

Das behandelte filmische Phänomen wird von Elliot Panek sowie von Warren Buckland als *Puzzle Film* definiert. Diese Beschreibung legt ihr hauptsächliches Augenmerk auf den fragmentarischen Charakter der neuartigen Bewegtbildkompositionen. Buckland beschreibt das filmische Sujet als „a popular cycle of films from the 1990s that rejects classical storytelling techniques and replaces them with complex storytelling“⁵.

Der US-amerikanische Filmwissenschaftler David Bordwell brachte den Begriff *Forking-Path Narrative* in die Debatte ein. Hierbei geht es um alternative Plotentwicklungen, die nacheinander durchgespielt werden. Der Hauptbezugspunkt ist zwar eine sich verzweigende Narratologie, allerdings bleiben die Pfade trotz ihrer Gabelungsstrukturen linear. Dadurch ist dieses Konzept nicht gänzlich deckungsgleich mit den bisher genannten. Dennoch besteht eine nahe Verwandtschaft inklusive zahlreicher Überschneidungspunkte. Bordwell korrigiert

³ Thomas Elsaesser: Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino. Berlin: Bertz + Fischer, 2009. S. 237.

⁴ Steven Johnson: Everything bad is good for you. How today's popular culture is actually making us smarter. London: Penguin, 2006. S. 129.

⁵ Warren Buckland: Introduction: Puzzle Plots. In: Ders. (Hg.): Puzzle Films. Complex storytelling in contemporary cinema. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009. S. 1.

seine Wortschöpfung noch im selben Artikel und führt den für ihn eindeutigeren Begriff *Multiple-Draft Narrative* ein.⁶

Der schottische Autor Allan Cameron prägte den Ausdruck *Modular Narrative*, welcher ähnlich der Bucklandschen Definition den Fokus auf den bausteinartigen, komplexen Stil der entsprechenden Filme legt:

In many cases, this complexity has taken the form of a database aesthetic, in which the narrative is divided into discrete segments and subjected to complex articulations. These films, which I am calling 'modular narratives', articulate a sense of time as divisible and subject to manipulation. [...] In its cinematic form, database or modular narrative goes beyond the classical deployment of flashback, offering a series of disarticulated narrative pieces, often arranged in radically achronological ways via flashforwards, overt repetition or a destabilization of the relationship between present and past.⁷

Das Prinzip des *Unreliable Narratives* hat seinen Ursprung in der Literatur. Der unzuverlässige Erzähler ist ein typisches Stilmerkmal der Romantik und der Postmoderne. *Mindfucks* basieren auf diversen Formen erzählerischer Unzuverlässigkeit, allerdings ist nicht jede narrative Unzuverlässigkeit gleich ein *Mindfuck*.

Narrative Unzuverlässigkeit liegt vor, wenn Teile der Erzählung, die entweder von personalen (homo-, aber auch heterodiegetischen) Erzählern oder aber von der impersonalen primären narrativen Instanz dargeboten werden, im Widerspruch stehen zur internen ‚Wahrheit‘ der erzählten Welt, die aus dem Gesamtzusammenhang des Textes erschlossen werden kann. Die Beurteilung der Narration insgesamt oder auch einzelner Erzählinhalte oder -stimmen als ‚unzuverlässig‘ ist eine Zuschreibung des Zuschauers, mit der er danach trachtet, auftretende narrative Ungereimtheiten, Ambivalenzen und Spannungen aufzulösen.⁸

Man verwendet im Film, wie auch in der Literatur, den Fachbegriff *Twist* für eine unvorhergesehene Wende, die alles Gewesene in einem anderen Licht erscheinen lässt. *Twists* sind keine zwingenden Eigenschaften des *Mindfucks* und im Gegenzug sollte man nicht direkt aufgrund der Existenz eines *Twists* von der des *Mindfucks* sprechen, jedoch ist diese Kombination äußerst häufig festzustellen. Die Etablierung des *Twist Movies* geht auf George Wilson zurück:

⁶ Vgl.: David Bordwell: Film Futures. In: SubStance. H 1, Jg. 97 (2002). S. 88-104.

⁷ Allan Cameron: Modular narratives in contemporary cinema. Basingstoke u.a.: Palgrave Macmillan, 2008. S. 1.

⁸ Britta Hartmann: Von roten Heringen und blinden Motiven. Spielarten Falscher Fährten im Film. In: Maske und Kothurn. H 2-3, Jg. 53 (2007). S. 43.

The narration in the films I have in mind is significantly unreliable in particular ways, and its unreliability depends precisely on the audience's confounded expectation that the norm of narrational transparency will have been in place. These movies have come to be known as 'twist movies,' where the 'twist' in question is predominately epistemological.⁹

Bei dieser Definition ist die Spezifikation des *Twists*, als überwiegend epistemologisch, besonders wichtig, um ihn vom klassischen *Plot Twist Film* abzugrenzen, bei dem lediglich Handlungslinien verändert werden. Beim *Epistemological Twist Film* nimmt die Geschichte einen komplett anderen Sinn an, es ändern sich die Regeln des Spiels: „Epistemological twist films are defined by the fact that global aspects of the epistemic structure of their narration are clarified, in a surprising way, only toward the end of the movie“¹⁰.

Des Weiteren ist noch der Ausdruck des *Brain-Candy* zu nennen.

Umgangssprachlich könnte man die Vokabel am ehesten mit dem österreichischen „Hirnzuckerl“ übersetzen. Dieser Ausdruck ist dem *Mindfuck* ähnlich, da sein Ursprung ebenfalls im Internet zu finden ist. Der Begriff wird oft in Foren, Blogs und dergleichen von Usern, die sich mit Film auf einer nicht wissenschaftlichen Basis beschäftigen, gebraucht. Im Gegensatz zum *Mindfuck* hat es der *Brain-Candy* Begriff allerdings nicht geschafft sich außerhalb dieser Szene zu etablieren. Hinzu kommt die amerikanische Verwendung des Wortes als Synonym für Trivilliteratur. In diese Ecke ist der *Mindfuck Film* mitnichten zu stellen, weshalb ich auch in meinen Ausführungen Abstand vom *Brain-Candy* Terminus nehmen werde.

Als Oberkategorie des *Mindfucks* ist schließlich die *Falsche Fährte* zu nennen. Diese

ist ein Sammelbegriff zur Beschreibung unterschiedlicher narrativer und dramaturgischer Verfahren, die den Zuschauer veranlassen (oder veranlassen sollen), zu *unzutreffenden Zusammenhangshypothesen, Annahmen und Schlussfolgerungen* zu gelangen. Im Extremfall zeitigt die falsche Fährte keine bloß vorübergehende Irreführung, sondern wirkt sich auf die Konstruktion der gesamten Fabel und/oder der grundlegenden Annahmen hinsichtlich der Natur der abgebildeten Welt aus.¹¹

Besonders der letzte Satz macht deutlich, dass der *Mindfuck Film* lediglich eine Unterkategorie der *Falschen Fährte* ist, da diese sehr weit greift und ebenso

⁹ George Wilson: Transparency and twist in narrative fiction film. In: Journal of aesthetics and art criticism. H 1, Jg. 64 (2006). S. 81.

¹⁰ Ebd. S. 89.

¹¹ Hartmann (2007). S. 34.

kurzweilige Täuschungen, wie sie z.B. durch einen *Red Herring*, einen *MacGuffin* oder ein *blindes Motiv* hervorgerufen werden, miteinbezieht. Die *Falsche Fährte* umfasst also ebenso mikrostrukturelle Täuschungen, während der *Mindfuck* eher auf der Makroebene angesiedelt ist.

2.2. Ursprünge und Geschichte

Mindfucks existieren nicht ausschließlich in filmischer Hinsicht. Es gibt für dieses Phänomen durchaus Beispiele in weiteren Kunstformen, welche als Vorläufer der filmischen Irritationen zu verstehen sind.

Bereits im 14. Jahrhundert wurde mit Erzähltechniken und der Darstellung von Wirklichkeit literarisch experimentiert. So kann man z.B. den italienischen Schriftsteller Giovanni Boccaccio, welcher einer der bedeutendsten Vertreter des Humanismus war und mit seinem Meisterwerk *Decamerone* zum Begründer der prosaischen Narration wurde, als Vorboten der heutigen *Mindfucks* sehen.

Im 17. Jahrhundert nahm der spanische Nationaldichter Miguel de Cervantes Boccaccios Ideen und Techniken wieder auf und erschuf die halluzinierende, Windmühlen bekämpfende Figur *Don Quijote*, deren Leben ebenfalls von *Mindgames* durchdrungen ist.

In der Romantik (1795-1848) hatten dann Schriftsteller wie E. T. A. Hoffmann die Absicht den Leser zu verwirren. Dieser verwischte beispielsweise in seiner Erzählung *Der Sandmann* die Grenzen zwischen Traum und Realität, um den Rezipienten auf eine *Falsche Fährte* zu führen.

In der Literatur gilt der US-amerikanische Schriftsteller William Sydney Porter alias O. Henry als ein Meister des *Twists*. Porter, der ebenfalls als Journalist tätig war, lebte von 1862 bis 1910 und ebnete den *Mindfuck Movies* durch seine Erzählungen den Weg.

Frederic Browns Kurzgeschichte *Das Ende* aus dem Jahr 1961 spielt ebenfalls gekonnt mit den literarischen Möglichkeiten des *Mindgames*. Der Schriftsteller lässt in seiner Geschichte die Zeit rückwärts laufen und wiederholt unbeirrt seine bereits verschriftlichten Worte in entgegengesetzter Reihenfolge.

In Daniel F. Galouyes Roman *Simulacron-3* aus dem Jahr 1964 wird dem Leser unerwartet eröffnet, dass unser menschliches Bewußtsein lediglich eine einfache

Computersimulation sei. Dieses *Mindgame* griff Rainer Werner Fassbinder im Jahr 1973 in seinem Fernsehfilm *Welt am Draht* auf. 1999 erschien Josef Rusnaks Verfilmung *The 13th Floor – Bist du was du denkst* sowie Andy und Larry Wachowskis *The Matrix*, welche beide die Grundidee des Romans übernehmen. In den 1980er Jahren war Robert Anton Wilson für seine *Illuminatus*-Romantrilogie bekannt, in der Fiktion und Wirklichkeit so lange durchmengt werden bis dem Leser nicht mehr klar ist, was nun erfunden und was real ist. In einem Textabschnitt geht es um eine Verschwörung, die der Verbreitung von Verwirrung dienlich sein soll. Sie trägt den treffenden Namen *Operation Mindfuck*.

Auch in der bildenden Kunst finden sich *Mind-Bender* Aspekte, wie z.B. das *Trompe-l'œil*. Es handelt sich dabei um ein illusionistisches Gemälde, welches eine nicht existente Räumlichkeit vortäuscht. Diese Technik ist besonders beliebt bei Wand- und Deckenmalern. Ein gutes Beispiel dafür findet sich in Wien in der Universitätskirche.

Mindgames begegnen uns aber auch im Radio. So z.B. im Jahr 1938, als Orson Welles den von H.G. Wells 1898 veröffentlichten Science-Fiction Roman *The War Of The Worlds* für den amerikanischen Radiosender CBS inszenierte. Ein großer Teil der Bevölkerung hielt die Reportage für wahr, was zu großen Irritationen bis hin zu realer Angst vor Angriffen extraterrestrischer Lebensformen führte.

Als filmischer Vorläufer des heutigen *Mindfucks* ist der expressionistische Film zu nennen, welcher „durch eine surrealistische und symbolistische mise-en-scène [...] starke Stimmungen und tiefere Bedeutungsebenen erzeugt“¹². Einer der frühen und wichtigsten Vertreter dieser filmischen Strömung ist Robert Wiene, der mit seinem Werk *Das Cabinet des Dr. Caligari* aus dem Jahr 1920 Maßstäbe setzte.

Aber auch Filmemacher wie Fritz Lang (z.B. *Gefährliche Begegnung*, 1944) oder Alfred Hitchcock (z.B. *Stage Fright*, 1950) spielten schon damals mit unzuverlässigen Narrationen.

Auch Ingmar Bergmans Film *Persona* aus dem Jahr 1966 ist als Vorläufer des *Mindfuck* Kinos zu verstehen. Der Film ist äußerst reich an metaphysischen und psychologischen Spekulationen.

In weiterer Folge wäre Michelangelo Antonionis Spielfilm *Blow Up*, ebenfalls aus dem Jahr 1966, zu nennen. Hier wird der Rezipient bis zum Schluss getäuscht und auf die Möglichkeiten der Manipulation explizit hingewiesen.

¹² Simon A. Keller: Steven Soderbergh. Postmodern art cinema. München: Grin, 2007. S. 14.

Ein anderer früher *Mindfuck* ist Terry Gilliams dystopischer Spielfilm *Brazil* aus dem Jahr 1985. Der Film ist aufgrund seiner surrealistischen Traumvisionen als dieser Kategorie zugehörig zu bezeichnen.

In den 1990er Jahren entstand nun schließlich ein regelrechter Hype um die Filme mit dem hohen Verwirrungspotenzial. Der *Mindfuck Movie* bahnte sich seinen Weg in die großen Kinosäle und wusste von nun an nicht mehr nur den Cineasten, der ausschließlich Programmkinos frequentiert, zu erreichen. Die Grenzen zwischen Mainstream- und Independent-Kino sind längst überschritten.

In den letzten 20 Jahren ist besonders in den USA ein massiver Zuwachs sowie die damit einhergehende Ausformung der besagten filmischen Tendenz zu verzeichnen. Allerdings ist mittlerweile von einem internationalen Phänomen zu sprechen, welches ebenso im europäischen oder asiatischen Film in Erscheinung tritt. So zählt Lars von Triers *The Boss Of It All* (2006) ebenso wie Tom Tykwers *Lola rennt* (1998) oder Park Chan-Wooks *Oldboy* (2003) zur Klasse dieser filmischen Exponate.

Es entstehen ständig neue kinematografische Variationen des Konzepts und besonders im Internet bildet sich eine immer größer werdende Fangemeinde. Das *Mindfuck* Phänomen unterliegt einem stetigen Wandel bzw. einer Veränderbarkeit. Der Ist-Zustand lässt sich lediglich als das Stadium einer fortschreitenden Entwicklung betrachten.

Die neuesten Ausformungen in Sachen *Mindfuck* sind Adaptionen des Konzepts für das Fernsehen. So weisen beispielsweise Serien wie *Lost* oder *Fringe – Grenzfälle des FBI* deutliche *Mindfuck* Strukturen auf.

Aber auch die Computerspielindustrie hat den Trend erkannt und lässt in ihre Games, die heutzutage ja zum Teil bereits als interaktive Filme gehandelt werden, die *Falschen Fährten* einfließen. Ein passendes Beispiel wäre das Spiel *Blade Runner*, welches auf dem gleichnamigen Film basiert und deshalb natürlich schon in gewisser Weise vorbelastet ist.

2.3. Varianten und Motive

Es gibt zahlreiche Spielarten der *Mindfuck Movies*. In diesem Kapitel möchte ich auf den Facettenreichtum des filmischen Phänomens eingehen und die grundlegenden Varianten und Motive anführen, ohne dabei einen Anspruch auf Vollständigkeit erheben zu wollen.

Thomas Elsaesser unterscheidet zwischen zwei elementaren Formen. Zum Einen meint er Filme „in denen mit einer Figur ein Spiel getrieben wird, ohne dass sie es weiß oder ohne dass sie weiß, wer dieses (oftmals sehr grausame, wenn nicht tödliche) Spiel mit ihr spielt“¹³.

Auf der anderen Seite sieht er filmische Exponate, bei denen ein Spiel mit dem Rezipienten gespielt wird. Hierbei werden dem Zuschauer Informationen vorenthalten oder polysemantisch dargeboten. Ergänzend ist noch die Möglichkeit der Lieferung von gänzlich falschen Informationen zu nennen, bei der z.B. Personen und Sachverhalte gezeigt werden, die innerhalb der diegetischen Realität eigentlich gar nicht existieren.

Die zweite Variante ist meiner Meinung nach die treffendere und eindeutiger Variante, der ihre Zugehörigkeit zu besagtem filmischen Phänomen nicht abzuspüren ist. Denn die Desorientierung des Zuschauers stellt im allgemeinen Diskurs das Hauptkennzeichen des *Mindfuck Movies* dar.

Die erstgenannte Variante hingegen, ist von Elsaesser meiner Meinung nach zu weitläufig angelegt. Die Kategorisierung eines filmischen Konzepts, welches sowieso schon unter dem Problem des Genresynkretismus leidet (wenn man hier von einem Genre sprechen kann), wird durch eine derartige Ausweitung der Merkmalsgrenzen hinfällig. Nach Elsaessers Definition ließe sich eine immense Anzahl an filmischen Werken aus sämtlichen filmhistorischen Epochen in die Sparte der *Mindfuck Movies* einordnen. Die Typisierung wird dadurch zum unzweckmäßigen Instrument, das sich von seiner eigentlichen Sinnhaftigkeit bzw. von seiner Intention entfremdet.

Eine dritte Variante ist ein Hybrid aus den beiden erläuterten Formen. Dabei werden die nötigen Informationen sowohl der Rezipientenschaft, als auch den Filmcharakteren vorenthalten oder falsch dargeboten. Diese Form könnte man als Vollendung oder als Idealzustand des Konzepts verstehen, da sämtliche Möglichkeiten ausgeschöpft werden und sie am radikalsten vorgeht.

¹³ Elsaesser (2009), S. 237.

Elsaesser offeriert uns in seinem Text eine Liste der gängigsten Motive und typischer Situationen des *Mindgame Movies*¹⁴.

Als erstes nennt er einen Zustand, in dem die Hauptfigur zwar an Ereignissen teilnimmt oder Zeuge dieser wird, aber die Bedeutung oder die Konsequenzen nicht zu fassen bekommt. In dem von mir als Referenzfilm ausgewählten Werk *Lost Highway* aus dem Jahr 1997, ergeht es dem von David Lynch erschaffenen Protagonisten ebenso. Ursache und Wirkung scheinen sich hier aufzuheben. Im äußersten Fall wird sogar die Linearität des Erzählten vollständig umgekehrt. Dies ist auch bei Christopher Nolans zweitem Langfilm *Memento* der Fall, welcher im Hauptteil dieser Arbeit ebenfalls detailliert analysiert wird.

Als nächstes führt Elsaesser eine Situation an, in welcher die Hauptcharaktere die Differenz zwischen der Realität und der Vorstellung von dieser nicht mehr ausmachen können. Die Täuschung erfolgt hier durch eine unmarkierte subjektive Wahrnehmung, die weder im Bildlichen noch „im Hinblick auf Plausibilität zwischen wirklich und imaginär, zwischen wirklich und simuliert, zwischen wirklich und manipuliert“¹⁵ von der realen Perspektive unterschieden werden kann.

Frank Thomas, der vier filmische Formen von Scheinwirklichkeit bestimmt, differenziert dieses Motiv noch weiter aus, indem er zum einen die „inszenatorische Scheinwirklichkeit“ entwickelt, bei welcher die Illusion

nicht durch technische Mittel oder veränderte Bewusstseinszustände erzeugt [wird], sondern auf vollkommen weltliche Art und Weise: Durch Schauspieler und Kulissen, die den Figuren eine andere Realität suggerieren sollen“¹⁶.

Als Beispiel dafür werde ich später auf Peter Weirs *The Truman Show* aus dem Jahr 1998 zu sprechen kommen, indem die Hauptfigur in einer eigens für eine Reality Show erschaffenen kleinen Welt lebt, ohne zu wissen, dass diese nicht real ist. Der Film gehört zwar zu der, von mir aufgrund ihrer Undifferenziertheit kritisierten, elementaren Form nach Thomas Elsaesser, in der nicht der Rezipient sondern ausschließlich der Protagonist hinters Licht geführt wird. Dennoch möchte ich mich der Vollständigkeit halber auch mit dieser Kategorie auseinandersetzen, obwohl oder vielleicht gerade weil ich diese in Bezug auf die Zuordbarkeit, bereits im Vorfeld kritisch betrachte.

¹⁴ Vgl.: Ebd. S. 241 f.

¹⁵ Ebd. S. 241

¹⁶ Frank Thomas: Film und Wirklichkeit. Bielefeld: Master-Arb., 2008. S. 31.

Auf der anderen Seite kreierte Thomas die Gruppe der „synthetischen Scheinwirklichkeit“ für die charakteristisch sei,

dass die Immersion in diese Simulation so perfekt ist, dass es für die Figuren nur möglich ist, der Scheinwirklichkeit auf die Schliche zu kommen, indem sie die Grenzen der Simulation ausloten oder Fehler im Simulationsprogramm bemerken, wodurch Dinge geschehen, die im Widerspruch zu ihrer bisherigen Wirklichkeitsauffassung stehen.¹⁷

Diese weitere Unterscheidung basiert auf einer technischen Simulation, im Sinne von Virtual Reality und begegnet uns in Andy und Larry Wachowskis Science-Fiction Werk *The Matrix* aus dem Jahr 1999, in dem die vermeintliche Realität zur verschwörerischen Computersimulation wird. Mehr zu diesem Film folgt in Kapitel 4 dieser Arbeit.

Ein weiteres gebräuchliches Motiv ist die gespaltene Persönlichkeit. Hier wird dem Protagonisten eine Person zur Seite gestellt, die sich meist gegen Ende des Films als nicht existent, als eine Wahnvorstellung herausstellt. Dieses Schema lässt sich bei drei der von mir behandelten Werken feststellen. Zum einen wäre da der imaginäre Tyler Durden aus David Finchers 1999 erschienenem *Fight Club* zu nennen. Des Weiteren spielen in Ron Howards *A beautiful mind* aus dem Jahre 2001 die imaginären Freunde des Protagonisten eine entscheidende Rolle. Außerdem findet sich in dem bereits angesprochenen Film *Lost Highway* ein phantastisches Alter Ego der Hauptfigur.

In einem anderen kinematographischen Entwurf muss sich der Held selbst fragen wer er ist, was seine Realität ist und / oder ob er überhaupt noch am Leben oder bereits tot ist. Aus dem Pool meiner gewählten Fallbeispiele lässt sich Adrian Lynes Film *Jacob's Ladder* aus dem Jahr 1990 auf dieses Motiv anwenden.

Thomas geht in seiner Differenzierung noch einen Schritt weiter und macht aus diesem einzelnen Motiv zwei verschiedene. Er spricht zum Einen von der „esoterischen Scheinwirklichkeit“, in der es ausschließlich um Geisteszustände zwischen Leben und Tod geht. Die Charaktere erleben dabei „den Übergang vom Leben in den Tod nahtlos, wodurch sie sich dieser Tatsache nicht bewusst werden“¹⁸. Der bereits erwähnte Film *Jacob's Ladder* lässt sich dieser Gruppe zuordnen. Auf der anderen Seite sieht Thomas die „metaphysische

¹⁷ Ebd. S. 15.

¹⁸ Ebd. S. 26.

Scheinwirklichkeit“, welche der esoterischen sehr ähnlich ist, sich allerdings darin unterscheidet, dass sie sich nicht mit dem Leben nach dem Tod, sondern mit Zuständen „oder Lebensumständen, durch die die Figuren in einer eigenen Wirklichkeit von der Außenwelt abgekapselt sind“¹⁹ beschäftigt. In meinen Augen ist letztere Kategorisierung nicht gelungen, da sich in jeder seiner vier Scheinwirklichkeiten metaphysische Strukturen auffinden lassen, wodurch die Gruppierung ihre Eigenständigkeit verliert. Außerdem lassen sich außer den vier von Thomas eigens angeführten Filmbeispielen (*Sublime, Coma, Sofies Welt, Stranger Than Fiction*) kaum weitere Werke finden, die seine Kriterien zur Gänze erfüllen, wodurch die Gruppe zu klein bleibt und nicht als aussagekräftige, autonome Einheit gelten kann.

In einer weiteren gängigen Konzeption der *Mindfuck Movies* wird der Protagonist, nicht nur als unfähig zwischen verschiedenen Welten differenzieren zu können, beschrieben. Hier geht das Spiel noch eine Ebene weiter:

Er oder sie ist sich häufig nicht einmal der Tatsache bewusst, dass es Paralleluniversen geben könnte, und auch das Publikum ist es nicht – bis zu einem Moment im Film, an dem sich herausstellt, dass die Erzählung und der Plot auf einer irrtümlichen Prämisse oder Wahrnehmung beruhte.²⁰

Ein solches Motiv, das mit einem radikalen *epistemologischen Twist* verbunden ist, begegnet uns in den bereits erwähnten Referenzfilmen *Fight Club* und *A beautiful mind*.

In der letzten, von Elsaesser erwähnten Variation der *Mindfuck Movies*, geht es um diverse Formen der Gehirnwäsche. Eine oder mehrere Personen werden hier in Bezug auf die Existenz oder das Verschwinden einer Figur beeinflusst. Diese Täuschungen basieren auf Traumata, Trauer oder anderen emotionalen Störungen. Bei der schließlichen Aufklärung der Verschwörung behält die beeinflusste Person meist recht. Ein solches Komplott bietet sich uns in dem von mir behandelten M. Night Shyamalan Film *The Village* aus dem Jahr 2004, in dem ein gesamtes Dorf durch seinen Ältestenrat hinters Licht geführt wird.

¹⁹ Ebd. S. 22.

²⁰ Elsaesser (2009), S. 241.

3. Genre-Theorie

3.1. Allgemeines zum Genre

Genre ist ein äußerst dehnbarer und nicht klar definierter Begriff. Es gibt zahlreiche Theorien und differierende Meinungen darüber, was ein Genre im Allgemeinen ist oder durch welche Merkmale ein Werk einem bestimmten Genre zugeordnet werden kann. Die Vokabel leitet sich vom französischen Wort für Klasse oder Art ab, welches sich wiederum vom lateinischen Ausdruck Genus ableiten lässt. Die Kategorisierungsbegrifflichkeit begegnet uns in jeglichen Kunstformen (darstellende Kunst, bildende Kunst, Musik, Literatur), aber auch bei der Unterscheidung von journalistischen Darstellungsformen. Seit der Antike wird die Praxis der Typisierung betrieben. Aus filmwissenschaftlicher Sicht dient das Genre der

Bezeichnung von Filmgruppen, die z.B. durch eine typische soziale oder geographische Lokalisierung, durch spezifische Milieus oder Ausstattungsmerkmale, Figuren- und Konfliktkonstellationen oder durch besondere Themen oder Stoffe gekennzeichnet sind.²¹

Andere Versuche der Definition sind etwas allgemeiner, wodurch sie Kritikern weniger Angriffsfläche bieten, jedoch auch eher oberflächlich bleiben: „Filmgenres sind spezifische Erzählmuster mit bestimmten Konventionen im Sinne kultureller Schemata, die unseren Erwartungs- und Wahrnehmungshorizont prägen.“²²

Man könnte, wenn man bei dieser simplifizierenden Praxis bleiben möchte, auch einfach von Filmgruppen, die gewisse thematische oder stilistische Gemeinsamkeiten besitzen, sprechen.

In der US-amerikanischen Kinokultur nahm die filmische Kategorisierung zu Beginn des 20. Jahrhunderts ihren Anfang. Um das Jahr 1910 begannen die Lichtspielhäuser wöchentlich wechselnde Kurzfilmprogramme zu zeigen. Dabei kam eine bunte Mischung aus verschiedenen Filmformen zur Aufführung, welche bereits durch ihre Ankündigung jeweils andere Erwartungen beim Rezipienten hervorriefen. Der Grundgedanke des Genres war anfangs rein kommerzieller Natur, denn

²¹ Eggo Müller: Genre. In: Rainer Rother (Hg.): Sachlexikon Film. Reinbek b. Hamburg: Rowohlt, 1997. S. 141.

²² Werner Faulstich: Medienwissenschaft. Paderborn: Fink, 2004. S. 121

der Film als standardisiertes Produkt war eines, das ohne Hilfe des Erklärs eindeutig verstanden wurde, ein Produkt, das zuverlässig auf einem normalen Spielplan enthalten zu sein pflegte, auf das Verleih und der Kinobesitzer verlässlich rechnen konnten; ein Produkt, das der Konsument mit Markennamen in Verbindung brachte, das ihm vertraut war und das der Kontrolle seiner Produzenten unterlag. Der standardisierte Film machte es möglich, die Produktionsmethoden zu rationalisieren und war üblicherweise für den Produzenten profitabler²³

Die Genrefilme begannen somit zu zyklischen Produktionen zu werden, in denen Crews nach eingespielten Mustern arbeiteten. Ausstattungen, Settings, Effekte, Narrationsmotive etc. waren wieder und wieder verwendbar.

Diesem wirtschaftlich orientierten System stand eine Minderheit gegenüber, welche Film als künstlerisch ästhetisches Kulturgut für sich beanspruchte. Der Kunst- und Medienwissenschaftler Rudolf Arnheim betitelt den Genrefilm im Jahr 1932 abwertend als Konfektionsfilm und spricht von dessen tendenziösem Gehalt.

Außerdem bezeichnet er den Genrefilmproduzenten als Industriellen, der nach dem Diktat der Massen arbeite.²⁴ Die Standardisierung stand der Individualisierung im Weg, weshalb lange Zeit eine kritische Grundhaltung gegenüber dem Genrekino und dem Genrebegriff vorherrschte. In den 1940er Jahren entwickelten sich Autorenfilm-Bewegungen, welche deutlich Position bezogen. Der Vorwurf, der dem Genrefilm gemacht wurde, war, dass in jenem „nicht die Autoren die Genregeichten erzählen, sondern das Genre sich der Autoren bedient“²⁵.

Die ersten positiven Einschätzungen kamen in den 1950er Jahren überraschender Weise seitens der *Cahiers du Cinema* Kritiker, die mit ihrer *politique des auteurs* in der vorangegangenen Historie eher die Gegnerschaft bildeten. Sie erkannten in den Genrefilmen erstmals persönliche Handschriften bestimmter Regisseure und wollten zeigen, „daß selbst innerhalb eines Gefüges eines extrem standardisierten kommerziellen Genrekinos noch besondere ‘Auteur’-Stile nachweisbar sind“²⁶.

Bis in die 70er Jahre hinein standen den Befürwortern des Kategorisierungsschemas noch zahlreiche Kritiker gegenüber. Die in dieser Zeit aufkeimende Fernsehanalyse,

²³ Jörg Schweinitz: ‘Genre‘ und lebendiges Genrebewußtsein. Geschichte eines Begriffs und Probleme seiner Konzeptualisierung in der Filmwissenschaft. In: Montage/AV. H 2, Jg. 3 (1994). S. 100.

²⁴ Vgl. Rudolf Arnheim: Film als Kunst. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 2002. S. 163.

²⁵ Knut Hickethier: Genretheorie und Genreanalyse. In: Jürgen Felix (Hg.): Moderne Film Theorie. Mainz: Bender, 2003. S. 67.

²⁶ Schweinitz (1994), S. 103.

im Besonderen die Serienanalyse, verhalf dem Genrebegriff allerdings maßgeblich zu weiterer Bedeutung. Denn sie

fragte nach den gesellschaftlichen Bedingungen hinter den narrativen Mustern und ging davon aus, daß hinter den Genrekonstruktionen ein Sinn liegen müsse, eine gesellschaftliche Notwendigkeit, dieselben Geschichten wieder und wieder zu erzählen.²⁷

Im Jahr 1981 veröffentlichten die beiden Filmwissenschaftler Georg Seeßlen und Bernhard Roloff ihre *Grundlagen des populären Films* in zehn Bänden. Die in den 90er Jahren überarbeitete Fassung „konsolidierte den Genrebegriff endgültig in der deutschsprachigen Filmwissenschaft und nahm ihm den lange anhaftenden pejorativen Beigeschmack“²⁸.

Es existiert zwar selbst heute noch eine Gruppe von Filmtheoretikern, die beharrlich auf eine Unvereinbarkeit von Genre- und Autorenkonzepten insistiert. Allerdings ist diese Position, vor dem Hintergrund der filmtheoretischen Auseinandersetzungen zu diesem Thema, welche sich über weite Teile der Filmgeschichte erstreckt, nicht mehr haltbar. Genres fungieren als dynamische Systeme, die einer ständigen Transformation unterliegen. Sie sind in der Lage auf kulturelle, politische oder geografische Entwicklungen einzugehen und dabei kunstfähig zu bleiben. Aufgrund dieser Pluralität bleibt ironischerweise das Problem der Definition einer der grundlegenden Forschungsbereiche der Genre-Theorie.

²⁷ Hickethier (2003), S. 68.

²⁸ Ebd.

3.2. Ab- und Eingrenzungsversuche

Bereits in der Antike wurden literarische Werke typisiert. Die elementarsten Kategorien waren dabei Dichtung, Prosa und Drama. Innerhalb dieser Kategorien erfolgten dann weitere Eingrenzungen. So wurde das Drama beispielsweise in Komödie und Tragödie unterteilt.

Schweinitz beruft sich in seinen Ausführungen über die Notwendigkeit und den Umgang mit Genres sowie über ihre rahmengebende Funktion, auf den US-amerikanischen Schriftsteller Stuart Kaminsky, der folgendes bemerkte:

Genre im Film muß, wenn es eine Bedeutung haben soll, einen klar begrenzten Rahmen bieten, eine begrenzte Definition. Die Filme müssen *klar definierte Konstanten* aufweisen, so daß Tradition und Formen in ihnen deutlich gesehen werden können und sich nicht in Abstraktion auflösen.²⁹

Die Erzeugung dieser klar definierten Konstanten erweist sich bei näherer Betrachtung allerdings als ein äußerst schwieriges Unterfangen. Im filmischen Sektor wurde durch das Unterteilungsprinzip eine unüberschaubare Anzahl kinematographischer Typen kreiert. Es wurden allein „in der Programmankündigungspraxis der 90er Jahre ca. 2500 Genre- und Gattungsbezeichnungen verwendet“³⁰. Eine ausschöpfende Erhebung aller Kategorien ist allerdings nicht der Sinn dieses Kapitels. Es soll lediglich eine grobe Skizzierung, welche die elementarsten Unterscheidungen beinhaltet, erfolgen. Beginnen wir die Abgrenzung des Filmgenres großschrittg, um dann nach und nach immer differenzierter zu werden:

Auf der globalsten Ebene finden wir die Großgattung. Zu dieser zählen der Spielfilm, der Dokumentarfilm, der Experimentalfilm, der Lehrfilm, der Kulturfilm, der Nachrichtenfilm, der Wirtschaftsfilm und der Werbe- oder Propagandafilm. Im nächsten Schritt sind Gattungen abzugrenzen, die sich z. B. durch ihre technischen Eigenschaften auszeichnen. Beispiele dafür sind der Stumm- oder Tonfilm, der Animations- oder Trickfilm, der Schwarzweiß- oder Farbfilm, der 3D-Film, der CinemaScope- oder der Techniscope-Film.

In Bezug auf die Produktionsbedingungen lassen sich des Weiteren Gattungen wie der Independent-Film, der Low-Budget-Film, der Mainstream-Film, der

²⁹ Schweinitz (1994), S. 107.

³⁰ Hicketier (2003), S. 64.

Monumentalfilm und natürlich der bereits angesprochene Autorenfilm vom Genrefilm separieren.

Legt man das Augenmerk auf die Länge der Werke, kann man innerhalb der Gattungen z.B. zwischen Kurz- oder Langfilmen unterscheiden.

Berücksichtigt man die Zielgruppenausrichtung verschiedener Gattungen, lassen sich beispielsweise der Kinderfilm, der Jugendfilm, der Frauenfilm oder der Familienfilm unterscheiden.

An dieser Stelle ist nun festzuhalten, dass sich die Gattung vom Genre „nicht durch eine inhaltliche Struktur, sondern durch den darstellerischen Modus [...] und durch die Verwendung“³¹ abgrenzt.

Von der Großgattung, der Gattung und dem Genre sind dann außerdem Stilrichtungen, Strömungen oder Bewegungen abzusondern, deren Unterscheidungsgrundlage sich u.a. durch eine differierende Ästhetik manifestiert. Beispiele sind die *Nouvelle Vague*, der Italienische *Neorealismus*, der *Expressionistische Film*, *New-Hollywood-Filme* oder der *Poetische Realismus*.

Die Genres selbst lassen sich weiterhin innerhalb bestimmter Merkmalsgruppen, welche den Fokus auf den Inhalt und die Struktur legen, klassifizieren. So orientieren sich die Genres Komödie, Tragödie, Tragikomödie oder Melodram an der Erzählform. Sortiert man nach Stimmung, ließen sich Actionfilme, Liebesfilme, Horrorfilme, Thriller, Erotik- oder Pornofilme als Genrebeispiele nennen. Legt man den Fokus auf die Handlung, wären z.B. der Abenteuerfilm, der Kriminalfilm oder der Katastrophenfilm zu bestimmen. Weitere Bezugspunkte innerhalb der Filmgenres sind die Zeitgeschichte, die Räumlichkeit und die Sozietät. Als diesen Gruppen zugehörig, lassen sich folgende Genres exemplarisch nennen: Fantasyfilm, Science-Fiction-Film, Heimatfilm, Western, Eastern, Mysteryfilm, Kriegs- oder Antikriegsfilm, wie auch der Historienfilm.

Die von mir dargestellten Ab- und Eingrenzungen sind hier, wie dem Titel des Kapitels zu entnehmen ist, eindeutig als Versuche zu verstehen. Sie sollen keine Endgültigkeit oder Gesetzmäßigkeit repräsentieren, da eben diese in der Genretheorie nicht existieren. Genres unterliegen einer ständigen Veränderbarkeit und die Meinungen klaffen diesbzgl. weit auseinander: „One theorist's *genre* maybe

³¹ Ebd. S. 62.

another's *sub-genre* or even *super-genre* (and indeed what is *technique, style, mode, formula* or *thematic grouping* to one may be treated as a *genre* by another)³².

Bordwell schlägt die Kategorisierung der Genres wie folgt vor:

Grouping by period or country (American films of the 1930s), by director or star or producer or writer or studio, by technical process (Cinemascope films), by cycle (the 'fallen women' films), by series (the 007 movies), by style (German Expressionism), by structure (narrative), by ideology (Reaganite cinema), by venue ('drive-in movies'), by purpose (home movies), by audience ('teenpix'), by subject or theme (family film, paranoid-politics movies).³³

Vergleicht man diese Vorgehensweise mit den von mir vorgeschlagenen Kategoriebildungen tauchen erste Unstimmigkeiten auf. Während Bordwell beispielsweise Kategorien, die sich an den Produktionsbedingungen oder der Zielgruppe orientieren, als Genre definiert, wurden diese von mir den Gattungen zugeschrieben. Des Weiteren wird der filmische Stil von Bordwell ebenfalls als Genre und nicht als Stil an sich bezeichnet.

Der Filmwissenschaftler Robert Stam berichtet ebenfalls über verschiedene Möglichkeiten der Unterteilung:

While some genres are based on story content (the war film), other are borrowed from literature (comedy, melodrama) or from other media (the musical). Some are performer-based (the Astaire-Rogers films) or budget based (blockbusters), while others are based on artistic status (the art film), racial identity (Black cinema), locat[ion] (the Western) or sexual orientation (Queer cinema).³⁴

Auch hier werden filmische Typen als Genres definiert, die andere Theoretiker als Gattung einordnen würden. Dieser unterschiedliche Gebrauch der Kategoriebegrifflichkeiten führt unumgänglich zu Kontroversen, denn „so innerlich uneinheitlich und in steter Veränderung begriffen sich die Genres darstellen, so verschwommen erweisen sich ihre Ränder, d.h. ihre Abgrenzungen gegeneinander“³⁵.

³² Daniel Chandler: An introduction to genre theory. The problem of definition. <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/intgenre/intgenre.html>. Zugriff: 20.03.2011.

³³ David Bordwell: Making meaning. Inference and rhetoric in the interpretation of cinema. Cambridge: Harvard Univ. Press, 1989. S. 148.

³⁴ Robert Stam: Film theory. Oxford: Blackwell, 2000. S. 14.

³⁵ Schweinitz (1994), S. 109.

Nicholas Abercrombie meint dazu, dass „the boundaries between genres are shifting and becoming more permeable“³⁶. Die scheinbar einzige eindeutige Abgrenzung ist die der Großgattung.

3.3. Genresynkretismen

Aufgrund der Masse an unterschiedlichen kinematographischen Werken und entsprechenden Genrebezeichnungen, die sich im Laufe der Filmgeschichte entwickelt haben, wird die Zuordnungspraxis immer unklarer. Es entstehen Mischgenres, in denen Merkmale verschiedener Genres symbiotisch vermengt werden. Ein solcher Synkretismus wird auch als *Hybridgenre*, *Mix-Genre* oder *Cross-Genre* bezeichnet.

Immer mehr amerikanische und europäische Spielfilme entfesselten einen Rausch der Oberflächen und Effekte und wichen von traditionellen, ‚realistischen‘ Formen des Erzählens ab. Zitat und Spektakel, Styling und Recycling, Show und Schock haben ihre Entwicklung zu zentralen filmischen Strategien vollendet. Das Kino wimmelt von Mischformen des postmodernen Erzählens.³⁷

Aus dieser Gegebenheit ergibt sich die Frage, wie sehr sich ein Film an Genrekonventionen halten sollte, um als ein guter Film bewertet werden zu können. Laut James zu Hüningen ist die besagte „Hybridisierung [...] eines der wichtigsten Entwicklungsprinzipien, das die Formenentwicklung der Genres antreibt“³⁸. Dabei ist entscheidend

ob durch die Erweiterungen und Transformationen von Genres neue kommunikative Bedürfnisse befriedigt werden können bzw. diese neue Genretransformationen hervorbringen. Gelingt ein solcher Genremix, können sich daraus Subgenres und schließlich neue Genres bilden.³⁹

³⁶ Nicholas Abercrombie: *Television and society*. Cambridge: Polity, 1996. S. 45.

³⁷ Jens Eder (Hg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*. Münster: LIT, 2002. S.1.

³⁸ James zu Hüningen: *Hybridgenre*. In: Hans J. Wulff / Theo Bender (Hg.): *Lexikon der Filmbegriffe*. <http://www.bender-verlag.de/lexikon/lexikon.php?begriff=Hybridgenre>. Zugriff: 09.07.2011.

³⁹ Hickethier (2003), S. 72.

Das Phänomen lässt sich auch in anderen Kunstformen, wie dem Theater, der Literatur oder selbst dem Computer Spiel, erkennen. Schon in den 1920er Jahren verbreitete sich z.B. von Seiten der russischen Formalisten eine Genrekritik innerhalb der Literaturtheorie. Juri Tynjanow erörterte, dass es nicht möglich sei,

eine *statische* Definition der Gattung zu geben, die alle Erscheinungen der Gattung in sich einschließen würde: die Gattung verschiebt sich; die Linie ihrer Evolution ist gebrochen, keine Gerade, und diese Evolution vollzieht sich eben auf Kosten der ‚grundlegenden‘ Merkmale der Gattung: das Epos verliert seinen erzählenden Charakter, die Lyrik den einer emotionalen Kunst usw.⁴⁰

Ebenso wie also nach Tynjanow das literarische Genre einer ständigen Wandlung und Veränderung unterliegt, ist auch das Filmgenre ein sich stetig entwickelndes Phänomen. Die Genres unterliegen nach dieser Theorie keinen statischen Gesetzmäßigkeiten. Sie sind dynamisch und die Grenzen zwischen ihnen verschwimmen fortlaufend.

Die Praxis der Vermischung von Genres ist auch im Filmsektor kein Novum. Jörg Schweinitz bemerkt, dass die Hybridisierung nicht etwa ein einmaliges Spezifikum des postmodernen Kinos ist, sondern als Konstante der Filmgeschichte zu bezeichnen sei. Genresynkretismen nutzten den Filmstudios, da sie innovativ waren und Neuigkeitswerte in das Genre implementierten. Außerdem führten sie zu einer weiteren Öffnung der Filme für verschiedene demographische Zielgruppen.⁴¹

So wurde beispielsweise schon in den 1930er Jahren der Western mit der Komödie vermengt oder der Gangsterfilm mit dem Musical. Eine abgegrenzte Koexistenz der verschiedenen Genres ist heutzutage nicht mehr denkbar, da „kein Thema, kaum ein narratives Stereotyp oder Wirkungsmittel [...] exklusiver Besitz eines Genres“⁴²

bleibt. Aus diversen Interviews mit Filmschaffenden geht hervor, dass

erst wenn man ein Genre mit etwas Neuem fülle, [...] es wieder interessant [werde]. Dabei betonen einige Befragte, dass sie sich viel öfter über Genrekonventionen hinwegsetzen würden, wenn Auftraggeber und Publikum es zuließen. Sie sehen sich also offenbar als Künstler, die aus materiellen Gründen bisweilen Handwerker sein müssen.⁴³

⁴⁰ Juri Tynjanow: Das literarische Faktum. In: Ders.: Poetik. Ausgewählte Essays. Leipzig u.a.: Kiepenheuer, 1982. S. 9.

⁴¹ Vgl.: Jörg Schweinitz: Von Filmgenres, Hybridformen und goldenen Nägeln. In: Jan Sellmer / Hans J. Wulff (Hg.): Film und Psychologie. Nach der kognitiven Phase. Marburg: Schüren, 2002. S. 84.

⁴² Schweinitz (1994), S. 109.

⁴³ Jella Hoffmann: Krimirezeption. Genre-Inkongruenz und Genrewahrnehmung bei Auswahl, Erleben und Bewertung von Kriminalfilmen. München: Fischer, 2007. S. 88.

Es scheint demnach auf Seiten der Rezipienten ein großes Bedürfnis nach Genrekongruenz zu geben, welche der Entstehung von *Mix-Genres* auf gewisse Weise im Weg steht. Dennoch haben die Hybridgenres einen immensen Anteil an der internationalen Filmlandschaft, weshalb dieser Punkt meiner Meinung nach nicht überbewertet werden sollte.

3.3.1. Fallbeispiel *Film noir*

Seit mittlerweile rund 70 Jahren trägt der *Film noir* nun schon zur cineastischen Vielfalt des Laufbilduniversums bei. Dabei wird jener nicht arm an Typisierungen, welche vom Genre über den filmischen Stil bis hin zum Zyklus reichen.

Seine Blütezeit hatte der *Noir* in den 1940er und 50er Jahren. Viele Kritiker sprechen den schwarzen Werken nach 1958 ihre Betitelung als *Film noir* ab, da sie diesen als ein zeitlich abgeschlossenes Phänomen betrachten. Daraufhin hat sich der Begriff des *Neo-Noir* herausgebildet, doch selbst dieser hat sich nicht bei allen Theoretikern etabliert, da der *Noir* ihrer Meinung nach nur vor den geschichtlichen Hintergründen des zweiten Weltkrieges eine Grundlage habe und Sinn mache.

Der *Film noir* stellt seit jeher einen Gegenpol zum konventionellen Hollywood Kino dar, da er nicht nur durch seinen visuellen Stil die Schattenseiten des Lebens und der Traumfabrik beleuchtet.

Er ist durch eine düstere, pessimistische Grundstimmung gekennzeichnet. Die große anonyme Stadt, in der sich die Handlung abspielt, stellt eines der Leitmotive des *Film noir* dar. Dunkle, verwinkelte Gassen und Hinterhofszenarien dominieren das Setting. Trostlosigkeit, Düsternis und Einsamkeit werden oft durch aufsteigenden Nebel und Regen symbolisiert.

Außerdem ist der *Noir* von harten Licht/Schatten Kontrasten geprägt. Diese symbolisieren wie sehr der Charakter „in Zusammenhänge verstrickt ist, die er weder beherrscht noch durchschaut“⁴⁴.

Ein weiteres grundlegendes Stilelement des *Film Noir* sind die Rückblenden. Diese „verstärken die Stimmung der Ohnmacht, die der Einzelne gegenüber seinem

⁴⁴ Norbert Grob (Hg.): Filmgenres. Film noir. Stuttgart: Reclam, 2008. S. 27.

Schicksal empfindet – die Stimmung der verlorenen Zeit, die Stimmung der allumfassenden Hoffnungslosigkeit“⁴⁵.

Der Held ist einer der wichtigsten Charaktere des *Noir*. Meist wird dieser, nach den gleichnamigen Romanen, durch einen *hard boiled detective* dargestellt; also durch einen hartgesottenen Ermittler, der durch seinen Beruf gezeichnet ist.

Der Antiheld stellt die zweite Schlüsselposition im *Film noir* dar und ist für das Genre (wenn man von einem solchen sprechen möchte) noch charakteristischer. Er lebt ein von seiner Umwelt isolierteres Leben, was zum einen von ihm selbst ausgeht, jedoch ebenso auf die fehlende Akzeptanz seitens der Gesellschaft zurückzuführen ist.

Weitere wichtige Figuren sind die *femme fatale* sowie ihr Pendant die *femme fragile* bzw. *the girl next door*.

Der *Film noir* stellt wohl eines der typischsten Beispiele für ein *Hybridgenre* dar.

Edward Dimendberg schreibt über die Verschiedenartigkeit der Bezeichnungen dieser Filme, vor der Etablierung der Begrifflichkeit *Film noir*, folgendes:

The fact that only during the 1970s did Hollywood employ the notion of film noir as a marketing tag for films earlier labeled as ‚melodramas‘, ‚thrillers‘ or even ‚psychological chiller-dillers‘ is well known⁴⁶.

Raymond Borde und Étienne Chaumeton sprechen wiederum von drei anderen Genres, die der *Film noir* vereint:

The noir series has created a synthesis of three kinds of film, filmst hat were evolving during the period with such a degree of autonomy that the Hollywood studios themselves had specialized in one or another of them: the gangster film, brutal and intense, which lent style to the dramatic output of Warner Brothers; the horror film, on which Universal had acquired a quasimonopoly, and the classic deduction-based detective film, which, in principle, Fox and MGM divided between them.⁴⁷

Die *schwarze Serie* ist ein sich ständig veränderndes Phänomen, dass sich immer wieder neu erfindet. Deshalb ist es auch dementsprechend schwierig diese eindeutig zu klassifizieren. Sie wird als „a genre, a movement, a visual style, a prevailing mood or tone, a period, or as a transgeneric status“⁴⁸ bezeichnet.

⁴⁵ Ebd. S. 32.

⁴⁶ Edward Dimendberg: *Film noir and the spaces of modernity*. Cambridge u.a.: Harvard Univ. Press, 2004. S. 5.

⁴⁷ Raymond Borde / Étienne Chaumeton: *A panorama of american film noir*. San Francisco: City Lights, 2002. S. 24.

⁴⁸ Andrew Spicer: *Film noir*. Pearson: Education Limited, 2002. S. 24.

Der britische Filmkritiker Raymond Durgnat stellt sich gegen die Klassifizierung als Genre: „The film noir is not a genre, as the Western and gangster film, and takes us into the realm of classification by motif and tone.“⁴⁹ Diesem Standpunkt pflichtet der Regisseur und Drehbuchautor Paul Schrader in seinem Essay *Notes on film noir* bei. Er verortet diesen eher als eine Stilrichtung und vergleicht ihn mit dem italienischen *Neorealismus* oder der französischen *Nouvelle Vague*.⁵⁰

Charles Higham und Joel Greenberg sprechen sich hingegen für die Beurteilung des *Film Noir* als eigenständiges Genre aus: „The visual mood was intensely romantic, and its precise matching to the stories of fatal women and desperate men gave forties film noir its completeness as a genre“⁵¹.

Es ist also festzuhalten, dass der *Film noir* ein sehr facettenreiches filmisches Phänomen ist, über welches kein Konsens bzw. keine eindeutige Meinung besteht.

3.3.2. Fallbeispiel *Mindfuck Movie*

Der *Mindfuck Movie* weist deutliche Berührungspunkte mit dem *Film noir* auf. Es werden einerseits oftmals Elemente, wie die düstere Stimmung, das Spiel mit Licht und Schatten oder die Rückblende aus der *schwarzen Serie* übernommen.

Andererseits ist die Genrediskussion, die um die beiden Phänomene geführt wird, sehr vergleichbar. Der *Mindgame Film* steht dem *Noir* in Bezug auf seine Hybridität und der Frage nach der Klassifikation in nichts nach:

Mindgame movies weisen oft Affinitäten mit bestehenden Genres wie dem Horrorfilm (THE SILENCE OF THE LAMBS), dem Science-Fiction-Film (THE MATRIX, EXISTENZ [1999; R: David Cronenberg]), dem Teeniefilm (DONNIE DARKO), dem Zeitreisefilm (THE VILLAGE; 2004, R: M. Night Shyamalan) und dem Film noir (LOST HIGHWAY, MEMENTO) auf, sprechen dabei nicht nur die (genre-)üblichen Themen wie jugendliche Identitätskrisen, Sexualität, Gender, die ödipale Familie und die dysfunktionale Gesellschaft oder Gruppe an, sondern auch epistemologische Probleme (Wie wissen wir, was wir wissen?) und ontologische Zweifel (über andere Welten und die Innenwelt der anderen), die im Zentrum jener Art von philosophischer Fragestellung stehen,

⁴⁹ Raymond Durgnat: Paint it black. The family tree of the *Film Noir*. In: Alain Silver / James Ursini: Film Noir Reader. New York: Limelight, 2006. S. 38.

⁵⁰ Vgl.: Paul Schrader: Notes on *Film Noir*. In: Alain Silver / James Ursini: Film Noir Reader. New York: Limelight, 2006. S. 53.

⁵¹ Charles Higham / Joel Greenberg: Hollywood in the forties. London: Zenger, 1968. S. 21.

die sich auf menschliches Bewusstsein, Gehirn und Geist, multiple Realitäten und mögliche Welten bezieht.⁵²

Die Genresynkretismen müssen sich jedoch nicht nur auf ein einziges weiteres Genre beziehen, wie es Elsaesser offeriert. Die Vermischung der Genres kann durchaus weitreichendere Züge annehmen. So klassifiziert die *Internet Movie Database* den Film *The Matrix* als eine Mischung aus Science-Fiction-, Action- und Abenteuerfilm. *Memento* wird als eine Mixtur aus Drama, Krimi, Thriller und Mysteryfilm angepriesen, während *The Truman Show* die Kategorien Komödie, Drama und Science-Fiction bietet. Die Vielschichtigkeit des filmischen Phänomens wird hier sehr deutlich.

Thomas Elsaesser deutet diese filmische Pluralität der *Mindgames* „als Indikator einer ‚Krise‘ in der Beziehung vom Zuschauer zum Film“⁵³. Er hält die klassischen, narrativen und technischen Mittel des Kinos für nicht mehr angemessen, wodurch er einen Erklärungsversuch für die zunehmende Hybridisierung liefert. Er sagt „es wäre nicht das erste Mal, dass die ‚Institution Kino‘ auf technische, ökonomische oder demografische Veränderungen reagiert, indem sie mit der Zuschaueransprache experimentiert“⁵⁴.

Schon allein die Anzahl der verschiedenen begrifflichen Konzepte, die in Kapitel 2.1. vorgestellt wurden sowie die Historizität, die im darauffolgenden Kapitel erörtert wurde, lassen keine singuläre Betrachtungsweise des *Mindfuck Movies* zu.

Der deutsche Philosoph und Filmwissenschaftler Jens Eder schreibt über die zunehmende Hybridisierung in Bezug auf *Mindfuck Movies*, dass die

spielerische Mixtur aus Genrekonventionen ein spezifisches Unterhaltungspotential postmoderner Filme [bildet]. Diverse Genrezitate und Anspielungen lassen sie leicht den Charakter von Lexika des Unterhaltungskinos annehmen. Ein Zitatmosaik aus Science-Fiction- und Actionfilmen liefern die Wachowski-Brüder in *MATRIX*: *MAD MAX* ist hier ebenso präsent wie der *TERMINATOR* oder *ALIEN*. Postmoderne Simulationstheorien mutieren zu einem actionreichen filmischen Kampf um die Möglichkeit der Erkenntnis von Wirklichkeit.⁵⁵

Der filmische *Mindfuck* fördert nicht nur innerhalb der Diegese erkenntnistheoretische Prozesse, sondern wird durch die Verbindung verschiedenster Genres vielleicht auch

⁵² Elsaesser (2009), S. 240.

⁵³ Ebd.

⁵⁴ Ebd.

⁵⁵ Eder (2002), S. 120.

zum epistemologischen Moment in der Realität des Rezipienten. Analog zur Veränderung des Genres können durch den Einfluss des *Mindgames* bestenfalls das Bewusstsein des Zuschauers und dessen Ideen und Sichtweisen über seine eigene Wirklichkeit transformiert werden.

4. Die Referenzfilme

4.1. *Memento* (Christopher Nolan, 2000)

Christopher Nolans zweiter Langfilm *Memento* verhalf dem Regisseur im Jahr 2000 zum Durchbruch. Das Werk basiert auf der Kurzgeschichte *Memento mori*, die von seinem Bruder Jonathan Nolan verfasst wurde.

Der Film handelt von Leonard Shelby (gespielt durch Guy Pearce), der nach dem traumatisierenden Tod seiner Frau (gespielt durch Jorja Fox) nicht mehr in der Lage ist neue Erinnerungen zu speichern.

Das primäre *Mindfuck* Element *Mementos* ist seine achronologische Erzählweise. Würde man die Story chronologisch korrekt wiedergeben, beginnt die Geschichte mit einem häuslichen Überfall und der damit einhergehenden Vergewaltigung und Ermordung Leonards Frau. Leonard wird ebenfalls niedergeschlagen, wodurch sein Gedächtnis den von nun an alles beeinflussenden Schaden nimmt. Seine Lebensaufgabe besteht ab diesem Zeitpunkt darin, den Mörder ausfindig zu machen und ihn zu töten.

Da er sich Geschehnisse nur noch wenige Minuten merken kann, entwickelt er ein Speicherungssystem, bestehend aus Tätowierungen an seinem Körper, Fotografien und schriftlichen Aufzeichnungen. Außerdem ist sein Leben, wie er selbst formuliert, von Gewohnheiten und Konditionierung geprägt.

Er wohnt in einem Motel am Stadtrand. Von dort aus telefoniert er, wie sich später herausstellt, mit einem John Edward Gammel (gespielt durch Joe Pantoliano).

Leonard erzählt ihm von seiner früheren Tätigkeit als Versicherungsangestellter und dem Fall Samuel R. Jankis (dieser wird von Stephen Tobolowsky gespielt). Sammy Jankis leidet unter derselben Gedächtnisstörung wie Leonard. Seine Frau fühlte sich nicht mehr im Stande diesen Zustand weiterhin zu ertragen und stellte ihren Mann auf die Probe. Sie glaubte, Sammy sei in der Lage seine Disposition zu überwinden und ließ ihn ihr dreimal hintereinander Insulin spritzen – was er aufgrund der Diabetes seiner Frau für gewöhnlich einmal am Tag tat. Daraufhin starb sie und Jankis kam in eine psychiatrische Klinik. Um diese Geschichte, welche eines der Leitmotive *Mementos* darstellt, niemals zu vergessen, bezieht sich ein Tattoo Leonards auf sie:



Abbildung 1⁵⁶

Shelby trifft Gammel, der sich selbst Teddy nennt, schließlich im Motel. Er sagt er sei ein pensionierter Officer und gibt Leonard Tipps bei der Suche nach dem Mörder. Leonard trifft anschließend in einer abgelegenen Industrieruine auf den Drogendealer Jimmy Grants (gespielt durch Larry Holden) und bringt diesen, in der Annahme er sei der Mörder, um. Plötzlich taucht Teddy auf und eröffnet Leonard, dass seine Frau überlebt und er den Mörder längst ausfindig gemacht hat. Leonard glaubt Teddy nicht und macht ihn nun zum nächsten potentiellen Mörder seiner Frau. Er verschwindet mit Jimmys Jaguar, um sich dann beim nächsten Tätowierungsgeschäft Teddys Autokennzeichen stechen zu lassen. Mittlerweile trägt Shelby den Anzug des Dealers und findet in der Tasche einen Bierdeckel mit dem Hinweis auf eine Bar. Er trifft dort auf Jimmys Freundin Natalie (gespielt durch Carrie-Anne Moss). Sie macht sich Leonard von nun an für ihre Zwecke zu Nutze. Natalie lässt ihn bei sich übernachten und will, dass er Jimmys Partner Dodd (gespielt durch Callum Keith Rennie) umbringt. Teddy taucht immer wieder auf und versucht an den Jaguar und das sich darin befindliche Geld des Drogendealers zu kommen. Zudem bringt er Leonard dazu wieder ins Motel zu ziehen. Natalie hat in der Zwischenzeit den Halter des tätowierten Kennzeichens ermittelt. Es ist Teddy. Leonard trifft sich erneut mit diesem, um ihn schließlich zu erschiessen.

Die Struktur des Films basiert auf zwei sich abwechselnden Ebenen. Diese sind zum einen durch Farbaufnahmen und zum anderen durch Schwarzweißaufnahmen markiert. Die farbige Ebene verläuft rückwärts, während die schwarzweiße

⁵⁶ Memento. Regie: Christopher Nolan. Drehbuch: Ders. u. Jonathan Nolan. USA: Newmarket Capital Group, Summit Entertainment, Team Todd, I Remember Productions, 2000. Fassung: DVD. Helkon, Columbia Tristar Home Video, 2002. 105'.

chronologisch vorwärts verläuft. Jede der Farbsequenzen stellt die direkte Vorgeschichte zu der farbigen Sequenz davor dar. Die Schwarzweißbilder zeigen hingegen weiter zurück liegende Geschehnisse, die sich Schritt für Schritt der diegetischen Gegenwart nähern. Zum besseren Verständnis dieses Prinzips wiederholt sich die Anfangsszene jeder farblichen Sequenz am Ende der nächsten Sequenz. Diese „kurzen Wiederholungen stehen damit sinnbildlich für die Wiederholungen, die Leonards Leben bestimmen, nur dass er nicht weiß, dass es Wiederholungen sind“⁵⁷.

Die Schwarzweißszenen wirken eher objektiv. Sie haben einen dokumentarischen Charakter. Oftmals wird Leonard in diesen Szenen fast schon weitwinkelig von oben herab gefilmt. Man könnte die Perspektive mit der einer Überwachungskamera vergleichen:



Abbildung 2⁵⁸

Die Farbszenen wirken eher subjektiv. Sie legen den Fokus auf die Illustration des Zustandes der Hauptfigur. Die Kamera scheint Leonard in diesen Szenen regelrecht zu verfolgen. Es kommen auch viele *Point-of-View-Shots* zum Einsatz.

Mit der Zeit ist eine fortschreitende Annäherung der beiden Ebenen zu bemerken. Die Abstände zwischen den farbigen und den schwarzweißen Sequenzen werden immer geringer. Außerdem nimmt die Subjektivität in den Schwarzweißbildern kontinuierlich zu. Analog dazu steigt auch die Spannung des Zuschauers, da die vermeintliche Lösung immer näher rückt. Die beiden narrativen Ebenen laufen

⁵⁷ Indra Runge: Zeit im Rückwärtsschritt. Über das Stilmittel der chronologischen Inversion in *Memento*, *Irréversible* und *5 x 2*. Stuttgart: Ibidem, 2008. S. 47.

⁵⁸ *Memento* (2000), 5'.

letztendlich zusammen. Aus der schwarzweißen Szene wird eine farbige. Nolan löst diese Vereinigung visuell äußerst geschickt, indem er während der Entwicklung eines Polaroids die Farbe ins Spiel bringt.

Mittels dieses Prinzips wird „die Kausalität der Ereignisse über den Haufen [geworfen]. Der Zuschauer wird genauso hilflos wie Shelby durch das schiefslagige Zeitkontinuum getrieben. Ein klassischer Schizo-Effekt.“⁵⁹ Durch die Thematisierung des Erinnerungsverlustes, nicht nur auf der Handlungs-, sondern auch auf der Formalebene, lässt Nolan den Rezipienten am Dilemma Leonards teilhaben. Die Identifikation mit dem Protagonisten wird gefördert, da sich der Rezipient - genau wie die Hauptfigur - ständig neu orientieren muss und immer wieder neue Bezüge herzustellen hat. Die Hauptvoraussetzung des *Mindfuck Movies*, nämlich die Desorientierung des Zuschauers, erfüllt *Memento* dadurch geradezu vorbildlich. Diese ständige Irritation dient dazu das Interesse auf Seiten des Rezipienten aufrechtzuerhalten und Spannung zu erzeugen. Nolan ist es gelungen diese „durch ein Wechselspiel von Wissen, Nichtwissen und Erahnen bzw. Hoffen oder fürchten herzustellen“⁶⁰.

Die Unzuverlässigkeit Leonards als Erzählinstanz ist in doppelter Hinsicht gegeben. Auf der einen Seite führt ihn seine Gedächtnisstörung immer wieder auf eine *Falsche Fährte*. Auf der anderen Seite manipuliert er sein Handeln aber auch selbst, indem er seine Notizen fälscht und teilweise aus dem Bauch heraus tätigt, was schwerwiegende Folgen haben kann und auch hat, da er sich darauf wie auf faktisches Wissen beruft. Leonard täuscht den Rezipienten also wieder und wieder, indem er ihn glauben lässt, es handle sich bei seinen Aufzeichnungen und Tattoos um belegbare Tatsachen:

⁵⁹ Andreas Busche: Sinn stiftende Tätowierungen. In: taz. 13.12.2001. S. 17.

⁶⁰ Katharina Bildhauer: Drehbuch reloaded. Erzählen im Kino des 21. Jahrhunderts. Konstanz: UVK, 2007. S. 95.

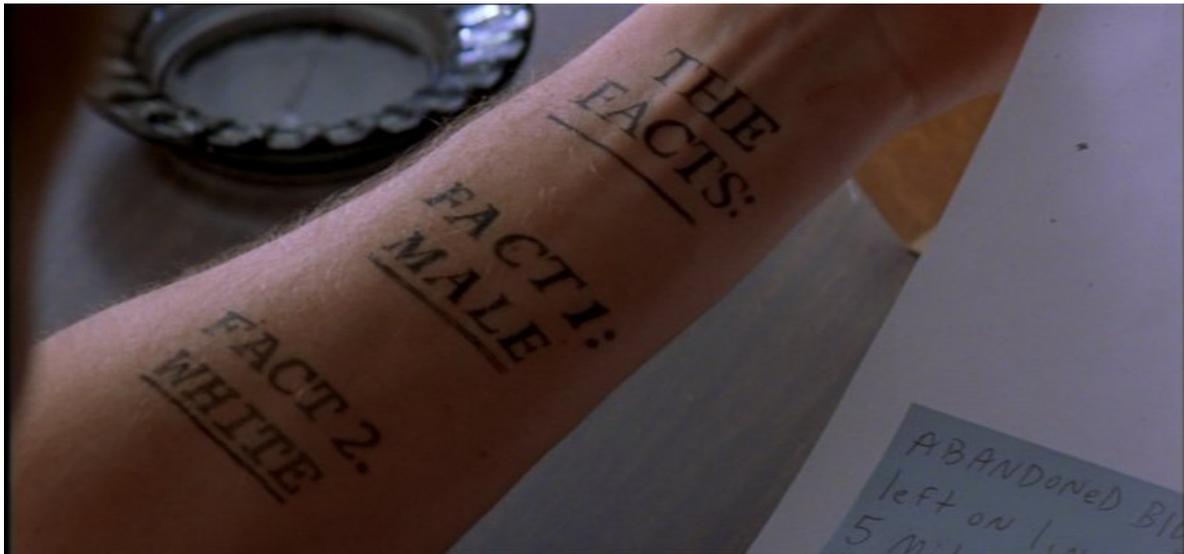


Abbildung 3⁶¹

Auch die offensichtliche Blondierung der Haare des Hauptdarstellers unterstützt dieses Konzept, da durch sie die betrügerischen und täuschenden Absichten Leonards symbolisiert werden.

Dass die *Mind-Bender Movies* hybride filmische Phänomene sind, wurde im vorherigen Kapitel bereits erläutert. David Nolan klassifiziert seinen Film als Psycho-Thriller. Die *Internet Movie Database* schwankt in ihrer Einordnung, wie im vorigen Kapitel bereits festgestellt wurde, zwischen Drama, Kriminalfilm, Thriller und Mysteryfilm. Weitere Stimmen sprechen von einem „psychological-puzzle film, a crime conundrum that explores the narrative possibilities of *noir*“⁶². In der Tat ist das Genre, dem *Memento* am nächsten steht wohl der *Film noir*. Nolan wollte die geläufigen *Noir* Merkmale „erneuern und dadurch ihren Unsicherheits-, Ambiguitäts- und Überraschungscharakter wiederbeleben“⁶³ und weiterentwickeln, womit der *Mindfuck* ins Spiel kommt. Aufgrund der Kombination von Altem und Neuem wird Nolans Werk auch oft als *Neo-Noir* bezeichnet.

Sein Konzept der Filmerzählung beinhaltet ein ‚re-training‘ des Rezipienten dahingehend, den Informationsfluss in einer anderen Darstellungsweise aufzunehmen, da seines Erachtens die lineare Erzählweise in fünfzig Jahren Fernsehen die Entwicklung der visuellen Narration gehemmt hat.⁶⁴

⁶¹ *Memento* (2000), 13’.

⁶² Chris Darke: The main attraction. Mr. Memory. In: *Sight & Sound*. H 11, Jg. 10 (2000). S. 42.

⁶³ Bildhauer (2007), S. 98.

⁶⁴ Ebd.

Der prototypische Antiheld des *Film noir* ist ein Versicherungsangestellter, der sich auf Spurensuche begibt. Dieser ist z.B. in Billy Wilders Klassiker *Double Indemnity* aus dem Jahr 1944 zu finden. Auch Leonard Shelby ist ein ehemaliger Versicherungsagent, der sich auf der Suche nach Hinweisen befindet. Ebenso altbewährt ist der Gedächtnisverlust des Antihelden, wie er beispielsweise in Curtis Bernhardts *High Wall* aus dem Jahr 1947 thematisiert wird. Weitere Figurenkonstellationen, die typisch für den *Film noir* sind, wären die zweifelhaften Helfer, die dem Protagonisten zur Seite gestellt werden. Im vorliegenden Fall wäre das zum einen Teddy, der zunächst freundschaftlich wirkt, die Beziehung zu Leonard jedoch aus reinem Eigennutz aufrecht erhält. Er versucht ständig an den Jaguar zu gelangen, in welchem sich 50.000 \$ befinden, die Leonard bereits wieder vergessen hat. Er tut dies z.B. indem er anbietet das Auto reparieren zu lassen oder versucht Leonard seinen eigenen Wagen als dessen Fahrzeug zu verkaufen. Zum anderen ist Natalie als Figur, die Leonard für ihre Zwecke benutzt, ihm dann aber wiederum in seiner Angelegenheit hilft, zu nennen. Sie repräsentiert die klassische *femme fatale*, wie wir sie aus dem *Film noir* kennen. Natalie wird von Dodd erpresst und versucht deshalb Leonard dazu zu bringen diesen zu töten. Auf der anderen Seite macht sie aber ebenso den Halter des Kfz, dessen Kennzeichen sich Leonard auf sein Bein hat tätowieren lassen, ausfindig und hilft ihm somit weiter. Auch der in *Memento* gewählte Schauplatz sowie die damit verbundene Atmosphäre machen die Affinität zum *Film noir* deutlich. Das Geschehen spielt sich innerhalb einer entseelten Großstadt ab, wodurch die düstere und desillusionierte Story getragen wird. In Nolans Film

verkörpert eine anonyme, leere und trostlose Umgebung die Entfremdung des Protagonisten von einer Welt, die er nicht mehr (be)greifen kann. Gefühle der Desillusion, des Pessimismus, der Schuld und Paranoia kommen mehr und mehr in ihm auf und stellen nachhaltig die Einsamkeit Leonards heraus.⁶⁵

Nolan sprach in einem Interview von einem „Dead-End-Gefühl“, dass durch das Aussehen des Films sowie den Drehort hervorgerufen wird und der Stimmung des klassischen *Film Noir* entspricht.

⁶⁵ Runge (2008), S. 67.

Elsaesser bezeichnet *Memento* als „post-mortem“-Kino, also als Kino, in dem der Protagonist seinen eigenen Tod überlebt, wenn auch wie in diesem Fall im symbolischen Sinne.⁶⁶ Doch dass durch den Tod von Leonards Frau auch ein Teil in ihm gestorben ist, steht außer Zweifel. Dieses Thema ist auch schon im *Film noir* typischer Gegenstand der Narration gewesen, wie z.B. Billy Wilders *Sunset Boulevard* aus dem Jahr 1950 zeigt. Allerdings werden dadurch auch weitere Parallelen zu Horrorfilm Subgenres, wie dem Zombie- oder Vampirfilm gezogen. Den Einsatz von hell-dunkel Kontrasten bezeichnet man als *Chiaroscuro Effekt*. Diese Technik ist ein gestalterisches Charakteristikum des *Film noir*. Sie wurde bereits in der Malerei des Barock entwickelt und wird ebenfalls in der Fotografie genutzt. Es wird hier mit Seitenlicht gearbeitet, was zu einem besonders ausgeprägten Schattenwurf und Silhouettenbildung führt. Der dunkle Teil steht dabei meist für negative Eigenschaften, während der helle Teil oft für Positives steht:



Abbildung 4⁶⁷

Man sieht auf dem obigen Screenshot ein Beispiel dieses Effektes. Durch das Seitenlicht von rechts verdunkelt sich die linke Gesichtshälfte der Figur. Diese Gestaltungsmöglichkeit weist oftmals, wie auch in diesem Fall, auf gespaltene Persönlichkeiten oder Zwiespälte in denen die Figuren stecken hin. Leonard befindet sich in einer scheinbar ausweglosen Identitätskrise, was im Übrigen auch sehr typisch für die Protagonisten der *schwarzen Serie* ist. Er kann niemandem vertrauen und ist stets dazwischen hin und hergerissen seinen sozialen Kontakten Glauben zu

⁶⁶ Vgl.: Ebd. S. 217.

⁶⁷ Memento (2000), 14'.

schenken oder an ihnen zu zweifeln. Der helle Teil könnte auch für sein vorheriges geordnetes Leben mit seiner Frau, als er noch ein Versicherungsangestellter gewesen ist, stehen. Während die schattige Gesichtshälfte seine negative Seite - nämlich den Mörder - symbolisiert.

Eine andere Parallele zum *Noir* stellt der auffallende Einsatz von großen Spiegeln dar. Leonard scheint sich oft selbst zuzuschauen, wie z.B. in der Szene, in der er vor Dodd flüchtet, mitten im Laufen jedoch vergisst, ob er der Gejagte oder der Jäger ist und sich bei dem, was er da gerade macht ersteinmal zusehen muss, um sich dann neu zu orientieren. Die Präsenz der Spiegel in *Memento* unterstreicht dieses Phänomen und

gibt Leonard eine permanente Doppelvision von sich selbst und seinem Bild im Spiegel, insbesondere am Tatort und zum vermeintlichen Todeszeitpunkt seiner Frau, dann in Natalies Wohnung.⁶⁸



Abbildung 5⁶⁹

Ein weiteres Stilmittel, das typisch für den *Noir* ist, wäre die Verwendung eines *Voice Over*, welches auch bei *Memento* zum Einsatz kommt. Leonard selbst ist hier die (unzuverlässige) Erzählinstanz. In den farbigen Szenen spricht die Off-Stimme Leonards in der ersten Person Singular. Es werden die aktuellen Gedanken des Protagonisten vermittelt. Diese Direktheit steht analog zur bereits angesprochenen Subjektivität der Farbszenen.

⁶⁸ Elsaesser (2009), S. 220.

⁶⁹ *Memento* (2000), 34'.

Hier wird versucht, durch die Ich-Erzählform ein ‚getting inside his head‘, ein Hineinversetzen in eine Figur mit Kurzzeitgedächtnisverlust zu erreichen und eine unbeteiligte, außen stehende Betrachtungsweise generell zu vermeiden.⁷⁰

Im Gegensatz dazu stehen die Schwarzweißsequenzen, in denen die zweite Person Singular eingenommen wird. Diese entspricht wiederum der Objektivität und der Distanz, die diesen Szenen innewohnen soll.

Als nächstes „dunkles Element“ sind die, auch in *Memento* zahlreich vorkommenden, *Flashbacks* zu nennen. Sie „verstärken die Stimmung der Ohnmacht, die der Einzelne gegenüber seinem Schicksal empfindet – die Stimmung der verlorenen Zeit, die Stimmung der allumfassenden Hoffnungslosigkeit“⁷¹. Dieser Pessimismus lässt sich exakt auf Nolans filmisches Exponat anwenden. Die Erinnerungen an seine Ehefrau sind sehr fragmentarisch und ausschließlich in die farbigen Szenen integriert, da sie „subjektive Rückgriffe bzw. externe homodiegetische Analepsen“⁷² sind. Die Rückblende, in der Leonard Natalie von der Ermordung seiner Frau erzählt, nimmt eine narrative Sonderstellung ein, da uns hier ein Hinweis auf die Unzuverlässigkeit des Erzählers gegeben wird. Während Leonard bereits bewusstlos am Boden liegt, fängt die Rückblende noch einen Lidschlag seiner Frau ein. Diesen kann er aber eigentlich gar nicht mehr wahrgenommen haben. Daraus ergibt sich interpretativ, dass seine Frau den Unfall überlebt hat, wie es Teddy am Ende des Plots ebenfalls berichtet.

Die schwarzweißen *Flashbacks* handeln von Sammy Jankis‘ Schicksal. Diese Rückblenden scheinen vorerst als objektiv bewertbar, sind jedoch später anzuzweifeln aufgrund von Teddys Aussage am Plotende. Er offeriert Leonard nicht nur, dass seine Frau noch lebt, sondern auch, dass Sammy Jankis Geschichte eigentlich seine ist, er sich selbst belügt und durch die Konditionierung dieser Lügen mittlerweile selbst an diese glaubt. Sammy Jankis hatte angeblich gar keine Frau. Die Parallelen zwischen ihm und Leonard sind nicht zu übersehen.

Einige kaum wahrnehmbare Subliminalbilder festigen die Theorie, dass Sammys Geschichte eigentlich die Leonards ist. Nachdem Sammys Frau gestorben ist, wird dieser in der Klinik gezeigt, in der er untergebracht wurde. Eine Krankenschwester

⁷⁰ Bildhauer (2007), S. 91.

⁷¹ Grob (2008), S. 32.

⁷² Bildhauer (2007), S. 91.

kommt ins Bild und verdeckt ihn kurzzeitig. Als sie das Bild wieder verlässt, sitzt Leonard an Sammys Stelle in der Klinik:



Abbildung 6⁷³



Abbildung 7⁷⁴

Eine weitere unterschwellige Einblendung ist in eine Rückblende integriert. Im ersten *Flashback* sehen wir, wie Leonard seiner Frau, die im Slip auf der Bettkante sitzt, eine Insulinspritze in den Oberschenkel verabreicht. Im nächsten Bild wiederholt sich diese Einstellung, allerdings kneift Leonard seiner Frau hier lediglich in den Schenkel. Die Handlung des Kneifens ändert hier ihre ursprüngliche Bedeutung, denn „während wir normalerweise ‚gezwickt‘ werden wollen, um aus einer Täuschung zu erwachen, wird hier der Akt des Kneifens zu einer täuschenden, retroaktiven

⁷³ Memento (2000), 86'.

⁷⁴ Ebd.

Maskierung“⁷⁵. Dieser *Mindfuck* legt die Hypothese nahe, dass nicht Sammy seine Frau getötet hat, sondern Leonard seiner Gattin durch eine Überdosis Insulin das Leben nahm. Diese Theorie würde auch die Gewissensbisse, die Leonard plagen, während er über Sammys Schicksal reflektiert, erklären.

Ein drittes Subliminalbild untermauert diese Vermutung. In der Szene liegt Leonard mit seiner Frau im Bett. Allerdings ist sein Körper voller Tätowierungen, die eigentlich aus der Zeit nach ihrem Tod stammen, weshalb an dieser Stelle alles Bisherige wiederum verdreht und ad absurdum geführt wird. Eines seiner Tattoos zeigt nun die Aufschrift: I'VE DONE IT:



Abbildung 8⁷⁶

Jene Stelle auf seiner Brust bleibt während des gesamten Films leer. Natalie spricht ihn in einer Szene darauf an und er antwortet, dass diese frei bleibt, bis er den Killer gefunden hat.

Diese kaum zugänglichen *Mindfuck* Elemente sind für den Rezipienten, sobald sie wahrgenommen werden, hochgradig irritierend, lösen die Story dann aber letztendlich auf. Durch die subliminalen Reize wird deutlich, dass Leonard seine Frau ermordet hat, seine Wahrnehmung psychotisch geprägt ist und dass diese nicht den Tatsachen entspricht. Seine erdachte Lebenswelt dient der Verdrängung, um normal

⁷⁵ Matthias Wittmann: Was nicht aufhört, wehzutun. Erinnern im Film an der Schnittstelle von Körper und Text. In: Nach dem Film. <http://www.nachdemfilm.de/content/was-nicht-aufhört-wehzutun>. Zugriff: 05.08.2011.

⁷⁶ Memento (2000), 105'.

weiterleben zu können und nicht daran zugrunde zu gehen, dass er seine Ehefrau umgebracht hat. Elsaesser spricht hier von einem „psychischen Schutzschild“⁷⁷. Die *Mindfuck* Elemente in *Memento* sind derart ausgeprägt, dass man für gewöhnlich nicht umhinkommt den Film mindestens ein zweites Mal zu rezipieren, um ihn vollends verstehen zu können und die Details aufzudecken und zu entschlüsseln. Bei Nolans Film ist es sogar so, dass sich „das Vergnügen überhaupt erst bei wiederholter Rezeption ein[stellt], da viele Hinweise erst im Nachhinein gedeutet werden können oder einem während der ersten Rezeption gänzlich entgehen.“⁷⁸ Die Unzuverlässigkeit des Erzählers in *Memento* wird dem Rezipienten nach und nach bewusster. Sie kulminiert dann im Endeffekt in Teddys Aussage vor seinem Tod. An dieser Stelle summiert der Zuschauer bestenfalls alles vorherige, insbesondere die zahlreichen *plot twists* und erkennt den globalen *Mindfuck* bzw. den *epistemologischen Twist*, der alles in einem neuen Licht erscheinen lässt. Matthias Wittmann fasst dies sehr treffend zusammen:

Memento verlangt dem Zuseher eine über das gewohnte Maß hinausgehende Mitarbeit bei der Sinnkonstitution ab und verwickelt ihn in ein kommunikatives Denkspiel, das sowohl auf mikro- wie auch auf makrostruktureller Ebene dem Prinzip der falschen Fährtenlegung verpflichtet scheint.⁷⁹

⁷⁷ Elsaesser (2009), S. 222.

⁷⁸ Bildhauer (2007), S. 101.

⁷⁹ Matthias Wittmann: Where is my mind? Von Gedächtnislücken und Gedächtnistücken. In: Maske und Kothurn. H 2-3, Jg. 53 (2007). S. 109.

4.2. *The Matrix* (Andy & Larry Wachowski, 1999)

Der erste Teil der *Matrix* Trilogie hat den Wachowski Brüdern am Ende des vergangenen Jahrhunderts zu internationaler Bekanntheit verholfen. Er ist ein offensichtlicher Hybridfilm, der zahlreiche Kategorisierungen zulässt. Ich werde später noch auf die verschiedenen Möglichkeiten der Einordnung näher eingehen. Den Anfang soll nun der *Mindfuck Movie*, als denkbare Typisierung des Films, machen. *The Matrix* nimmt diesbzgl. eine Sonderposition ein, da das *Mindgame* Element hier nicht ganz so deutlich erscheint wie beispielsweise in *Memento*. Im Wachowskischen Werk werden zwar der Rezipient sowie die Hauptfigur Neo auf einer globalen Ebene hinters Licht geführt. Allerdings erfolgt der *epistemologische Twist* hier nicht erst am Ende, sondern bereits relativ früh, an der Schnittstelle zwischen dem ersten und dem zweiten Akt.

Der Protagonist Thomas A. Anderson (gespielt durch Keanu Reeves) führt eine scheinbar relativ ereignislose Existenz. Tagsüber arbeitet er als Programmierer bei einer IT-Firma. Abends schlüpft er in die Rolle des Hackers Neo. Er glaubt ein Leben im New York der 1990er Jahre zu führen. Allerdings hat er seit Jahren das Gefühl, dass in seiner Welt etwas Verschwörerisches geschieht, weshalb er sich im Internet auf die Suche nach Morpheus (gespielt durch Laurence Fishburne) macht, welcher der Kopf einer Untergrundbewegung ist.

Den ersten Hinweis darauf, dass die vermeintliche Realität nur eine Simulation ist und es sich hier um ein *Mindgame* handelt, bekommen wir, als auf dem Bildschirm des Hackers der Schriftzug „Wake up, Neo...“⁸⁰ erscheint und dieser daraufhin erwacht. Nun erscheint auf dem Screen „The Matrix has you...Follow the white rabbit“⁸¹. An dieser Stelle wird Lewis Carrolls Roman *Alice's Adventures in Wonderland* aus dem Jahr 1865 zitiert. Neo wird aufgefordert, das zu tun, was Alice tat, um in eine bizarre neue Welt zu gelangen. Es ist im *Mindfuck Movie* oftmals der Fall, dass „als Hinweise auf erzählerische Unzuverlässigkeit [...] intertextuelle Rekurse auf Texte dienen, die ihrerseits für unzuverlässiges Erzählen oder für

⁸⁰ The Matrix. Regie: Andy u. Larry Wachowski. Drehbuch: Dies. USA: Warner Bros. Pictures, Village Roadshow Pictures, Groucho II Film Partnership, Silver Pictures, 1999. Fassung: DVD. Warner Home Video, 1999. 7'.

⁸¹ Ebd.

Brechungen der innerfiktionalen Realität bekannt sind“⁸². Ein weiterer derartiger Hinweis bietet sich uns in derselben Sequenz durch Jean Baudrillards Werk *Simulacra and Simulation*, welches in Neos Regal steht und ihm als Geldversteck dient:

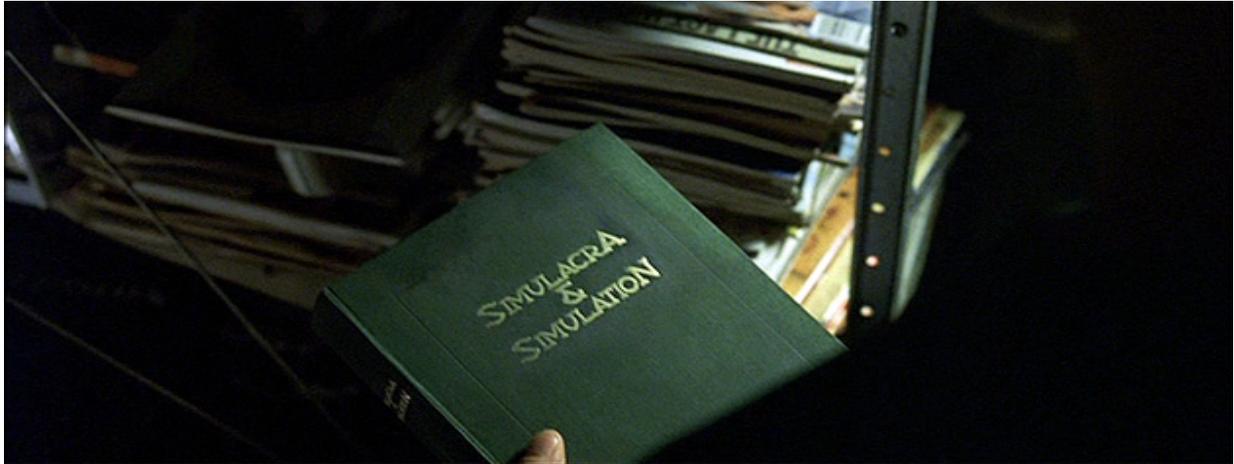


Abbildung 9⁸³

Als Simulacrum versteht man ein Objekt, dass real oder imaginär ist und Ähnlichkeiten oder Verwandtschaft zu etwas oder jemand anderem aufweist. Baudrillard beschäftigt sich in seiner Publikation

insb. mit dem Simulakrum der Simulation als dem dominanten Simulakrum der durch Massenmedien bestimmten Gegenwartsgesellschaft. Das Kennzeichen dieses modernen Simulakrums besteht nach Baudrillard darin, dass die Unterscheidung zwischen Original und Kopie, Vorbild und Abbild, Realität und Imagination unmöglich geworden und einer allgemeinen Referenzlosigkeit der Zeichen und Bilder gewichen sei.⁸⁴

Neo verbirgt in dem Buch einen Geldbetrag, den er von einem an der Tür stehenden Bekannten soeben erhalten hat. Im Gegenzug bekommt dieser eine Disk von Anderson ausgehändigt. Es geht offenbar um illegale Datengeschäfte. Neo macht seinem Gegenüber die möglichen Konsequenzen des Deals noch einmal deutlich, woraufhin dieser ihm folgendes entgegnet: „This never happened. You don't exist.“⁸⁵.

⁸² Jörg Helbig: ‚Follow the White Rabbit!‘. Signale erzählerischer Unzuverlässigkeit im zeitgenössischen Spielfilm. In: Fabienne Liptay / Yvonne Wolf (Hg.): Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film. München: Text und Kritik, 2005. S. 143.

⁸³ The Matrix (1999), 8’.

⁸⁴ Annika Hampel: Der Museumsshop als Schnittstelle von Konsum und Kultur. Kommerzialisierung der Kultur oder Kulturalisierung des Konsums. Hamburg: Diplomica, 2010. S. 116.

⁸⁵ The Matrix (1999), 8’.

Dieser Satz kann ebenso als ein Hinweis auf die erzählerische Unzuverlässigkeit bzw. auf die Simulation, in der sich der Protagonist befindet, interpretiert werden. Als nächstes wird der Hacker von seinem Geschäftspartner aufgefordert, mit ihm und seinen Begleitungen einen Club zu besuchen. Eines der Mädchen hat ein Tattoo auf der Schulter, das ein weißes Kaninchen zeigt. Neo realisiert dies und geht auf die Anweisung, die ihm zuvor auf seinem Bildschirm entgegengebracht wurde, ein. Er nimmt die Einladung an und folgt dem weißen Kaninchen. Im Club angekommen, trifft Neo erstmals auf Trinity (gespielt durch Carrie-Anne Moss).

Am nächsten Tag ruft Morpheus Neo schließlich in seiner Arbeitsstelle an, um ihn vor Agenten zu warnen, die ihn festnehmen wollen. Diese betreten das Büro, in dem Neo arbeitet, während er mit Morpheus telefoniert. Letzterer scheint genau zu wissen, was sich im Raum abspielt und ist somit in der Lage Neo zu navigieren und ihm zur Flucht zu verhelfen. Dieses Vorhaben scheitert jedoch. Neo wird verhaftet und verhört. Er lässt sich dabei allerdings nicht auf die Agenten ein, was zur Folge hat, dass Smith (gespielt durch Hugo Weaving) Neos Mund zuwachsen lässt. Hier wird erneut deutlich, dass mit der Welt, in der Neo zu existieren glaubt, etwas nicht stimmen kann und offenbar ein *Mindgame* mit ihm gespielt wird. In dieser Szene zeigt sich wieder das Wachowskische Zitatkino, welches die *Mindfuck* Thesen fortlaufend untermauert, denn „/ *Have No Mouth and I Must Scream* ist der Titel eines Romans von Harlan Ellison, der von der Foltergefangenschaft des Menschen im Inneren eines Computers handelt“⁸⁶, was eine eindeutige Analogie zu Neos Situation darstellt. Abschließend wird Neo eine Wanze in Form eines mechatronischen Schalentieres implantiert. In diesem Moment wacht Neo, wie aus einem Albtraum, in seiner Wohnung auf. Hat er alles nur geträumt? Der Protagonist sowie der Rezipient sind wieder einmal desorientiert.

Als nächstes klingelt sein Telefon. Es ist Morpheus, der nun eine Zusammenkunft organisiert. Neo wird von Trinity und zwei weiteren Figuren an einem ausgemachten Treffpunkt im Auto abgeholt. Während der Fahrt entfernt sie ihm die Wanze, von der er bis dato glaubte sie erträumt zu haben. Das Verhör war also doch keine Illusion. Nun trifft Neo auf Morpheus. Dieser klärt Anderson nach und nach über die Matrix auf und gibt ihm allmählich zu verstehen, dass seine Existenz auf einer Täuschung basiert. Er lässt Neo die Wahl zwischen einer roten und einer blauen Kapsel, zwischen der Realität und der Scheinwelt. Dies ist übertragen auf Lewis Carroll

⁸⁶ Georg Seesslen: Die Matrix entschlüsselt. Berlin: Bertz, 2003. S. 73.

wie Alices Wahl zwischen dem, was sie groß, zu groß macht und dem was sie klein, zu klein macht, und es ist wie der Griff nach dem Apfel vom Baum der Erkenntnis, in der gnostischen Anschauung der Welt von einem gütigen Satan verabreicht, der die Menschen aus dem Reich der Illusionen führt.⁸⁷

Neo entscheidet sich für die Wirklichkeit. Es folgt die Phase des Erwachens. Der Protagonist wird aus einem Tank, ähnlich einem Brutkasten, befreit, in welchem er den herrschenden Maschinen als Energielieferant gedient hat. Anderson befindet sich nun auf der *Nebukadnezar*, dem Raumschiff von Morpheus. Anderson wird in die Realität eingeführt und erhält Stück für Stück mehr Informationen über die in Trümmern liegende Welt des Jahres 2199. Er kann es zunächst nicht glauben und kollabiert nachdem Morpheus ihn aufgeklärt hat, doch muss das Schicksal der Menschheit dann schließlich erkennen und versuchen zu begreifen.

An dieser Stelle beginnt nun der zweite Akt. Der *epistemologische Twist*, welcher sich verhältnismäßig lange vollzieht, ist hiermit abgeschlossen. Der Protagonist und der Rezipient haben die Täuschung erkannt. Auch wenn der globale *Mindfuck* hier bereits sehr früh einsetzt, ist *The Matrix* dennoch als ein *Mindfuck Film* zu bezeichnen. Der Rezipient und der Protagonist sind den Dingen nun zwar auf den Grund gegangen, jedoch wird der Rest der diegetischen Menschheit immer noch getäuscht und ist sich nicht im Klaren darüber, dass er in einer Traumwelt lebt und somit ein *Mindgame* mit ihm gespielt wird.

Neo wird nun im zweiten Akt für den Kampf in der Matrix trainiert. Er scheint der Auserwählte zu sein und lernt relativ schnell, doch ist nach einiger Zeit noch nicht in der Lage die Matrix zu kontrollieren. Morpheus organisiert ein Treffen mit dem Orakel, welches Neo, der immer noch an seiner Auserwähltheit zweifelt, sagt er solle sich selbst erkennen. Durch den Verrat Cyphers (gespielt durch Joe Pantoliano) wird Morpheus auf dem Rückweg vom Orakel von den Agenten in der Matrix gefangen genommen und gefoltert. Sie wollen an die Zugangsdaten des Zentralcomputers von Zion gelangen. Die Situation scheint ausweglos und die Mannschaft der *Nebukadnezar* zieht in Erwägung, die Verbindung zwischen Morpheus Körper und der Matrix zu trennen, um kein Risiko einzugehen. Dies würde allerdings den Tod des Anführers der Widerstandsbewegung bedeuten. Schließlich entscheiden sich Neo und Trinity dazu sich in die virtuelle Welt zu begeben, um Morpheus zu retten. Ihr Versuch gelingt und es stellt sich heraus, dass Neos Fähigkeiten bereits die der

⁸⁷ Ebd. S. 75.

beiden anderen übersteigen. Sein Selbstvertrauen wächst. Im dritten Akt des Films gelingt es ihm allerdings, im Gegensatz zu Trinity und Morpheus, nicht mehr rechtzeitig aus der Matrix auszusteigen und er wird im Kampf mit Agent Smith von diesem erschossen. Trinity kann es nicht glauben, da ihr vom Orakel prophezeit wurde, dass der Mann, den sie liebt der Auserwählte sei, weshalb Neo, zu dem sich ihre Liebe nun vollends zeigt, nicht tot sein kann. Sie gibt ihm einen Kuss und er erwacht:



Abbildung 10⁸⁸

Die sprühenden Funken im Hintergrund versinnbildlichen sehr passend den Status, den die Beziehung der beiden nun erreicht hat. Außerdem drängt sich dem Rezipienten hier wieder einmal die Detailverliebtheit der Wachowski Brüder auf. Neo ist nun in der Lage die Matrix zu kontrollieren: Er ist der Auserwählte. In einem spektakulären Finale gewinnt er den Kampf gegen die Agenten, tötet Agent Smith und schlägt die Übrigen in die Flucht.

Wie bereits anfangs angedeutet, weist auch das Werk der Gebrüder Wachowski diverse Genresynkretismen auf. Der Film wird wohl am häufigsten als Science-Fiction kategorisiert. Das Motiv der *Matrix* stellt in diesem Genre kein Novum dar, denn „dass intelligente Maschinen in der Zukunft über die Menschheit herrschen, ist ein beliebtes Thema des Sciencefiction-Genres (Sf) mit einer langen Tradition“⁸⁹. Es ist festzuhalten, dass „die Fiktionalität des SciFi durch die Surrealität der Handlung

⁸⁸ The Matrix (1999), 122’.

⁸⁹ Christa Wolf: Zwischen Illusion und Wirklichkeit. Wachowskis *Matrix* als filmische Auseinandersetzung mit der digitalen Welt. Münster u.a.: Lit, 2002. S. 9.

und des Inhalts stark hervorgehoben⁹⁰ ist. Allerdings lassen sich noch einige weitere Genres in *The Matrix* erkennen. Die *Internet Movie Database* sieht außerdem Merkmale des Action- und des Abenteurfilms im Werk der Wachowski Brüder. Des Weiteren finden sich Elemente aus Liebes-, Agenten- und Kung Fu- bzw. Martial-Arts-Filmen wieder. Andere Theoretiker sehen in *The Matrix* eine spezialisierte Form des *Film noir* bzw. des *Neo-Noir* und klassifizieren den Film als *Tech Noir*, *Future Noir* oder *Cyberthriller* bzw. *Cyberpunk*. Auf dem DVD Cover ist von einem „Cyber-Science-Fiction-Thriller“ die Rede.

Bei dieser Fülle von Klassifizierungen ist es nun für den Rezipienten entscheidend, für welche Lesart des Films er sich entscheidet, um ihn für sich persönlich einordnen zu können. Eine generelle und singuläre Typisierung scheint hier allerdings unmöglich. Legt man den Fokus auf die Kampszenen, die Verfolgungsjagden, die Schießereien etc. wäre die Klassifizierung als Actionfilm natürlich möglich. Die Lesart des Films würde ihr Augenmerk somit auf die Form legen. Fragwürdig bleibt dabei allerdings der Bedeutungsanteil, den die Form in Bezug auf das Gesamtwerk einnimmt. Die Wachowski Brüder sagten dazu „die Action sei nur der Köder, die Verpackung für ‚bigger questions‘“⁹¹. Wichtiger erscheint hier also eine Lesart, die ihr primäres Interesse auf den Inhalt bezieht. Unter diesem Aspekt wird *The Matrix* teilweise sogar als sog. *Philosophie-Film* bezeichnet. In der Tat weist der Wachowskische Film zahlreiche intertextuelle Verweise zu bedeutenden philosophischen Werken auf, wie wir z.B. durch die Erwähnung Baudrillards bereits erfahren konnten. Des Weiteren lassen sich Einflüsse von Friedrich Nietzsche, René Descartes, Walter Benjamin, William Shakespeare, Jules Vernes oder C. G. Jung feststellen. Außerdem gibt es zahlreiche religiöse Anspielungen. Es wird Bezug genommen auf die Bibel, den Buddhismus, den Taoismus oder die griechische Mythologie.

Diese intertextuellen Verweise charakterisieren den Film als postmodern, wodurch eine zusätzliche Genre-Kategorie für ihn angelegt wird. Weitere zentrale Eigenschaften des postmodernen Films sind nach Jens Eder: Spektakularität und Ästhetisierung, Selbstreferentialität, Anti-Konventionalität und dekonstruktive Erzählverfahren⁹².

⁹⁰ Anna Essmeyer: Das Phänomen der Intertextualität im Medium Film. München: Grin, 2008. S. 23.

⁹¹ Matthias J. Fritsch / Martin Lindwedel / Thomas Schärtel: Wo nie zuvor ein Mensch gewesen ist. Science-Fiction-Filme: Angewandte Philosophie und Theologie. Regensburg: Pustet, 2003. S. 127.

⁹² Vgl. Eder (2002), S. 11ff.

Ziel des spektakulären und expressiven Moments im postmodernen Film ist es, die Sinne zu überwältigen und die Intensität des rezeptiven Erlebens soweit als möglich zu steigern. Im Film *The Matrix* lässt sich dieser Faktor z.B. anhand der gezeigten Gewaltdarstellungen oder der *Special Effects* sowie der *Visual Effects* (entstehen im Gegensatz zu den Spezialeffekten nicht direkt am Set, sondern in der Postproduktion) erkennen. Hervorzuheben wäre hier der sog. *Bullet Time Effect*, der durch den Film der Wachowski Brüder populär wurde und seither immer wieder zitiert wird (z.B. in *Shrek* oder *Scary Movie*). Bei diesem Effekt entsteht der Eindruck einer Kamerafahrt, um ein erstarrtes Objekt herum. In *The Matrix* wurde dies durch 120 Einzelbildkameras und 2 Bewegtbildkameras, die rund um die Szene positioniert waren, erreicht:



Abbildung 11⁹³

In den obigen Screenshots weicht Neo einer Pistolenkugel aus. Im Hintergrund der *Greenbox* sieht man die zahlreichen integrierten Kameras, von denen nur noch die Objektive zum Vorschein kommen. Diese wurden synchronisiert ausgelöst, dadurch

⁹³ <https://superuop.eecs.mit.edu/images/28.jpg>. Zugriff: 15.8.2012.

ist es möglich die Szene langsamer abzuspielen, sie zu pausieren oder rückwärts laufen zu lassen, während eine Kamerafahrt in dieser scheinbar zeitveränderten Dimension machbar ist.

Ein weiteres Effektverfahren, das in der *Matrix* zum Einsatz kommt und der Ästhetisierung als postmodernes Element dient, ist das *Motion Capturing*. Man versteht darunter eine Technik, die es aufgrund von Sensoren ermöglicht, die Bewegungen der Schauspieler aufzuzeichnen, am Computer lesbar zu machen und auf 3D Modelle, die vorher über eine Software generiert wurden, zu übertragen.

Die Selbstreferentialität als weiteres Merkmal des postmodernen Films hängt eng mit den schon angesprochenen Elementen zusammen und ist eigentlich eher als ein aus ihnen resultierender Effekt zu bezeichnen. Das Ziel ist es den Erzählvorgang zu verdeutlichen. Es gibt diverse Formen von Selbstreferentialität. Dabei wird grundlegend zwischen der narrativen und der stilistischen unterschieden. In *The Matrix* wird uns unmittelbar zu Beginn durch die Diegetisierung des *Warner Bros.* Logos der hohe Status, den die Selbstreferenzen im Wachowskischen Film einnehmen, bewusst gemacht:



Abbildung 12⁹⁴

⁹⁴ The Matrix (1999), 1'.

Anti-Konventionalität und dekonstruktive Erzählverfahren bilden den letzten Merkmalskomplex Eders zur Charakterisierung des postmodernen Films. Unter Anti-Konventionalität versteht er „eine Wendung gegen verbreitete und verbrauchte Konventionen, die oft auf eine ‚Dramaturgie der Überraschung‘ (Kothenschulte) durch den Bruch dieser Konventionen zielt“⁹⁵. Dieses Moment der Überraschung stellt eine deutliche Parallele zum *Mindfuck* dar. Der anfangs beschriebene *epistemologische Twist* nach dem ersten Akt, welcher *The Matrix* als *Mindfuck Movie* charakterisiert, ist hier kongruent zum postmodernen Element der Anti-Konventionalität. Wir können hier von einer Ambivalenztoleranz sprechen, was nicht nur in Bezug auf *The Matrix* bedeutet, dass die Narration eine Vieldeutigkeit aufweist, wobei diese jedoch nie in Beliebigkeit ausartet. Der Begriff der Dekonstruktion hat einen poststrukturalistischen Ursprung und wurde vom französischen Philosophen Jacques Derrida geprägt. Das Infragestellen von geschlossenen Kultursystemen und Logozentrismen war bis vor kurzem noch ausschließlich einem geisteswissenschaftlich ambitionierten Kreis vorbehalten. Doch „das Verwirrspiel der Realitätsebenen im Film *The Matrix* der Brüder Wachowski scheint die Philosophie der Dekonstruktion endgültig zum Gemeingut der Alltagskultur gemacht zu haben“⁹⁶. Da die Verwirrung des Rezipienten und / oder des Protagonisten eines der Hauptmerkmale des *Mindfuck Films* ist, schließt sich der Kreis hier also wieder.

Weiterführend stellt sich nun die Frage, ob der *Mindfuck Movie* im allgemeinen als postmodern zu verstehen ist. Alexander Geimer bejaht diese Annahme in seinem Aufsatz *Der mindfuck als postmodernes Spielfilm-Genre*. Er hält dieses filmische Phänomen „für eine spezifisch postmoderne Genre-Erscheinung“⁹⁷, womit er auch gleich die Frage nach der Kategorisierung für sich klärt (solange er den Begriff des Genres hier bewusst einsetzt, wovon auszugehen ist). Er untermauert seine These weiterführend, indem er sagt, dass „das Auftreten des Genres des mindfuck [...] schlüssig auf aktuelle soziokulturelle Phänomene und Prozesse zurückgeführt werden [kann], welche vor allem in der postmodernen Theoriebildung reflektiert werden“⁹⁸. Es ist also festzuhalten, dass der filmische *Mindfuck* durchaus als

⁹⁵ Eder (2002), S. 22.

⁹⁶ Norbert M. Schmitz: Trivialisierung oder Neuformierung? Zur Ikonologie moderner Formen im Populären des Kinos der 1980er und 1990er Jahre. In: Rainer Leschke (Hg.): Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne. Bielefeld: Transcript, 2007. S. 67.

⁹⁷ Alexander Geimer: Der mindfuck als postmodernes Spielfilm-Genre. Ästhetisches Irritationspotenzial und dessen subjektive Aneignung untersucht anhand des Films THE OTHERS. In: Jump Cut Magazin. Kritiken und Analysen zum Film. <http://www.jump-cut.de/mindfuck1.html>. Zugriff: 06.01.2012.

⁹⁸ Ebd.

Subgenre des postmodernen Films zu begreifen ist und dass im speziellen *The Matrix* als *Mindgame* angesehen werden kann, auch wenn dies auf den ersten Blick nicht unbedingt so scheint.

4.3. *Fight Club* (David Fincher, 1999)

Als *Fight Club* im Oktober des Jahres 1999 in den Kinos anlief, löste er unter anderem wegen seiner drastischen Gewaltdarstellungen und dem antigesellschaftlichen Thema einige Kontroversen aus. Es war damals noch nicht abzusehen, welchen Kultstatus er einmal erreichen würde. Unter den *Mindfuck Movies* gilt Finchers Werk, das auf dem gleichnamigen Roman von Chuck Palahniuk basiert, heute schon als Klassiker.

Der Film handelt von einem namenlosen Versicherungsangestellten (gespielt durch Edward Norton), der vom Leben frustriert ist. Er leidet unter Schlafstörungen, die er durch den Besuch diverser Selbsthilfegruppen zu bekämpfen versucht. Der Protagonist täuscht ständig neue Krankheiten vor, um an den Zusammenkünften teilnehmen zu können. Als der Selbsthilfegruppentourist jedoch auf Marla Singer (gespielt durch Helena Bonham Carter) stößt, die wie er Krankheiten simuliert, um an verschiedenen Treffen teilhaben zu können, verschlechtert sich sein Zustand wieder. Der Protagonist trifft kurz darauf erstmals auf Tyler Durden, der von Brad Pitt verkörpert wird. Nachdem die Wohnung des namenlosen (Anti-)Helden bei einer Explosion zerstört wurde, bittet er Durden um Hilfe. Dieser will ihn - unter der Bedingung sich mit ihm zu prügeln - bei sich einziehen lassen. So geschieht es dann auch. Die beiden finden immer öfter Gefallen an den Schlägereien und gründen schließlich den *Fight Club*. Der geheime Verein findet schnell weitere Anhänger und breitet sich über das gesamte Land aus. Durden hat mittlerweile ein Verhältnis mit Marla Singer begonnen und der Protagonist passt sich immer mehr dessen unkonventionellem Lebensstil an. Ohne das Wissen der Hauptfigur hat Tyler Durden aus dem *Fight Club* eine Terrororganisation mit dem Namen *Project Mayhem* entwickelt, die laufend Anschläge plant und verübt. Als Durden plötzlich verschwindet, macht sich der Protagonist auf die Suche nach ihm, wobei sich herausstellt, dass die beiden ein und dieselbe Person sind. Die Hauptfigur leidet an

einer multiplen Persönlichkeitsstörung und Tyler Durden war stets dessen Alter Ego. In einem spektakulären Showdown sieht der ehemalige Versicherungsfachmann schließlich nur noch einen Ausweg und schießt sich in die Mundhöhle. Während das andere Ich dadurch stirbt, überlebt der Protagonist schwer verletzt. Den letzten großen Terroranschlag konnte er allerdings nicht mehr verhindern.

Es handelt sich bei dem Film von Fincher, im Gegensatz zu dem vorangehend behandelten Werk *The Matrix*, wieder um einen eindeutigeren *Mindfuck Movie*, der durch einen epistemologischen Twist am Ende alles bis dato Erlebte bzw. Gesehene für den Protagonisten sowie für den Rezipienten in einem völlig neuen Licht erscheinen lässt.

Ich möchte nun zunächst jene Faktoren näher beleuchten, die den Rezipienten dazu bringen, der *Falschen Fährte* in Finchers *Mindgame* zu folgen. Während konventionelle Filme meist eine auktoriale Erzählsituation aufweisen, die durch den allwissenden Erzähler gekennzeichnet ist, haben wir es bei *Fight Club* bis zum globalen Twist am Ende mit einem personalen Erzähler zu tun, der auf einer rein subjektiven Ebene durch das Geschehen führt. Dem Rezipienten ist dies allerdings nicht bewusst, da der Eindruck einer Auktorialität erweckt wird. D.h. dem Zuschauer „wird mittels eingeschränkter Erzählweise verheimlicht, dass die Protagonisten selbst einer Täuschung unterliegen. Die Erzählperspektive ist hier also auf den Wahrnehmungshorizont der Hauptfigur beschränkt“⁹⁹. Auch die Erzählinstanz ist unzuverlässig, da der Perspektivenwechsel zwischen Tyler Durden und dem Protagonisten in keiner Weise markiert ist. *Fight Club* zeigt zwei Paralleluniversen „ohne diese durch Überblendung, Weichzeichner oder sonstige konventionelle Techniken, die den Wechsel des Registers oder der Referenzebene anzeigen, als ‚anders‘ zu kennzeichnen“¹⁰⁰.

Des Weiteren fördert die gleichzeitige Darstellung beider Charaktere innerhalb eines Bildkaders falsche Schlussfolgerungen seitens des Rezipienten:

⁹⁹ Katharina Ganser: Dramaturgie der Irreführung in *Fight Club*. In: Maske und Kothurn. H 2-3, Jg. 53 (2007). S. 111.

¹⁰⁰ Elsaesser (2009), S. 245.



Abbildung 13¹⁰¹

Die Positionierung der Figuren einander gegenüber in einem Profile Two-Shot begünstigt die Auffassung von *zwei verschiedenen Personen*. Die Bildkomposition betont auch durch den Raum zwischen den Protagonisten - deren *separate physische Gegenwart*¹⁰²

Durch die erneute Präsentation der beiden Protagonisten innerhalb einer Einstellung festigt sich der Glaube an die reale Existenz Durdens. Am wirkungsvollsten ist in diesem Fall die Totale, da durch sie „der Eindruck einer realen Existenz beider Figuren unterstrichen [wird], da die Totale einen objektiveren Standpunkt repräsentiert als Point-of-View-Shots im Rahmen des Schuss-Gegenschuss-Verfahrens“¹⁰³:

¹⁰¹ Fight Club. Regie: David Fincher. Drehbuch: Jim Uhls. USA, Deutschland: Fox 2000 Pictures, Regency Enterprises, Linson Films, Taurus Film, 1999. Fassung: DVD. Kinowelt Home Entertainment, 2007. 30’.

¹⁰² Ganser (2007), S. 112.

¹⁰³ Ebd. S. 114.



Abbildung 14¹⁰⁴

Finden sich in einem Bild neben den zwei Hauptfiguren noch weitere außen stehende Personen, von denen niemand verwundert auf die beiden schaut, verstärkt sich das Bewusstsein für Tyler Durden als reale Persönlichkeit erneut.

Dritte Personen neben Tyler und Jack stehen immer für eine objektive, außen stehende Sichtweise, die andauernd parallel zur mentalen Perspektive von Jack vorhanden ist. Reagieren diese anwesenden Zeugen rund um unseren schizophrenen Protagonisten nicht im Geringsten auffällig, so bestätigen sie die reale Anwesenheit von Tyler.¹⁰⁵

Katharina Ganser spricht hier vom Protagonisten als Jack, da dieser im Drehbuch so bezeichnet wird, in der filmischen Übertragung verliert er den Namen dann aber wieder und bleibt anonym. Marla Singer nimmt bzgl. des Faktors der Anwesenheit Dritter eine besonders interessante Position ein. Durch die Beziehung zwischen ihr und Durden bestätigt sie sehr deutlich die körperliche Gegenwart der imaginären Figur. Allerdings sind - bis auf eine Ausnahme - nie alle drei Charaktere gleichzeitig im Bild zu sehen:

¹⁰⁴ Fight Club (1999), 30'.

¹⁰⁵ Ganser (2007), S. 114.



Abbildung 15¹⁰⁶

Die Szene bleibt logisch, da Marla in diesem Moment vom Bett fällt, weshalb sie Tyler und Jack nicht gemeinsam sehen kann. Diese, der Täuschung verpflichtete „Inszenierung verdeckt die wahre, objektive Perspektive“¹⁰⁷. Marla taucht direkt nach dem Verschwinden Jacks wieder auf und fragt Tyler sogar, mit wem er da rede, woraufhin dieser allerdings nicht antwortet.

Eine andere Möglichkeit Tylers körperliche Anwesenheit zu simulieren, ergibt sich aus der Positionierung der imaginären Figur im Hintergrund, wobei diese passiv bleibt und lediglich eine beobachtende Funktion einnimmt, während Jack im Vordergrund den aktiven Teil übernimmt. Sehr ähnlich erfolgt die Integration der imaginären Rolle über *Reaction Shots*, die wir beispielsweise im Verlauf der Kampfszenen wiederholt zu Gesicht bekommen. Während einer der beiden Protagonisten in einen Kampf verwickelt ist, werden immer wieder Einstellungen des scheinbar zuschauenden Anderen gezeigt. Somit ist es möglich die Anwesenheit beider Figuren zu simulieren, ohne jedoch beide in einem Kader zu präsentieren. Im Allgemeinen ist zu sagen, dass die scheinbare Interaktion Tyler Durdens mit Dritten seine Echtheit für den Rezipienten zertifiziert - egal, ob die außen stehenden lediglich auf die Handlungen der imaginären Figur zu reagieren scheinen oder ob sie in physischen Kontakt mit ihr treten. Ein Beispiel dafür ist der zweite Kampf zwischen Tyler und Jack. Während diesem tauchen erstmals außen stehende auf und treten interessiert näher. Tatsächlich sind sie allerdings so überrascht und neugierig, da sie

¹⁰⁶ Fight Club (1999), 52'.

¹⁰⁷ Ganser (2007), S. 115.

– wie sich während des Twists am Ende herausstellt – eine Person, die sich selbst schlägt, sehen.

Nachdem nun erläutert wurde aus welchen Gründen der Rezipient geneigt ist der *Falschen Fährte*, die in *Fight Club* gelegt wird, zu folgen, möchte ich im Gegenzug auch einige Indizien anführen, die den Zuschauer die Täuschung - bei genauer Rezeption - hätten erkennen lassen können. In der Praxis werden diese unterschweligen Anzeichen allerdings nicht bei der Erstrezeption erkannt bzw. gedeutet.

Zum ersten Mal begegnet uns ein solcher Hinweis auf einen *Mindfuck* als sich Tyler und Jack im Flugzeug begegnen. Beide haben hier die gleichen Aktenkoffer. Dieser Umstand könnte selbstverständlich ein Zufall sein, weshalb es für den Zuschauer zunächst bedeutungslos wirkt. Doch mit der Zeit zeigen sich immer mehr solcher Zufälle, die summiert als deutliche Indizien für einen *Mindfuck* zu interpretieren sind. Die nächste Gemeinsamkeit der beiden ist ihr vergleichbares Verhältnis zum Vater:

Tyler: My dad never went to college, so it was really important that i go.
Jack: Sounds familiar.
Tyler: So I graduate, I call him up long distance, I say, "Dad, now what?" He says, "Get a job."
Jack: Same here.
Tyler: Now I'm 25, make my yearly call again. I say, "Dad, now what?" He says, "I don't know, get married."
Jack: Same here.¹⁰⁸

Ein weiterer versteckter Hinweis bietet sich uns nach dem Autounfall gegen Ende des Films. Obwohl Tyler das Auto gelenkt hat und Jack auf der anderen Seite neben ihm saß, verlässt Durden über die Beifahrerseite das auf dem Dach liegende Fahrzeug, um dann Jack von der Fahrerseite aus herauszuhelfen. Da dies allerdings kein allzu prägnanter Hinweis zu sein scheint, könnte man hier auch meinen, es handle sich um einen Anschlussfehler.

Diverse Aussagen des Erzählers spielen des Weiteren auf die starke Verbindung zwischen den beiden Protagonisten an: „I know this because Tyler knows this.“¹⁰⁹ oder „I already knew the story before he told it to me.“¹¹⁰. An diversen Stellen ist es auch so, dass Tyler für Jack spricht oder ersterer zweiterem etwas vorsagt, welches dieser dann wiederholt.

¹⁰⁸ *Fight Club* (1999), 38'.

¹⁰⁹ Ebd. 2'.

¹¹⁰ Ebd. 48'.

Außerdem weisen gewisse Persönlichkeitsstrukturen Jacks, wie seine Schlafstörungen, durch die er nach eigenen Angaben zu keiner objektiven Realitätswahrnehmung in der Lage ist, auf seine Unzuverlässigkeit als Erzähler hin. Folgendes Zitat untermauert dies: „With insomnia, nothing is real. Everything is far away. Everything is a copy of a copy of a copy.“¹¹¹. Diese Aussage führt uns wieder zu Baudrillard und dem Simulakrum der Simulation, welches wir bereits im vorigen Kapitel kennengelernt haben. Simulakren kommen in *Fight Club* des Öfteren zum Einsatz. Sie sind nach Baudrillard „wirklichkeitsvorspiegelnde Bilder ohne Wirklichkeitsreferenz“¹¹². Die Schlaflosigkeit des Protagonisten wird hier „als Folge fehlender Echtheit, Eindeutigkeit und Einzigartigkeit und damit als Folge der Simulation dargestellt“¹¹³.

Weiters werden der Hauptfigur schon in der Exposition betrügerische Charaktereigenschaften zugewiesen. Diese manifestieren sich u.a. durch seinen Job, in dem er nach tödlichen Autounfällen darüber zu entscheiden hat, ob Rückrufaktionen aufgrund von Materialfehlern durchgeführt werden. Entscheidungskriterium ist dabei allerdings lediglich eine Finanzrechnung anstatt des Sicherheitsaspektes. Daneben bekommt er schon allein durch sein parasitäres Einschleichen bei den Selbsthilfegruppen und den Unwahrheiten, die er dort aufischt, ein verlogenes Image.

Der *Mindfuck* Aspekt des Films wird uns ferner über dessen Selbstreferenzen nahe gelegt. Als Beispiel dafür möchte ich eine exkursartige Szene im Kino anführen, in der Jack uns über Tylers Job als Filmvorführer aufklärt. Diese Szene ist sehr interessant, da sie sogar eine multiple Selbstreferentialität präsentiert. Zum einen verweist hier der Film auf die Institution Kino (und damit auf sich selbst), indem er ein Kino zum Spielort macht. Zum anderen bezieht er sich an dieser Stelle auf sich selbst und wird Teil seiner eigenen Diegese, da uns der Erzähler hier erläutert, dass Tyler als Filmvorführer Bildkader aus Pornos entnimmt und diese als Subliminalbilder in die Filme, die er zeigt, hineinschneidet. Somit soll dem Rezipienten die Manipulierbarkeit des Mediums Film vor Augen geführt werden. Da genau diese Techniken auch in *Fight Club* angewendet werden, wie wir z.B. unmittelbar vor dem Abspann sehen, in welchem das pornographische Einzelbild, das Tyler schon in der

¹¹¹ Ebd. 4‘.

¹¹² Antrhin Steinke: Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart. Trier: WVT, 2007. S. 199.

¹¹³ Ebd.

besagten Szene verwendet hat, erneut als offensichtlich hinein gebasteltes Subliminalbild auftaucht, können wir hier also von einer doppelten Selbstreferenz sprechen. Abgesehen von der Manipulierbarkeit des Mediums wird allerdings ebenso auf die daraus resultierende Manipulierbarkeit des Publikums angespielt und somit auf den *Mindfuck* verwiesen. Des Weiteren fällt in dieser Szene der direkte Blick in die Kamera und das überdeutliche Ansprechen des Publikums seitens des Erzählers auf, wodurch der narrative Vorgang auffällig hervorgehoben und somit selbstreferentiell wird. Außerdem übertritt auch Tyler den diegetischen Raum, „indem er auf ein *cigarette burn* hinweist, das außerhalb seiner Wahrnehmung als diegetischer Figur liegen müsste“¹¹⁴. Solche *cigarette burns* oder *changeover cues* sind Zeichen in der rechten oberen Bildecke, die den Filmvorführer auf das Ende der Filmrolle hinweisen:

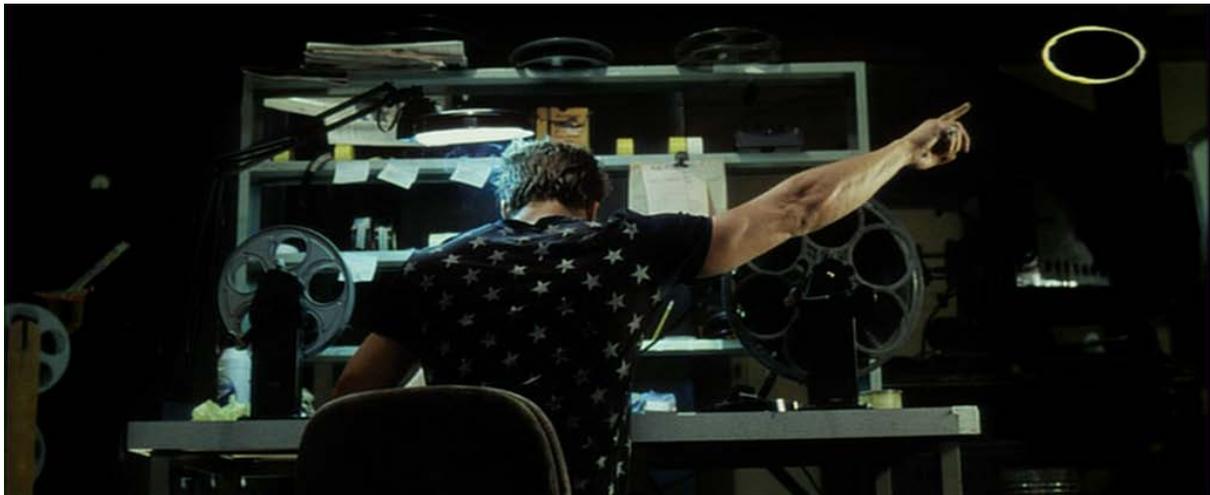


Abbildung 16¹¹⁵

Auf der DVD meldet sich Tyler sogar schon vor dem Film extradiegetisch zu Wort:

¹¹⁴ Nina Nowakowski: Transgressives Erzählen in *Fight Club*. http://www.geisteswissenschaften.fu-berlin.de/v/littheo/methoden/narratologie/anwendungen/nowakows_fightclub.pdf. Zugriff: 11.01.2012.

¹¹⁵ *Fight Club* (1999), 31'.



Abbildung 17¹¹⁶

Die unterschwellige Einblendung von Einzelbildern finden wir in *Fight Club* noch an weiteren Stellen. Bevor Tyler Durden offiziell eingeführt wird, erscheint er bereits des Öfteren subliminal:



Abbildung 18¹¹⁷



Abbildung 19¹¹⁸

¹¹⁶ Fight Club (1999), 1'.

¹¹⁷ Ebd. 4'.

¹¹⁸ Ebd. 6'.



Abbildung 20¹¹⁹



Abbildung 21¹²⁰

Die Unzuverlässigkeit des Erzählers wird uns anhand einer Selbstreferenz zum letzten Mal am Schluss des Films deutlich gemacht. Wir kommen hier über ein *Flashback*, welches sich auf den Anfang des Films bezieht, wieder zurück zur Rahmenerzählung. Tylers Frage an Jack, ob dieser zur Feier des Tages noch etwas sagen möchte, wiederholt sich. Die Antwort differiert nun allerdings. Jack entgegnet: „I still can't think of anything.“ Tyler kommentiert: „Ah. Some kind of flashback humor.“¹²¹

Diese und weitere selbstreferentielle bzw. transgressive Elemente

haben die Funktion von Indizien, denn sie verweisen, gerade weil sie innerhalb der Geschichte keine Funktion besitzen, auf die Struktur des Films. Sie destabilisieren die Illusion, der das Publikum erliegt und dekonstruieren die Unmittelbarkeit des Mediums¹²².

Einen weiteren Hinweis auf das *Mindgame*, welches mit dem Protagonisten und dem Rezipienten gespielt wird, bekommen wir als Jack versucht Tyler über ein Münztelefon zu erreichen. Dieser hebt vorerst nicht ab, doch ruft dann in der Telefonzelle zurück. Während es klingelt, fährt die Kamera in einer Nahaufnahme auf den Fernsprecher zu. Auf dem Gerät wird der Schriftzug „No Incoming Calls Allowed“ lesbar, wodurch verdeutlicht wird, dass auf diesem Apparat niemand hätte anrufen können und Jack das Gespräch somit halluziniert:

¹¹⁹ Ebd. 7'.

¹²⁰ Ebd. 12'.

¹²¹ Ebd. 126'.

¹²² Nowakowski, http://www.geisteswissenschaften.fu-berlin.de/v/littheo/methoden/narratologie/anwendungen/nowakows_fightclub.pdf.



Abbildung 22¹²³

Es wurden nun einige Elemente genannt, die *Fight Club* eindeutig als *Mindfuck Movie* klassifizieren könnten. Allerdings ist die Einordnung, auch bei diesem von mir ausgewählten Fallbeispiel, nicht so einfach, da das Werk ebenfalls Merkmale diverser anderer Genres / Kategorien aufweist. Man könnte hier ebenso gut von einem Thriller, einem Drama, einem Krimi oder einem Mystery- oder Actionfilm sprechen. Des Weiteren weist u.a. die eben dargelegte Selbstreferentialität deutlich auf den postmodernen Spielfilm hin. Wie die zuvor besprochenen Referenzfilme übernimmt allerdings auch *Fight Club* unverkennbar Elemente aus dem *Film noir* bzw. dem *Neo-Noir*. Ein Beispiel dafür wäre die Verwendung eines *Voice Over*, wie wir sie schon aus *Memento* kennen. Die subjektive Off-Stimme des Protagonisten Jack begleitet uns den gesamten Film hindurch.

Überdies finden wir eine klassische „schwarze“ Figurenkonstellation vor. Zum einen wäre da der typische Antiheld der Geschichte. In *Fight Club* ist dies Jack, der wie in *Memento* als ein Versicherungsangestellter erscheint. Außerdem begegnet uns Marla Singer, welche die *femme fatale* verkörpert. Diese weiblichen Stereotype des *Film noir*, werden als „verführerische Frauen [...], die kühl kalkulieren – und durchtrieben sind, Spinnwesen, die die Männer nach Gutdünken einsetzen und ausnützen“¹²⁴ beschrieben. Genau so wird auch Marla Singer in die Geschichte eingeführt. Sie tritt betont gefühllos und distanziert in den Selbsthilfegruppen, welche sie in betrügerischer Art und Weise für Ihre Zwecke nutzt, in Erscheinung. Marla wird als der Quell allen Übels dargestellt, da durch ihr Auftreten Jacks Probleme wieder beginnen. Auf der anderen Seite kann sich der Protagonist ihr aber

¹²³ <http://www.11points.com/images/fightclub/noincomingcalls.jpg>. Zugriff: 15.8.2012.

¹²⁴ Grob (2008), S. 46.

auch nicht entziehen, da sie ebenso erotisierend und anziehend auf ihn wirkt, was in der späteren Affäre, die Tyler mit ihr beginnt, kulminiert. Diese Ambivalenz der Figur ist sehr typisch für die *femme fatale* der *schwarzen Serie*.

Des Weiteren wird in Finchers Werk, wie auch in *Memento*, des Öfteren mit Hell-Dunkel Kontrasten gespielt (dem bereits erläuterten *Chiaroscuro* Effekt):



Abbildung 23¹²⁵

Anhand dieses Screenshots wird die Persönlichkeitsspaltung des Protagonisten sehr schön versinnbildlicht. Während die dunkle Gesichtshälfte für Tyler steht, symbolisiert die helle Seite Jack. Die pessimistische Weltsicht der Charaktere wird oft durch Regen und Nachtszenarien untermauert, wie es das obige Bild auch zeigt.

Die Vermischung von Wahn und Wirklichkeit, wie sie sich in *Fight Club* vollzieht, ist ein gängiges Thema im *Film noir* und fand bereits in Klassikern der 1940er Jahre wie *White Heat* von Raoul Walsh Verwendung.

Überdies ist die Großstadt, wie wir sie auch bei Fincher vorfinden, ein wichtiges Element der *schwarzen Serie*, denn sie „betont das Konfuse, Verlorene, Deformierte der Situation und weist zugleich auf das Doppelbödigkeit der Erzählung“¹²⁶ hin.

Diese und weitere Elemente würden nun also für die Klassifizierung *Fight Clubs* als *Film noir* sprechen. Die Entscheidung der Zuordnung bleibt hier, falls diese überhaupt als nötig erscheint, jedem einzelnen Rezipienten individuell überlassen und hängt stark von der jeweiligen Lesart des Werkes ab. Ich persönlich verstehe *Fight Club* primär als *Mindfuck Movie*, da die Verwirrung des Zuschauers sowie des

¹²⁵ *Fight Club* (1999), 96’.

¹²⁶ Grob (2008), S. 27.

Protagonisten hier derart ausgeprägt ist und in meinen Augen das absolute Leitmotiv des Films darstellt.

4.4. *Jacob's Ladder* (Adrian Lyne, 1990)

Jacob's Ladder ist ein Pionier unter den in den 1990er Jahren boomenden *Mindfuck Movies*. Er sticht im positiven Sinne aus der Filmografie des Regisseurs Adrian Lyne hervor. Der Protagonist Jacob Singer (gespielt durch Tim Robbins) führt ein Leben als Postbote in New York City, obwohl er eigentlich promovierter Philosoph ist. Er leidet seit seiner Verwundung während des Vietnamkrieges unter ständig wiederkehrenden Alpträumen und Visionen, welche zunehmend mit seiner vermeintlichen Alltagsrealität verschwimmen. Singer ist geschieden und lebt mit seiner Freundin und Arbeitskollegin Jezebel zusammen. Doch teilweise träumt er auch sehr intensiv von seinem früheren Leben, als er noch verheiratet war, Familie hatte und sein Sohn Gabe (gespielt durch Macaulay Culkin) noch lebte. Die Hauptfigur spürt immer deutlicher, dass etwas mit ihrer Realität nicht zu stimmen scheint. Jacob versucht mit der Hilfe seiner ehemaligen Militärkameraden eine Verschwörung aufzudecken, die ihn in diese Lage hineinmanövriert zu haben scheint. Es stellt sich heraus, dass an den Ex-Soldaten ein Drogenexperiment durchgeführt wurde, aufgrund dessen diese psychotisch wurden und sich selbst bekämpften und töteten. Am Ende kristallisiert sich heraus, dass der Protagonist nie aus Vietnam zurückgekehrt ist.

Der Rezipient, wie auch die Hauptfigur, werden in diesem Film bis zum Ende getäuscht und auf eine *Falsche Fährte* geführt. Der *Mindfuck* erscheint hier nicht so deutlich, wie in den vorherigen Referenzfilmen, da er mehr Interpretationsspielraum bietet. Dennoch kann man am Ende von einem *epistemologischen Twist* sprechen, durch den das vorher Gesehene grundlegend umzudeuten ist.

Zum Verständnis des Werks ist dieses zunächst in seine diversen Ebenen aufzugliedern. Die Episoden, welche während des Krieges spielen, lassen sich als Rahmenhandlung identifizieren, die der diegetischen Realität entspricht. Die weiteren Ebenen, auf denen sich das Geschehen hauptsächlich abspielt, sind Binnenerzählungen, die als Visionen des Protagonisten zu verstehen sind. Die

Dimension, in der sich Jacob überwiegend befindet, lässt sich als eine Art Zwischenwelt interpretieren, in der er verweilt, da er sich seines Todes noch nicht bewusst ist. Diese Zwischenwelt lässt sich als das Fegefeuer, einer Lokation zwischen Himmel und Hölle deuten. In ihr ist die Hauptfigur nicht mehr sie selbst und wird zwischen der jenseitigen Unterwelt und dem erlösenden Paradies hin- und hergerissen.

Auf der dämonischen Seite steht z.B. die Unreflektiertheit seines Lebens. Singer führt auf dieser Ebene eine überschaubare, auf die Grundfunktionen des Daseins beschränkte Existenz, die sich aus essen, schlafen und arbeiten zusammensetzt. Außerdem ist sie geprägt durch die fortwährenden Horrorszenarien und seine Freundin Jezebel, die mit der Zeit immer wieder gespenstische Züge annimmt. Der Film spielt mit zahlreichen christlichen Motiven, so geht ihr Name beispielsweise auf die biblische Isebel zurück, welche in der Heiligen Schrift als eine hinterhältige und boshafte Frau beschrieben ist. Sie gilt des Weiteren als eine falsche Prophetin und verführe Gläubige zu Lüsternheit und dazu, Götzenopfer zu verzehren. Filmische Verwendung fand der Name inklusive seiner negativen Konnotation bereits in William Wylers Gesellschaftsdrama *Jezebel – Die boshafte Lady* aus dem Jahr 1938, indem Bette Davis die teuflische Hauptfigur gibt. Die dämonischen Züge der Lyneschen Jezebel zeigen sich anhand mehrerer Stellen. Beispielsweise in der Partyszene, in welcher sie äußerst aufreizend mit anderen Männern tanzt. Dieser Tanz entwickelt sich mehr und mehr zu einem intensiven sexuellen Akt, wobei sich der Tanzpartner scheinbar in eine satanische, incubusförmige¹²⁷ Gestalt mit einem drachenähnlichen Schwanz, Hufen und Flügeln verwandelt, der Jezebel letztendlich aufspießt. Dieses Aufspießen wird durch das Heraustreten eines phallusartigen Objektes aus Jezebels Mund deutlich und versinnbildlicht hier erneut die Penetration bzw. den dabei erlebten Höhepunkt.

Jacobs Vertrauen zu Jezebel scheint kontinuierlich zu schwinden, was besonders deutlich in der Regenerationsphase nach seinem Zusammenbruch auf der Party zum Ausdruck kommt. Er beschäftigt sich in dieser Phase mit Literatur über Okkultismus, Hexenlehre und Satanismus. Jezebel scheint dies nicht zu gefallen und sie versucht ihn dazu zu bringen das Haus zu verlassen und sich mit anderen Dingen zu beschäftigen. Jacob reagiert nicht auf Ihre Beteuerungen, weshalb diese aggressiv

¹²⁷ Ein Incubus ist in der jüdischen und christlichen Mythologie ein Dämon, der nachtaktiv ist und Schlafenden in erotischen Alpträumen erscheint. Das weibliche Pendant nennt sich Succubus.

wird und plötzlich mit großen schwarzen Augen und einem unansehnlichen Gebiss, wie man es Hexen zuschreibt, im Bild erscheint und Jacob anschreit. Der subliminale Einsatz dieser Transformation ist hier effektiver als ein längerer Morphing Vorgang, welcher die Zähne langsam verändern würde. Durch die kurze, unterschwellige Einblendung ist der Zuschauer nicht sicher, ob er diese Veränderung Jezzies nun wirklich gesehen hat oder nicht, wodurch sich der *Mindfuck* Charakter manifestiert:



Abbildung 24¹²⁸

Der Protagonist reagiert auf diese Wahrnehmung geschockt, stößt seine Freundin weg und fragt sie, wer sie sei. Die Interpretation der Figur Jezebel als Hexengestalt liegt nun also sehr nahe. Auch die zuvor erläuterte Szene untermauert diese Theorie, da nach den frühneuzeitlichen (ca. 15. – 18. Jahrhundert) Hexentheoretikern ein Merkmal der Unholdin Geschlechtsverkehr mit dem Teufel ist, welcher dabei in Gestalt von Incubus bzw. Succubus auftaucht. Dieses Geschehen bezeichnet man dann als Teufelsbuhlschaft.

Jezebel steht zwischen Jacob und seiner Vergangenheit. Sie versucht einen Keil zwischen ihn und seine Familie zu treiben. Dies wird z.B. durch eine abschätzige Bemerkung ihrerseits über seine Frau deutlich, als sich die beiden alte Fotos anschauen:

¹²⁸ Jacob's Ladder. Regie: Adrian Lyne. Drehbuch: Bruce Joel Rubin. USA: Carolco Pictures, 1990. Fassung: DVD. Kinowelt Home Entertainment, 2004. 51'.

Jezebel: Who's this?
 Jacob: Sarah.
 Jezebel: Sarah...I can see what you mean.
 Jacob: What?
 Jezebel: Why you left.
 Jacob: What do you mean?
 Jezebel: Jake, she looks like a real bitch.
 Jacob: She looked good then.
 Jezebel: Not to me.¹²⁹

Überdies verbrennt sie im Anschluss an diese Konversation alle Familienfotos und versucht somit seinen Erinnerungen Einhalt zu gebieten. Außerdem nennt sie den verstorbenen Gabe nur äußerst kühl „the dead one“¹³⁰. Die Namen der anderen beiden Brüder Jed und Eli kann oder will sie sich ebenfalls nicht merken und spricht von letzterem deshalb als „the little one“¹³¹. Durch ihre Anstrengungen Jacob von seinem Fieber zu erlösen, holt sie ihn aus der himmlischen Ebene seiner Visionen zurück in die dämonische Dimension und trennt ihn somit wieder von seiner Familie. Auf der göttlichen Seite, welche Jacob meist scheinbar im Schlaf erreicht, stehen engelsartige Wesen, wie z.B. sein Sohn Gabe, der bei einem Verkehrsunfall ums Leben kam. Gabe ist die Kurzform von Gabriel, dem Namen eines Erzengels, welcher „als Erklärer von Visionen und als Bote Gottes“¹³² gilt. Auch Gabe erklärt die Visionen seines Vaters in der finalen Szene der Binnenerzählung, indem er diesen an die Hand nimmt und mit ihm die Treppenstufen gen Paradies hinauf geht. Anhand dieser Stelle wird deutlich, dass Jacob nun wirklich nicht mehr lebt, seinen Frieden gefunden hat und in die christliche Vorstellung des Himmels aufsteigen kann. Die Stiege in der Wohnung der Familie steht hier symbolisch für die titelgebende Jakobsleiter. Diese Leiter, welche auch als Himmels- oder Engelsleiter bezeichnet wird, stellt nach dem Christentum eine Verbindung zwischen Himmel und Erde her. Der biblische Jakob entdeckte diese, wie auch sein filmisches Pendant Jacob Singer, in einer Traumvision. An anderer Stelle im Film begegnet uns die Leiter als Name der Droge, welche an den Soldaten getestet wurde und diese letztendlich umgebracht hat.

Des Weiteren steht Louis der Chiropraktiker auf der himmlischen Seite. Jacob ist ständig auf seine Hilfe angewiesen, da er unter chronischen Rückenproblemen

¹²⁹ Ebd. 17'.

¹³⁰ Ebd. 48'.

¹³¹ Ebd. 16'.

¹³² Katholische Österreichische Studentenverbindung Gothia im Mittelschüler-Kartell-Verband (Hg.): Engel. <http://www.unet.univie.ac.at/~a9640173/schulmaterial/religion/engel.pdf>. Zugriff: 16.8.2012.

leidet. Im Laufe des Films werden immer wieder Hinweise darauf gegeben, dass Louis mehr als ein Chiropraktiker ist. Jacob bezeichnet ihn an einer Stelle im Film auch selbst als Engel:

Jacob: You know, you look like an angel, Louis, like an overgrown cherub¹³³. Anyone ever tell you that?
Louis: Yeah. You. Every time I see you.
Jacob: You're a live saver, Louis.
Louis: I know.¹³⁴

Der Eindruck Louis' als ein Engel setzt sich in dieser Szene auch in der Bildsprache fort:



Abbildung 25¹³⁵

Engel werden für gewöhnlich als Lichtgestalten mit einem Heiligenschein um den Kopf oder den gesamten Körper dargestellt. Ein solcher Nimbus scheint hier auch von Louis auszugehen. Ferner unterstützt sein strahlend weißer Kittel die

¹³³ Cherubinen sind in der Bibel Engel hohen Ranges, welche für außergewöhnliche Aufgaben eingesetzt werden.

¹³⁴ Jacob's Ladder (1990), 24'.

¹³⁵ Ebd.

Interpretation der Figur als Engel, da die Farbe Weiß Reinheit und Unschuld sowie „das Gute“ symbolisiert und oft mit Engelswesen in Verbindung gebracht wird. Überdies ist Louis ein Homophon zu Lus, der Stadt, in welcher der biblische Jakob in der Genesis die Himmelsleiter sieht. Louis steht Jacob bei wo er nur kann und hilft ihm immer wieder aus seiner Not. Nachdem er ihn aus dem Krankenhaus befreit hat, gibt er Jacob und dem Rezipienten einen wichtigen Hinweis, der den Kern des Films sehr genau trifft: „If you're frightened of dying and you're holding on, you'll see devils tearing your life away. But if you've made your peace then the devils are really angels freeing you from the earth.“¹³⁶ An diese Aussage erinnert sich Jacob am Ende des Films erneut. Er scheint daraufhin begriffen zu haben, in welcher Situation er steckt, nimmt diese an und macht seinen Frieden mit der Welt, um diese gen Himmel verlassen zu können. Das Zitat von Louis ist wohl der deutlichste Hinweis auf das *Mindgame*, welches mit Jacob und dem Rezipienten gespielt wird. Allerdings gibt es schon von Beginn an immer wieder subtile Anspielungen auf den *Mindfuck* und die Existenz des Protagonisten, mit der etwas nicht zu stimmen scheint. In der ersten Szene in New York, in welcher Jacob in der U-Bahn aufwacht, bemerkt er bereits folgendes Plakat:



Abbildung 26¹³⁷

¹³⁶ Ebd. 81'.

¹³⁷ Ebd. 7'.

An dieser Stelle wird dem Rezipienten also schon der Hinweis gegeben, dass sich Jacob Singer, aufgrund des Drogenkonsums in Vietnam, in einem Zustand befindet, der sich für ihn immer mehr wie ein Höllenritt anfühlt und dies de facto auch teilweise ist. Diese Anspielung ist allerdings erst bei erneuter Rezeption des Werkes zu begreifen.

Das nächste Signal für den *Mindfuck* und die damit verbundene Nahtoderfahrung, welche der Protagonist zu erleben scheint, ist die Szene, in der sich Jacob in der zugesperren U-Bahn Station befindet und über die Gleise geht. Als plötzlich ein Zug in den Bahnhof einfährt, sieht er das sprichwörtliche Licht am Ende des Tunnels, welches hier von der U-Bahn ausgeht. Solche Tunnelerfahrungen in Verbindung mit einem hellen Licht werden oft von Menschen beschrieben, die vorgeben Nahtod-Erlebnisse gehabt zu haben.

Ein weiterer Hinweis auf das Ableben Singers gibt uns die Wahrsagerin Elsa auf der Party. Sie liest ihm aus der Hand und konstatiert folgendes: „You got a very strange line here. No, it’s not funny. According to this you’re already dead!“¹³⁸

Den deutlichsten Hinweis auf seinen Tod bekommt Jake dann im Krankenhaus, welches hier als die Hölle zu interpretieren ist. Jacob wird auf einer Trage durch endlos wirkende Gänge gefahren, die immer verfallener und schauriger werden. Er gelangt in die tiefsten Kreise der Unterwelt, bis er schließlich mit einem „Arzt“ sprechen kann:

„Arzt“: Where do you want to go?
Jacob: Home.
„Arzt“: Home? This is your home. You’re dead.
Jacob: Dead? No. I just hurt my back. I’m not dead.
„Arzt“: What are you then?
Jacob: I’m alive.
„Arzt“: Then what are you doing here?
Jacob: I don’t know. This isn’t happening.
„Arzt“: What isn’t happening?
Jacob: Get me out of here.
„Arzt“: There is no out of here. You’ve been killed. Don’t you remember?¹³⁹

Die nicht-lineare Erzählweise, welche in *Jacob’s Ladder* durch die Vermischung der Traumsequenzen und Visionen, der Scheinwirklichkeit und Wirklichkeit gegeben ist,

¹³⁸ Ebd. 34’.

¹³⁹ Ebd. 75’.

führt zur permanenten Manipulation Jacobs und des Rezipienten und verstärkt den *Mindfuck* Effekt.

Die Montagetechniken des Werkes tragen einen weiteren bedeutenden Teil zu seiner wirklichkeitsverzerrenden Atmosphäre bei. Zum einen sind hier die schnellen und harten Schnitte gemeint. Zum anderen soll aber auch auf den *fast-head motion* Effekt hingewiesen werden, welcher selbst auf dem Filmplakat darzustellen versucht wurde. Dabei wird ein Schauspieler gefilmt, während er seinen Kopf abwechselnd von links nach rechts bewegt. Bei der Montage wird dieses Material dann um ein Vielfaches schneller abgespielt. Außerdem werden Teile weggelassen, wodurch eine unscharfe, ruckartige Bewegung entsteht, welche äußerst unnatürlich aussieht:



Abbildung 27¹⁴⁰

Dass nun auch *Jacob's Ladder* nicht ausschließlich als *Mindfuck Movie* eingeordnet werden kann und diverse Genresynkretismen aufweist, war zu erwarten. Denn die Geschichte um den Protagonisten Jacob „is conceived on a much grander, spiritual scale than a simple genre piece“¹⁴¹. Am meisten wird er wohl als Horrorfilm bezeichnet. Genauer gesagt kann man hier von *Body Horror* sprechen, in welchem z.B. der eben beschriebene *fast-head motion* Effekt seit Lynes Werk ein gängiges

¹⁴⁰ <http://4.bp.blogspot.com/vmnvx6oBNG8/UBGzx8Y7zkl/AAAAAAAAAEcs/yAs0WVQhYkU/s1600/Jacob's+Ladder.jpg>. Zugriff: 15.8.2012.

¹⁴¹ Karina Wilson: *Jacob's Ladder*. Supernatural. Psychological. What's in a name? <http://www.horrorfilmhistory.com/index.php?pageID=1990s>. Zugriff: 12.2.2012.

Mittel ist. Andererseits kann man auch von einem Vietnam-Trauma- bzw. (Anti-)Kriegsfilm reden oder das filmische Exponat schlichtweg als Thriller oder Mystery- bzw. Psychothriller bezeichnen. Teilweise wird *Jacob's Ladder* auch als Fantasyfilm sowie als Drama charakterisiert. Paul Meehan entdeckt in dem Werk sogar den *Film noir* und beschreibt ihn daraufhin als *Horror Noir*. Schon in John Boormans *Neo-Noir Point Blank* aus dem Jahr 1967 wird das Thema der Nahtoderfahrung im Vergleich zu *Jacob's Ladder* sehr ähnlich aufgegriffen. Hier wird der Gangster Walker (gespielt durch Lee Marvin) erschossen, doch halluziniert scheinbar im Kampf ums Überleben einen Rachezug. Was Lynes Film zum *Noir* macht ist z.B. das Setting, eine anonyme ungemütliche Großstadt, nämlich New York City. Die Stadt wird als „a gritty necropolis, a city of the mind's eye, a suffocating maze of drab streets, cramped apartments and dank hospitals“¹⁴² dargestellt. Es scheint kein Entkommen aus dieser unbehaglichen Örtlichkeit zu geben. Der Protagonist ist seinem Schicksal hilflos ausgeliefert, wie so oft in der *schwarzen Serie*. Meehan ergänzt den Aspekt des traumhaft Unwirklichen, welcher ebenso typisch für den *Film noir* ist und schreibt, dass „Jacob's existential dilemma is fraught with a typically noir nightmare surrealism“¹⁴³.

Des Weiteren fällt in Lynes Werk eine große Präsenz von Spiegeln auf, wie es auch schon in *Memento* der Fall war. Dies ist ebenso ein Merkmal des *Noir* und gibt hier dem Protagonisten Jacob eine regelmäßige Doppelvision seiner selbst, welche die Irritation und die Frage nach seiner Existenz noch verstärkt:

¹⁴² Paul Meehan: *Horror Noir. Where cinema's dark sisters meet*. Jefferson: McFarland, 2011. S. 259.

¹⁴³ Ebd.



Abbildung 28¹⁴⁴

Auch in *Jacob's Ladder* finden sich wieder klassische Figurenkonstellationen des *Film noir*, wie z.B. die *femme fatale*. Diese wird hier durch Jezebel verkörpert. Die Ambivalenz, welche so typisch für diese Figur ist, kommt in Lynes Film, durch die Spaltung in die verführerische Liebhaberin auf der einen und das hexenartige oder dämonische Wesen auf der anderen Seite, noch stärker zum Ausdruck als bei den *femme fatales* aus *Memento* oder *Fight Club*.

Auch das Spiel mit Licht und Schatten und der bereits erwähnte *Chiaroscuro* Effekt, welcher ein klassisches Stilmittel des *Noir* ist, finden sich im aktuellen Fallbeispiel wieder. Ein treffendes Beispiel liefert uns das Gesicht des Chemikers Michael (gespielt durch Matt Craven), während er Jacob von der Droge erzählt:

¹⁴⁴ *Jacob's Ladder* (1990), 63'.



Abbildung 29¹⁴⁵

Die Teilung der Gesichtshälfte durch Licht und Schatten ist hier wieder durch den Zwiespalt, in der sich die Figur befindet, zu erklären. Auf der einen Seite hat Michael die Droge, die an dem Unglück Schuld ist, entwickelt - auf der anderen Seite fühlt er sich äußerst schuldig und hilft Jacob, indem er ihm letztendlich sämtliche Zusammenhänge offenbart.

Überdies ist der Einsatz von *Flashbacks*, wie er in Zusammenhang mit *Memento* bereits erläutert wurde, ein *Noir* Element, welches *Jacob's Ladder* grundlegend bestimmt.

Aufgrund des großen Interpretationsspielraumes, den Lynes Film bietet, ist es nicht einfach diesen endgültig einem Genre zuzuordnen. Der *Mindfuck* Aspekt ist hier keineswegs so vordergründig wie bei dem vorher behandelten Fallbeispiel, dennoch stellt er bei entsprechender Lesart den Kern des Werkes dar. Es ist diffiziler diesem auf die Schliche zu kommen, allerdings ist die Wirkung dieses *Mindgames* umso intensiver, sobald man es erfasst hat. Mein Fazit lautet deshalb, dass sich *Jacob's Ladder* problemlos als *Mindfuck* klassifizieren lässt, allerdings ebenso andere Einordnungen möglich sind.

¹⁴⁵ Ebd. 92'.

4.5. *A beautiful mind* (Ron Howard, 2001)

Ron Howards Film *A beautiful mind* aus dem Jahr 2001 ist sein bisher erfolgreichstes Werk. Es wurde mit 4 Oscars, 4 Golden Globes und zahlreichen weiteren Preisen und Nominierungen ausgezeichnet. Als Vorlage diente die gleichnamige Biografie von Silvia Nasar aus dem Jahr 1998 über den US-amerikanischen Mathematiker und Nobelpreisträger John Forbes Nash, der an einer paranoiden Schizophrenie erkrankte.

Aufgrund eines Stipendiums kommt Nash (gespielt durch Russel Crowe) an die Eliteuniversität Princeton, um Mathematik zu studieren. Er führt dort ein Außenseiterdasein und ist weder am gesellschaftlichen Leben noch am Besuch der Vorlesungen interessiert. Sein einziges Bedürfnis gilt der Entwicklung einer neuen grundlegenden mathematischen Theorie. Als sein Doktorvater Nash schon fast aufgegeben hat, gelangt diesem wider Erwarten der Durchbruch mit einer Arbeit zum Thema Spiel- und Entscheidungstheorie. Diese Forschung bringt ihm einen hohen Posten als Dozent am *Massachusetts Institute of Technology* ein. 5 Jahre nach seinem Abschluss in Princeton dechiffriert er einen russischen Geheimcode für das Verteidigungsministerium, woraufhin ihn ein vermeintlicher Geheimdienstoffizier namens William Parcher (gespielt durch Ed Harris) anwirbt. Nash nimmt an und begibt sich auf die Suche nach verschlüsselten Botschaften in den diversesten Print-Medien. Seine Ergebnisse wirft er regelmäßig in einen Briefkasten einer abgelegenen Villa. Nebenbei unterrichtet er weiterhin am *MIT*, doch scheint nicht mehr besonders ambitioniert zu sein. Dennoch lernt er die Studentin Alicia (gespielt durch Jennifer Connelly) kennen, verliebt sich und heiratet sie schließlich. Mittlerweile scheinen die Russen Nash aufgrund seiner Tätigkeit für Parcher zu verfolgen. Die Treibjagd gipfelt in einem Zusammenbruch des Mathematikers und der Einweisung in die Psychiatrie. An dieser Stelle setzt der *epistemologische Twist* an und es wird klar, dass Nash psychisch krank ist und dass er sich Parcher sowie andere Personen und Sachverhalte nur eingebildet hat. Nach seiner Entlassung aus der Anstalt kümmert sich seine Frau zu Hause um ihn. Diese wird dabei allerdings an die Grenzen der Belastbarkeit gebracht. Nash schafft es letztendlich Herr seiner Halluzinationen zu werden und diese weitestgehend zu kontrollieren. In den 1990er Jahren bekommt er wieder einen Lehrauftrag und erhält schließlich den Nobelpreis für Wirtschaftswissenschaften.

Es gibt im Vorfeld einige Hinweise auf den herannahenden *Mindfuck*. Manche davon sind zwar „zu schwach, um die Glaubwürdigkeit der Fokalisierungsinstanz im ganzen in Frage zu stellen, aber stark genug, um ihre spätere Entblößung als ‚unzuverlässig‘ anzubahnen“¹⁴⁶. Ein Beispiel dafür wäre die zweite Sequenz auf dem Campus. Die Kamera wechselt hier in die subjektive Perspektive des Protagonisten und zeigt die Krawatte eines Mitstudenten. Anschließend wird uns deutlich gemacht, wie die Hauptfigur, aus den sich in einem Glas reflektierenden Sonnenstrahlen und einem Teller Zitronen, das exakte Krawattenmuster eines Kommilitonen bildet. Hier lässt man den Rezipienten also an der eigentümlichen Wahrnehmung Nashs teilhaben und macht klar, dass er gewisse Muster in nicht zusammenhängenden Gegenständen zu erkennen vermag, was für den weiteren Verlauf der Handlung durchaus relevant ist. Außerdem wird anhand der subjektiven Point-of-View Einstellungen deutlich, dass die Erzählinstanz hier nicht mehr als objektiv einzustufen ist, denn „sie gibt nicht Nashs ‚physiologische‘ Wahrnehmung wieder (niemand könnte ‚so sehen‘). Sondern bereits eine Interpretation des Wahrgenommenen, bildet also eine Denkleistung visuell ab“¹⁴⁷.

Ein weiterer derartiger Vorgriff wird uns durch die Charakterisierung des Protagonisten offeriert. Dieser wird von Anfang an als exzentrisch, isoliert, schwierig und tendenziell unsympathisch beschrieben. Er gilt als äußerst verschroben und wird von seinen Studienkollegen sogar als „psycho“¹⁴⁸ betitelt, wodurch sich der weitere Handlungsverlauf bereits grob erahnen lassen könnte. Hinweise auf die Schizophrenie des Protagonisten werden im Vorhinein auch schon über dessen physische Eigenarten an den Rezipienten herangetragen. So sind beispielweise die ständige Hand an der Augenbraue, die spezielle Gangart, zuckende Lippen, ruckartige Gesten, starkes Blinzeln und auch die Unrasiertheit Symptome der Krankheit, welche sich nach und nach immer mehr steigern.

Die Interaktion mit den halluzinierten Figuren ist mit der, die wir aus *Fight Club* kennengelernt haben, gut vergleichbar. Auch hier werden den Halluzinationen Point-of-View Shots „zugestanden, was sie als eigenständig wahrnehmende Subjekte

¹⁴⁶ Maurice Lahde: Den Wahn erlebbar machen. Zur Inszenierung von Halluzinationen in Ron Howards A BEAUTIFUL MIND und David Cronenbergs SPIDER. In: Jörg Helbig (Hg.): Camera doesn't lie. Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film. Trier: WVT, 2006. S. 49.

¹⁴⁷ Ebd.

¹⁴⁸ A beautiful mind. Regie: Ron Howard. Drehbuch: Akiva Goldsman. USA: Universal Pictures, DreamWorks SKG, Imagine Entertainment, 2001. Fassung: DVD. DreamWorks Home Entertainment, 2002. 9'.

etabliert“¹⁴⁹. Weiters fördert die gleichzeitige Darstellung beider Charaktere innerhalb eines Bildes sowie die fortwährende Wiederholung dessen die Annahme, die Halluzinationen seien real existierende Personen. Am wirkungsvollsten ist auch hier die Totale, da sie im Gegensatz zu den Point-of-View Einstellungen als objektiv einzustufen ist:



Abbildung 30¹⁵⁰

Daneben erfolgt die Interaktion mit den immateriellen Figuren, im Gegensatz zu der mit Tyler Durden, fast immer ohne Zeugen. Allerdings tauchen sie, wie in *Fight Club* auch, hier und da als beobachtende Instanzen auf, wodurch sich der Glaube an ihre Existenz verstärkt. Des Weiteren fällt auf, dass sich die imaginären Figuren immer auf den Protagonisten zubewegen und nicht umgekehrt. Überdies werden die Halluzinationen stets erst auditiv angekündigt, bevor sie ins Bild kommen. Dieses Muster zieht sich durch den ganzen Film, da Wahnvorstellungen in der Wirklichkeit primär akustischer Natur sind. Somit wird ein Hinweis auf den *Mindfuck* und die damit verbundene Irrealität der Rollen gegeben. Außerdem werden die eingebildeten Personen in jeder Szene, in der sie auftauchen, aus Nashs Point-of-View eingeführt, wodurch ebenfalls ein Hinweis auf ihren phantastischen Status und die Unzuverlässigkeit der Erzählung gegeben wird.

¹⁴⁹ Lahde (2006), S. 49.

¹⁵⁰ A beautiful mind (2001), 33'.

Ein besonders deutlicher Hinweis darauf, dass Parcher nicht existieren kann, wird uns zeitlich kurz vor dem obigen Screenshot gegeben. Nash verlässt hier das Wheeler Labor durch eine halbautomatische Tür, die ca. sechs Sekunden braucht um sich zu schließen. Während er das Bild verlässt, hört man Parchers Stimme, die seinen Namen ruft. Die geschlossene Tür befindet sich zu dieser Zeit noch im Blickfeld. Nash dreht sich nun innerhalb von drei Sekunden um und sieht den vermeintlichen Pentagonmitarbeiter vor der geschlossenen Tür stehen. Er muss also aus dem Nichts gekommen sein.

Ein Hinweis auf die Irrealität der Figur Marcee (gespielt durch Vivien Cardone), zeigt sich in einer Szene, in der die kleine Nichte von Nashs Zimmergenossen Charles (gespielt durch Paul Bettany) auf einer Wiese zwischen einem Taubenschwarm umherläuft und –springt, ohne, dass die Vögel sich davon stören lassen:



Abbildung 31¹⁵¹

Normalerweise würden Tauben in solchen Momenten sofort wegfliegen, doch da Marcee gar nicht existiert, bleiben sie ruhig und unbeeindruckt. Um diesen *Mindfuck* Hinweis hier erzeugen zu können, wurde mit computergenerierten Vögeln gearbeitet. Des Weiteren gibt es einige Szenen in denen deutlich wird, dass die imaginären Freunde des Protagonisten nicht von den anderen Figuren wahrgenommen werden können. So z.B. während Charles mit John im Lokal zum Billard spielen ist. Als seine

¹⁵¹ Ebd. 13'.

Kommilitonen die Bar betreten, begrüßt ihn einer davon mit den Worten: „Hey Nash, who’s winning? You or you?“¹⁵². An anderer Stelle wird der Blick eines Pförtners außergewöhnlich lange von der Kamera eingefangen, während Parcher und Nash, sich laut unterhaltend, das Büro des psychisch kranken Mathematikers betreten. Der Portier scheint sich zu fragen, mit wem Nash augenblicklich spricht.

Eine nächste Szene zeigt Charles im Türrahmen lehnend, während Nash ein Gespräch mit seinem Professor führt. Dass der Professor die späteren Freudensprünge der imaginären Figur vor der Tür nicht bemerkt, verdeutlicht erneut, dass diese nicht existieren kann, da zumindest aus dem Augenwinkel etwas bemerkbar gewesen sein müsste.

Ein weiterer subtiler *Mindfuck* Hinweis wird uns gegeben, als Parcher Nash die Forschungshallen zeigt, welche dieser bisher als leer stehend wahrnahm. Keine der dort gezeigten Technologien existierte bereits zur diegetischen Zeit (1950).

Beispielsweise nutzt Parcher eine kabellose Fernbedienung zur Einschaltung des Fernsehgeräts, welche Nash dann auch prompt, scheinbar höchst erstaunt, begutachtet. Die schnurlose Fernbedienung wurde erst 1955 erfunden. Die Computer, welche am Boden zu sehen sind, gab es sogar erst zehn bis zwölf Jahre später und entstammen eher der Apollo Ära. Die Implantierung der Radiumdioden in Nashs Arm setzt dem Ganzen dann die Krone auf. Der Regisseur Ron Howard führt auf dem Audiokommentar der DVD aus, dass er dachte diese Überzeichnungen seien zu viel und würden die Täuschung verraten. Er sagt, dass es sehr nervenaufreibend gewesen sei etwas zu präsentieren, was visuell plausibel erschien, aber vielleicht etwas zu gut war um wahr zu sein. Howard wollte das Publikum nicht verlieren, doch ging mit Sicherheit ein gewisses Risiko ein, um es durch die Überzeichnungen auf den anstehenden *Mindfuck* vorzubereiten. Diese bisher aufgeführten *Mindfuck* Signale wollen

dem Erstseher nicht die Möglichkeit geben, ‘Bildinformationen als unzuverlässig zu durchschauen’ (136, Hervorhebung M. L.), eher sollen sie vage, kurzfristige Irritationen auslösen – um dann dem eingeweihten Zuschauer im Nachhinein als ‘Beweismittel’ zur Verfügung zu stehen.¹⁵³

Die Einleitung des epistemologischen Twists (als Nash während eines Vortrags panisch den Saal verlässt) ist bewusst in einer verängstigenden Form gedreht. Die

¹⁵² Ebd. 49’.

¹⁵³ Lahde (2006), S. 46.

Outfits der Ärzte spiegeln hier in klischeehafter Weise die Vorstellung von Agenten wieder. Bis zur Auflösung dieser *Falschen Fährte* scheint es so, als wären es die russischen Spione, welche es auf Nash abgesehen haben. Man sollte denken, dass nach der Einweisung des Mathematikers die Dinge klar auf der Hand lägen.

Allerdings lässt sich der Regisseur immer noch eine Hintertür offen und gibt dem Rezipienten keine vollständige Gewissheit über den Status Quo. Als Dr. Rosen (gespielt durch Christopher Plummer) Alicia alles erklärt, ist diese beispielsweise noch nicht überzeugt und will sich selbst von den Gegebenheiten überzeugen, indem sie das Büro ihres Mannes aufsucht, anschließend zur leerstehenden Villa fährt und die ungeöffneten Briefe dem Postkasten entnimmt. Diese Beweise existieren nun für diejenigen Zuschauer, die sich überzeugen lassen wollen, dennoch bestände in der Theorie die Möglichkeit, dass Parcher das Erscheinungsbild des Büros und der Villa durch sofortiges Handeln bereits geändert hat.

Zumindest Alicia und ein großer Teil des Publikums haben die Krankheit nach diesen Vorgängen anerkannt. Die Aufdeckung der Realität funktioniert in *A beautiful mind* nicht „in einem einzigen *plot twist*, sondern in einem sukzessiven Prozess, indem eine Lesart allmählich von der anderen zurückgedrängt wird, bzw. zwei Lesarten gleichberechtigt in der Schwebe gehalten werden¹⁵⁴“.

John wird nun wieder in die häusliche Umgebung integriert und die beiden Eheleute lernen mit der Situation umzugehen. Doch plötzlich erleidet Nash einen Rückfall. Parcher ist zurück und das Spiel beginnt von neuem. An dieser Stelle gibt es immer noch ein Restpublikum, das an den *Mindfuck* glaubt. Die endgültige Auflösung für die Rezipientenschaft erfolgt dann, als Alicia die Gartenhütte findet und sich in der vermeintlichen Agentenbasis Nashs altes, chaotisches Büro, voll von unkoordinierter Zettelwirtschaft, widerspiegelt. Der *Mindfuck* ist hier endgültig aufgedeckt und der epistemologische Twist ist abgeschlossen.

Im Folgenden kommt es zur entscheidenden Auseinandersetzung zwischen John und seiner Frau. Nash spricht zum imaginären Parcher in Anwesenheit einer dritten Person (seiner Frau), woraufhin diese John fragt mit wem er rede und sich umdreht, um zu schauen, ob im Fokus ihres Mannes wirklich jemand steht. Sie blickt durch einen Weitwinkel Shot ins Leere. An dieser Stelle wird das erste Mal visuell ausgedrückt, dass Wahnsfiguren für Nash existieren, diese aber nicht wirklich real sind. Diese Szene soll als weiterer Beleg für den *Mindfuck* dienen. Als nächstes sieht

¹⁵⁴ Ebd. S. 62.

man Nash, dem zahlreiche Gedanken durch den Kopf gehen und der hier plötzlich äußerst unsicher erscheint. Die Erkenntnis ist nun auch bei ihm angekommen. Er stoppt in letzter Minute seine flüchtende Frau und lässt sie an seinem Wissen teilhaben: „Marcee can't be real. She never gets old!“¹⁵⁵. An dieser Stelle ist sich nun auch der Protagonist über das *Mindgame* im Bilde.

Wie nun aber aufgrund der bereits behandelten Referenzfilme zu erwarten war, lässt sich auch *A beautiful mind* nicht einem einzelnen Genre zuordnen. Der Film spielt mit diversen Merkmalen weiterer filmischer Kategorien. Zum einen weist das Werk eine gewisse Nähe zur Filmbiografie (auch Biopic genannt) auf, deren Ziel es hier ist das Leben John Nashs (einer gesellschaftlich relevanten und geschichtlich belegbaren Person) in fiktionalisierter Form zu erzählen. Dabei kann es sich, wie auch in diesem Fall, um Lebensepisoden handeln. Der Film muss nicht zwingend die gesamte Vita von der Geburt bis zum Tod umfassen. Durch die Erwartungshaltung eines Rezipienten, der bei *A beautiful mind* von einem Biopic ausgeht, bekommt die Narration „von vornherein einen gewissen Vertrauensvorschuss“¹⁵⁶ und macht es dem *Mindfuck* leichter seine Ziele zu verwirklichen. Dass der Film dramaturgisch und ästhetisch vom üblichen Biopic abweicht, erschließt sich dem Zuschauer erst mit der Zeit. Howard lenkt den Fokus auch „nicht auf die Historizität der Ereignisse. Vielmehr bedient er sich bei der Darstellung der verschiedenen Lebenssituationen John Nashs aus dem stilistischen Fundus unterschiedlicher Genres“¹⁵⁷. Anfangs haben wir es z.B. mit einem klassischen College-Drama à la *Dead Poets Society* (Peter Weir, 1989) zu tun. Innerhalb dieses Genres wäre z.B. „Charles eine erwartbare, fast notwendige Figur“¹⁵⁸, wodurch dem *Mindfuck* erneut der Ball zugespielt wird, da die Existenz des Zimmergenossen kaum bis gar nicht in Frage gestellt wird.

An die Princeton-Episode schließt sich dann ein völlig neues Kapitel an, welches in vielerlei Hinsicht an den *Film noir* erinnert. Das Erscheinungsbild ändert sich schlagartig und wird im Gegensatz zu der vorherigen warmen und freundlichen Atmosphäre deutlich kälter und härter. Die nächtliche Verfolgungsszene am Hafen deutet wohl am konkretesten auf die *schwarze Serie* hin. Des Weiteren wird, wie schon in den vorherigen Referenzfilmen, auch hier mit *Flashbacks* gearbeitet. Das Spiel mit Licht und Schatten sowie mit Kontrasten, wie man es aus der *schwarzen*

¹⁵⁵ *A beautiful mind* (2001), 95'.

¹⁵⁶ Lahde (2006), S. 51.

¹⁵⁷ Ebd. S. 52.

¹⁵⁸ Ebd.

Serie kennt, nimmt hier überdies eine deutlich wichtigere Rolle ein. Der Klassiker des Schattenspiels im *Film noir* ist das Fenster mit den halb geöffneten Jalousien, durch die das Licht, wie beim folgenden Screenshot, in Gitterform in den Raum fällt:



Abbildung 32¹⁵⁹

Durch die *Low-Key-Beleuchtung* wird Alicias Angst in diesem Moment noch deutlicher zum Ausdruck gebracht. Die metaphorischen Gitterstäbe symbolisieren hier die Gefangenschaft in einem Leben, das sie so nie hätte führen wollen. Die durch die Schatten entstandene *Two-Face Optik* symbolisiert hier wieder einmal den Zwiespalt, in dem sich die Figur befindet. Auf der einen Seite möchte Alicia mit ihrem Mann zusammenleben, auf der anderen Seite braucht dieser ärztliche Betreuung und sollte von ihr in eine psychiatrische Klinik eingewiesen werden.

Thematisch werden in *A beautiful mind* *Noir*-typische Nachkriegsmotive, wie die Angst vor dem Kommunismus, der die US-amerikanische Gesellschaft infiltriert, abgehandelt. Lade bezeichnet diesen Teil des Films als „Spionagethriller, der irgendwo zwischen James-Bond- (die futuristischen Sets, die kolportagehafte Kalte-Kriegs-Thematik) und Paranoia-Filmen (Nash als kleiner Fisch im undurchschaubaren Spiel der Geheimdienste) angesiedelt ist“¹⁶⁰.

Weitere Genrezuordnungen, denen man begegnet, sind das Drama bzw. das Psychodrama sowie die Romanze oder die Lovestory. Meiner Meinung nach handelt

¹⁵⁹ *A beautiful mind* (2001), 60'.

¹⁶⁰ Lahde (2006), S. 52f.

es sich bei *A beautiful mind* doch in erster Linie um einen *Mindfuck Movie*. Im Vergleich zu den bisher abgehandelten Fallbeispielen treffen die Irritationen den Rezipienten hier sogar noch unerwarteter, was u.a. aus der nicht so ausgeprägten Selbstreflexivität sowie dem Verzicht auf die überlagerte Erzählstimme resultiert, wodurch wiederum wichtige *Film noir* Merkmale fehlen und deshalb keine gänzliche Zuordnung zu diesem Genre als sinnvoll erscheint.

4.6. *The Village* (M. Night Shyamalan, 2004)

The Village ist der sechste Film des indischstämmigen Filmemachers M. Night Shyamalan, der seit jeher für den *Mindfuck* in seinen Werken bekannt ist. Shyamalan übernimmt - im Sinne des Autorenkinos - bei *The Village*, wie auch in den meisten seiner weiteren Filme, sowohl die Funktion des Regisseurs, als auch die des Drehbuchautors und Produzenten. Außerdem gibt er sich hier, wie so oft, über einen *Cameo* Auftritt als Schauspieler die Ehre.

Im Vergleich zu den bisherigen Referenzfilmen lässt sich sagen, dass *The Village* von der dramaturgischen Struktur her, aufgrund seiner relativen Linearität und der klassischen Drei-Akt Bauweise, trotz hochgradiger Irritationen am konventionellsten bzw. für den populären Film am idealtypischsten verläuft.

Das Setting des Geschehens ist das kleine abgeschiedene Dorf Covington in Pennsylvania. Hier lebt eine Landgemeinde am Ende des 19. Jahrhunderts - scheinbar. Dass die Erzählung auf einem *Mindfuck* basiert, zeigt sich bereits in der Exposition. Denn das dortige „Fehlen einer Texteinblendung, wie sie in den vorherigen Filmen [M. Night Shyamalans] über Lokalität und Jahr aufklärten, deutet schon an, dass Ort und Zeit des Dorfes nicht unbedingt zu trauen ist“¹⁶¹. Der einzige Hinweis auf die diegetische Zeit gibt der Grabstein des Sohnes von August Nicholson (gespielt durch Brendan Gleeson), welcher am Anfang beerdigt wird:

¹⁶¹ Bernd Zywiets: Tote Menschen sehen. M. Night Shyamalan und seine Filme. Mainz: Screenshot, 2008. S. 100.



Abbildung 33¹⁶²

In weiterer Folge wird durch die Präsentation des alltäglichen Lebens der Dorfgemeinschaft die vermeintliche zeitliche Einordnung des Geschehens gefestigt. Dieses Reenactment „geschieht mit solcher Überzeugungskraft, dass nicht nur der Zuschauer im Kinosaal, sondern auch der größte Teil der Dorfgemeinschaft allen Unglauben suspendiert und die Jahresangabe 1897 für bare Münze nimmt“¹⁶³. Es werden Kinder beim Abwaschen an einer Handpumpe gezeigt sowie eine Frau, die Schafe versorgt. Die Männer tragen historische Hüte, Westen und Leinenhemden, während die Frauen hoch geschlossene Kleider oder lange Röcke und Schürzen zu schwarzen Schnürstiefeln angelegt haben. Sie sind außerdem sichtlich ungeschminkt. Das Ausstattungsteam präsentiert hier einfache Holz- und Steinhäuser und zahlreiche geschichtliche Attribute wie geflochtene Körbe, Laternen oder Fackeln und altertümliches Geschirr sowie Krüge. Die Sprache der Dorfbewohner ist steif und wirkt der Historie entlehnt. Die anfänglichen „Minuten führen in das Dorf ein und machen zugleich die Täuschungen und Doppelbödigkeit des Films deutlich“¹⁶⁴. Dass es sich bei dem Film nicht um ein *period piece* handelt, offenbart sich auch durch die Erzählweise, welche „gerafft, zerstückelt, und

¹⁶² The Village. Regie: M. Night Shyamalan. Drehbuch: Ders. USA: Touchstone Pictures, Blinding Edge Pictures, Scott Rudin Productions, 2004. Fassung: DVD. Buena Vista Home Entertainment, 2005. 3’.

¹⁶³ Ulrich Meurer: The institution of the dear love of comrades. Zur Wiederaufführung amerikanischer Soziotopologie in M. Night Shyamalans *The Village*. In: Ders. / Maria Oikonomou (Hg.): Fremdbilder. Auswanderung und Exil im internationalen Kino. Bielefeld: transcript, 2009. S. 232.

¹⁶⁴ Zywiets (2008), S. 102.

sprunghaft, wie Momentaufnahmen, denen nun auch oft die übliche Szenendramaturgie mit ihrer Schlusspointe fehlt¹⁶⁵ wirkt. Diese Erzählweise widerspricht der für den Historienfilm typischen, getragenen Dramaturgie. Zur Synopsis zurückkehrend, wird im ersten Akt des Weiteren das zentrale Problem offenbart: In dem an das Dorf angrenzenden Wald leben scheinbar gefährliche Kreaturen mit denen ein Pakt geschlossen wurde, der besagt, dass solange niemand den Wald betritt auch nicht mit dem Angriff der „Unaussprechlichen“ gerechnet werden muss. Die Farbe, welche jene Gestalten anlockt ist Rot, während sie durch die Farbe Gelb abgeschreckt werden sollen. Nach zahlreichen ruhigen Jahren kommt es nun wieder zu Zwischenfällen. Es werden gehäuft gehäutete Tierkadaver gefunden, wofür „those we don't speak of“ verantwortlich zu sein scheinen. Zeitgleich wird Lucius Hunt (gespielt durch Joaquin Phoenix) eingeführt, der beim Rat der Ältesten darum bittet den Wald durchqueren zu dürfen, um Medikamente aus der Stadt besorgen zu können. Der erste *Plot Point*, welcher die Grenze vom ersten zum zweiten Akt markiert, wird nun durch eine Szene gebildet, in der die Kreaturen in das Dorf eindringen, die Bewohner verängstigen und ihre Spuren hinterlassen. Als nächstes folgt ein dezenter *Mindfuck* Hinweis, der bei der Erstrezeption allerdings noch nicht wahrzunehmen ist. Lucius bittet die Dorfbewohner um Entschuldigung, da er kurz vor dem Angriff den Wald betreten hat und glaubt deshalb die Monster angelockt bzw. gereizt zu haben. Mr. Walker reagiert auf dieses Geständnis allerdings nicht mit Wut und Zorn, wie man es erwarten würde, sondern spricht Lucius noch seine Bewunderung für den Mut, welchen er bewiesen hat, aus. Es scheint als hätte Walker bereits von Lucius Grenzüberschreitungen gewusst, da er auch nicht besonders überrascht schien. Dieses Verhalten wirkt für den Rezipienten zunächst irritierend, doch klärt sich dann rückwirkend auf. Darauf folgend entwickelt sich eine Liebesgeschichte zwischen Lucius und der blinden Ivy Walker (gespielt durch Bryce Dallas Howard). Die beiden beschließen zu heiraten. Der geistig behinderte Noah Percy (gespielt durch Adrien Brody) verfällt daraufhin einer rasenden Eifersucht und attackiert Lucius mit einem Messer. Dieser überlebt schwer verletzt, befindet sich jedoch in einem kritischen Zustand. Ivy bittet nun ihren Vater Edward Walker (gespielt durch William Hurt) den Wald durchqueren zu dürfen, um Medikamente, für ihren im Sterben liegenden Verlobten, besorgen zu können. Schweren Herzens willigt Walker ein und lässt seine Tochter ziehen.

¹⁶⁵ Ebd.

An der Grenze vom zweiten zum dritten Akt setzt nun der erste epistemologische Twist, in Form des zweiten *Plot Points*, an. Nachdem Ivy von ihren zwei Begleitern im Wald allein gelassen wurde, erinnert sich diese in einem *Flashback* an den Moment, als ihr Vater ihr den Inhalt der verlassenen Scheune zeigte. Innerhalb des kleinen Gebäudes befinden sich Kostüme, mit denen sich die Ältesten verkleiden und die gefürchteten Waldgestalten spielen. In Wahrheit existieren also gar keine „Unaussprechlichen“. Ivys Vater weiht sie und den Zuschauer nun also in das Geheimnis ein und erklärt, dass alle Dorfältesten geliebte Menschen in der Stadt verloren haben und durch diesen Schwindel erneuten Verlusten vorgebeugt werden sollte. Dieser Twist „stellt vor allem einen inhaltlichen und kognitiven Höhepunkt für den Rezipienten dar, da er eine völlig neue Information liefert“¹⁶⁶.

Es folgt die Klimax des Films, welche durch den Fall Ivys in eine Grube eingeleitet wird. Sie kann sich mit Mühe und Not wieder daraus befreien und wird kurz darauf von einem der vermeintlichen Monster durch den Wald gejagt. Gibt es die Kreaturen nun also doch? Der Rezipient sowie die Protagonistin sind durch diesen *Twist* wieder völlig desorientiert. Dass es sich um eine *Falsche Fährte* handelt, stellt sich kurz darauf heraus. Ivy lotst die Gestalt durch ein taktisches Manöver in die Grube, aus welcher sie sich kurz zuvor befreit hat. Die Kamera fährt nun auf das gefangene Geschöpf zu und fängt das Gesicht ein. Es ist Noah Percy. Dieser hat eines der Kostüme gefunden und es scheinbar schon des Öfteren genutzt. Man erkennt Federn und Haare am Gewand des geistig Behinderten, wodurch klar wird, dass er das Vieh der Dorfbewohner getötet haben muss. Anhand dieses erneuten *Mindfucks* wird deutlich wie die Inszenierung

unsere Bereitschaft freisetzt, anreizt und bloßstellt, im Ressentiment die Verwerfung zu verwerfen. Obwohl *those we do not speak of* bereits als Farce durchschaut wurden, sind wir doch sofort wieder bereit, an die Wirklichkeit der von Masken und Kostümen dargestellten Bedrohung zu glauben – ja sogar das Unheilbringende der verbotenen Farbe (für) wahr zu nehmen, als die Heldin just in einem roten Blumenbeet zum Stehen kommt (ein reiner Zufall, dessen Sinnträchtigkeit uns ‚anspringt‘).¹⁶⁷

¹⁶⁶ Thomas Wurm: *The Sixth Sense, Unbreakable, Signs, The Village*. Eine Analyse der dramatischen Struktur von M. Night Shyamalans populären Spielfilmen. Wien: Dipl.-Arb., 2005. S. 151.

¹⁶⁷ Drehli Robnik: ‚We are grateful for the time we have been given‘. Zur Retroaktivität als medienkulturelle Erfahrungslogik anhand von M. Night Shyamalans *The Village*. In: *Maske und Kothurn*. H 2-3, Jg. 53 (2007). S. 144.



Abbildung 34¹⁶⁸

Solche Rückwendung und Hintergehung in der Neubewertung als Löschung bisheriger Sinnggebung eignet der fetischistischen Struktur der Kino-Illusion als suspendiertem Unglauben, beharrlichem Suspendieren besseren Wissens – nach der in Metzens Theorie des ‚imaginären Signifikanten‘ eingegangenen Formel ‚ich weiß sehr wohl, aber...!‘ Wir *wollen* glauben. In der fetischistischen Wahrnehmung von Spezial- und Maskeneffekten wird dieses Hintergehen des Durchschauens der Apparatur zugespitzt; im Kino der Retroaktivität wird es vervielfältigt und auf Dauer gestellt¹⁶⁹.

Robnik spricht hier von Retroaktivität im Sinne von Nachträglichkeit und filtert damit ein essentielles Kriterium der *Mindfuck* Filme heraus. Durch die Bestimmung der Form dieser Nachträglichkeit, welche bezogen auf das diegetische Wissen als transformierend bzw. ignorierend charakterisiert ist, stellt er ein weiteres Merkmal der *Mindgame Movies* heraus und ordnet *The Village* gleichzeitig kategorisch ein. Nachdem Ivy das vermeintliche Monster besiegt hat, folgt die Auflösung des Films und der damit einhergehende finale *epistemologische Twist*. Ivy setzt ihren Weg fort und überwindet schließlich eine Hecke, wodurch sie in eine ihr unbekannte Welt vordringt. Es stellt sich heraus, dass die Story nicht in der Vergangenheit, sondern in der Gegenwart spielt. Die Protagonistin trifft auf der anderen Seite auf einen Ranger namens Kevin, der ihr die notwendigen Medikamente besorgt. Hier zeigt sich nun, dass nicht nur die Waldmonster, sondern das gesamte Dorf ein Schwindel ist, denn

¹⁶⁸ *The Village* (2004), 79°.

¹⁶⁹ Robnik (2007), S. 145.

es liegt in einem Naturschutzgebiet – und dieses nicht am Ende des 19. Jahrhunderts, sondern hundert Jahre weiter, in der Gegenwart. Die Älteren, Teilnehmer einer Selbsthilfegruppe, die Verwandte bei Gewaltverbrechen verloren haben, haben sich in eine Mustersiedlung, ein Musterleben und eine Musterzeit zurückgezogen¹⁷⁰.

An dieser Stelle „erfährt der Zuschauer schließlich, dass es sich bei *The Village* tatsächlich nicht um ein ‚period piece‘, sondern im wahrsten Sinne des Wortes um einen ‚Kostümfilm‘ handelt“¹⁷¹. Im Verlauf der Geschichte fängt die Kamera immer wieder geheimnisvolle, verschlossene Truhen ein und rückt diese verdächtig lange in den Fokus. Dies geschieht beispielsweise als Lucius Hunt bei August Nicholson zu Gast ist und dieser ihm erzählt, dass er ein Geheimnis aus der Vergangenheit hütet, welches ihn nicht loslässt:



Abbildung 35¹⁷²

Außerdem geht es in einer Auseinandersetzung zwischen Lucius und seiner Mutter Alice (gespielt durch Sigourney Weaver) um eine solche Kiste. Der Sohn drängt darauf die Truhe zu öffnen, doch seine Mutter erlaubt es nicht. Das Mysterium um diese Behältnisse lüftet sich ebenfalls im Zuge der Auflösung, indem Edward Walker seine Kiste öffnet und Erinnerungsstücke an ein früheres Leben daraus entnimmt. Unter anderem wird ein Bild von ihm und dem Rest des Ältestenrates in Szene

¹⁷⁰ Zywietz (2008), S. 100.

¹⁷¹ Meurer (2009), S. 231.

¹⁷² *The Village* (2004), 15'.

gesetzt. Das Kameraauge nähert sich hier allmählich „dem Foto, bis dessen weißer Rand aus dem Bildkader fällt und es dadurch nicht mehr von der filmischen Gegenwart zu unterscheiden ist“¹⁷³:



Abbildung 36¹⁷⁴



Abbildung 37¹⁷⁵

Diese Inszenierung Shyamalans weist in einer sehr intelligenten Form explizit auf die *Falsche Fährte* hin, denn

¹⁷³ Meurer (2009), S. 232.

¹⁷⁴ *The Village* (2004), 88°.

¹⁷⁵ Ebd.

indem hier das ‚virtuelle‘ Bild des Imperfekt mit dem ‚aktuellen‘ des Präsens kongruent wird und sich beide decken [...] wird zum einen die Differenz zwischen ihren Zeiten getilgt; [...] Zum anderen drängt jener Augenblick, in dem der Zuschauer zweifelsfrei erfährt, dass der Film ihn bisher manipuliert und bewusst in eine von der wirklichen Handlung abweichende Zeit versetzt hat, unvermeidlich der Reflexion über die medialen Bedingungen dieser Manipulation entgegen¹⁷⁶.

The Village bietet nun also drei Wendungen, wovon die erste sowie die letzte als epistemologisch zu charakterisieren ist, denn sie haben „nicht nur Auswirkungen auf den zukünftigen Verlauf der Ereignisse, sondern bewirken hauptsächlich eine maßgebliche Umwälzung der gesamten Filmhandlung“¹⁷⁷. Solch ein doppelter *Mindfuck* stellt ein Novum unter den behandelten Referenzwerken dar.

Trotz der eindeutigen *Mindfuck* Merkmale, lassen sich auch bei *The Village* zahlreiche Genresynkretismen feststellen. Der Kostüm- bzw. Ausstattungsfilm und das *period piece* fanden ja bereits Erwähnung. Des Weiteren könnte man das Werk als Liebesfilm oder Romanze bezeichnen. Zywietsch schreibt dazu: „Das Genre war diesmal unbestimmter und eine bewusste Vermischung. Mit THE VILLAGE, so Shyamalan, wollte er eine Liebesgeschichte schreiben und einen Kostümfilm drehen, ansonsten aber das Genre in der Schwebe halten“¹⁷⁸. Überdies wurde das filmische Exponat als Abenteuerfilm bezeichnet, wogegen sich Kritiker wie Thomas Klingensmaier allerdings auflehnten und meinten *The Village* „sei als Abenteuerfilm zu steifleinen und behäbig“¹⁷⁹. Außerdem changiert der Film zwischen Drama, Thriller, Mystery und Science-Fiction sowie dem (postklassischen) Horror- bzw. Gruselfilm. Letzterem kommt er wohl am nächsten:

The Village ist ein Horrorfilm. Sein Horror besteht aus Stille, Unsichtbarkeit, Langsamkeit (Ein William Hurt-Film, was das Tempo angeht: extrem lahm und selbstgefällig. Aber dennoch!), lebt vom Sound, aber auch den wenigen Bilderzipfeln, die man nach und nach doch von den Waldwesen erhascht. Man muss zunächst einfach glauben, was man da sieht. Es ist wie bei den Gebrüdern Grimm, und man kann in dem Film auch eine zeitgemäße Variante von Rotkäppchen und dem bösen Wolf sehen. In jedem Fall erfährt man hier mehr über die Natur des Wolfes.¹⁸⁰

¹⁷⁶ Meurer (2009), S. 233.

¹⁷⁷ Wurm (2005), S. 159.

¹⁷⁸ Zywietsch (2008), S. 96.

¹⁷⁹ Ebd. S. 97.

¹⁸⁰ Rüdiger Suchsland: Der Weg durch die Nacht. <http://www.artechock.de/film/text/kritik/v/villag.htm>. Zugriff: 1.8.2012.

D.h. in gewisser Weise ist der Film auch ein (modernes) Märchen. Robnik schreibt das Werk sei „ein Gespensterfilm, bei dem wir unsere Zeit mit den Gespenstern teilen, mit jenen, die aus der Vergangenheit nachleben“¹⁸¹. Zudem bezeichnet er *The Village* als Historien-Blockbuster. Die Verwirrung über das Genre bzw. die Klassifizierung der Bewegbildekomposition scheint enorm. Joshua Tyler meint diesbezüglich:

I never really understood what this movie was supposed to be. Is it suspense? Is it horror? Is it a serial killer movie? Maybe it's a period piece. There are even times when it comes close to romantic comedy. It tries to be all of those things, but never really follows through on any one of them.¹⁸²

Anja Marquardt schreibt in einer Besprechung zu *The Village* über Shyamalans Filme, dass sie

vielleicht am ehesten als zwitteriger Genremix aus Terrorfilm im weitesten Sinne und spirituellem Psychodrama etikettiert werden könnten. Das Problem bei diesem Spagat liegt auf der Hand: die Genreerwartungen, mit denen seine Filme spielen, sind genauso gegensätzlich. Und annullieren sich letzten Endes gegenseitig¹⁸³.

Des Weiteren lässt sich der Film bis zur globalen Wendung in das Genre der Phantastik einordnen, welche alle Erzählungen umfasst, in denen innerhalb der Diegese Naturgesetze verletzt werden. Außerdem könnte man *The Village* in die Sparte des Paranoia-Films einordnen. André Götz schreibt über das Werk, dass es mit der Zeit zur „doppelbödigen politischen Parabel“¹⁸⁴ werde. Shyamalans Film scheint von den bisher behandelten Fallbeispielen das größte Hybridpotenzial zu besitzen. Es fällt allerdings auch auf, dass es der erste *Mindfuck* Movie ist, der keine Tendenzen zum *Film noir* aufweist. Die Klassifikation des filmischen Exponats bleibt hier wieder einmal dem individuellen Rezipienten überlassen und lässt sich nicht eindeutig bestimmen. Meiner Meinung nach ist *The Village* allerdings ein vorbildlicher *Mindfuck* Movie, der besonders aufgrund seiner doppelten globalen Irritation, als dieser filmischen Kategorie zugehörig zu bezeichnen ist.

¹⁸¹ Robnik (2007), S. 140.

¹⁸² Joshua Tyler: *The Village*. <http://www.cinemablend.com/reviews/The-Village-591.html>. Zugriff: 1.8.2012.

¹⁸³ Anja Marquardt: Die Wiederkunft der wüsten Bestie. <http://www.artechock.de/film/text/kritik/v/villag.htm>. Zugriff: 1.8.2012.

¹⁸⁴ André Götz: *The Village – Das Dorf. Das Fremde in den Wäldern: Der neue Film von M. Night Shyamalan*. In: *epd Film*. H. 9, Jg. 30 (2004). S. 32.

4.7. *Lost Highway* (David Lynch, 1997)

Lost Highway ist David Lynchs siebenter Langfilm. Er stellt in dieser Arbeit wohl die außergewöhnlichste Variante der *Mindfuck Movies* dar. Das Irritationspotenzial dieses künstlerischen Meisterwerks ist enorm. Es gibt zahlreiche Interpretationsansätze und Theorien zu dem Film, wovon jedoch keine als ultimativ zu bezeichnen ist, denn man kann „*Lost Highway* nicht begreifen, sondern nur befürchten“¹⁸⁵.

Falsche Fährten lauern bei diesem Fallbeispiel an jeder Ecke. Bereits aufgrund des Vorspanns, welcher ein nächtliches Highwayszenario zeigt, „könnte ein gewohnter Kinogänger den Schluss ziehen, es mit einem ‚Road Movie‘ zu tun zu haben. Dieses Erkenntnis ist allerdings eine trügerische, wie sich schnell herausstellen wird“¹⁸⁶.

Auch die musikalische Untermalung der Titelsequenz weist auf den irritativen Charakter des Films hin. Es ist der David Bowie Song *I'm deranged* zu hören, welcher sich auch während des Abspanns wiederfindet und somit den Anfang und das Ende des Films schleifenartig verbindet.

Die erste Szene zeigt den Protagonisten Fred Madison (gespielt durch Bill Pullman) in sitzender Position und an einer Zigarette ziehend. Nach Vera Schröder handelt es sich hierbei auch schon, um einen *Mindfuck*, der auf die spätere Metamorphose der Hauptfigur Bezug nimmt. Denn sie vertritt

die Hypothese, dass ganz zu Beginn des Films keineswegs Fred an seiner Zigarette zieht, sondern Pete. Erst die nächste Einstellung zeigt Fred, doch geschieht dies so schnell und undeutlich, dass es keine großen Auswirkungen auf den Zuschauer haben dürfte.¹⁸⁷

Subliminalbilder, wie wir sie bereits aus den vorherigen Referenzfilmen kennen, scheinen also auch in *Lost Highway* eine Rolle zu spielen.

Der Film setzt sich im Haus des Ehepaars Fred und Renée Madison (gespielt durch Patricia Arquette) fort. In einem Prolog bekommt Fred über die Gegensprechanlage die Information, dass Dick Laurent tot sei. Die zwei Ehepartner werden dann in der Exposition eingeführt und es wird deutlich, dass ihre Beziehung derzeit in einer Krise

¹⁸⁵ Dominik Orth: *Lost in Lynchworld. Unzuverlässiges Erzählen in David Lynchs *Lost Highway* und *Mullholland Drive**. Stuttgart: Ibidem, 2005. S. 17.

¹⁸⁶ Vera Schröder: *David Lynchs *Lost Highway* als surrealistischer Film*. In: Michael Lommel / Isabel Maurer Queipo / Volker Roloff (Hg.): *Surrealismus und Film. Von Fellini bis Lynch*. Bielefeld: transcript, 2008. S. 304 f.

¹⁸⁷ Ebd. S. 308

steckt. Fred artikuliert die Entfremdung des Paares, indem er Renée nach einem unbefriedigenden sexuellen Akt von einem Traum erzählt: „I had a dream last night. You were inside the house...calling my name...but I couldn't find you. Then there you were...lying in bed...but it wasn't you. It looked like you, but it wasn't"¹⁸⁸. Diese Stelle ist ebenso als Hinweis auf den *Mindfuck* zu verstehen, da hier bereits auf die, sich später entwickelnde, Persönlichkeitsspaltung der Protagonistin hingewiesen wird. Des Weiteren bekommen die Eheleute des Öfteren Überwachungsvideos ihres Hauses, von außen wie von innen, vor die Tür gelegt. Daraufhin informieren sie die Polizei, welche dann schließlich das Domizil der beiden inspiziert. In einer Konversation mit den Beamten deutet sich erneut der *Mindfuck* Charakter des Films an:

Detective: Do you own a video camera?
Renée: No, Fred hates them.
Fred: I like to remember things my own way.
Detective: What do you mean by that?
Fred: How I remembered them. Not necessarily the way they happened.¹⁸⁹

Durch diesen Kommentar verweist Fred sehr deutlich auf die Unzuverlässigkeit der Erzählung und deren subjektiven Status, denn

das Geschehen entwickelt sich aus Freds Perspektive, so wie sich die Ereignisse nicht in Wirklichkeit, sondern in seiner Erinnerung vollzogen haben. Der Film folgt der Logik seines Bewußtseins, den Sprüngen, Auslassungen, Verschiebungen und Spaltungen des Selbst; einzig die Videoaufnahmen, die in diese Innenwelt einbrechen, zeigen die Vorfälle, die sich ihm entziehen.¹⁹⁰

In Form der Videokassetten weist der Film hier auf seine eigene Medialität hin. Diese Selbstreferenzialität, ganz im Sinne des postmodernen Kinos, erinnert an Freds Drang das Haus bzw. Renée zu überwachen. Seine Eifersucht wird hier versinnbildlicht. Das Innere des Hauses spiegelt das Seelenleben Freds wieder,

¹⁸⁸ Lost Highway. Regie: David Lynch. Drehbuch: Ders. u. Barry Gifford. USA, Frankreich: October Films, Ciby 2000, Asymmetrical Productions, Lost Highway Productions LLC, 1997. Fassung: DVD. Senator Film. Universum Film. Süddeutsche Zeitung – Cinemathek, 2005. 14'.

¹⁸⁹ Ebd. 21'.

¹⁹⁰ Jochen Gaida: Bewußtseins-Prothesen. Video als filmisches Motiv. Alfeld/Leine: Coppi, 2002. S. 73.

somit ist „der Übergang von Außen- zu Innenaufnahmen [...] also in einem doppelten Sinn ein Blick hinter die Fassade“¹⁹¹.

Als nächstes ist das Paar auf einer Party von Andy (gespielt durch Michael Masee), Renées vermutlichem Liebhaber. Hier lernt Fred einen mysteriösen Mann (gespielt durch Robert Blake) kennen, der optische Ähnlichkeiten zur klassischen Mephistofigur aus Goethes *Faust* aufweist:



Abbildung 38¹⁹²

Die Parallelen sind allerdings nicht nur rein äußerlich festzustellen. Was ihn außerdem „mit Mephistopheles verbindet ist die suggestive Kraft, die er (als Repräsentant der wahnhaften Wahrnehmung) ausübt“¹⁹³. Im Abspann wird er als Mystery Man bezeichnet. Der Auftritt dieser Person führt beim Rezipienten zu großen Irritationen, denn sie bittet Fred bei sich zu Hause anzurufen, da sie sich in diesem Moment dort befände. Fred folgt den Anweisungen, wählt seine eigene Nummer und telefoniert schließlich mit dem vor ihm stehenden Mann. Der Mystery Man steht somit repräsentativ für einen Teil von Freds Innenleben. Möchte man ihn

als eine Schattenseite Freds sehen, so ist er dessen gnadenlos lauernder Kamerablick, der gänzlich abgelöst von einer echten emotionalen Bindung an andere Personen, eine egozentrische, paranoide Position in und zu der Welt einnimmt.¹⁹⁴

¹⁹¹ Ebd. S. 77.

¹⁹² *Lost Highway* (1997), 26'.

¹⁹³ Daniel P. Ritter: *Über Männer und Schatten. Doppelgänger im Film*. Wien: Sonnberg, 2009. S. 55.

¹⁹⁴ Ebd. S. 52.

Nach dieser Begegnung häufen sich die surrealen Momente im Film und es wird ein weiterer Hinweis auf den *Mindfuck* gegeben, indem „eine exemplarische Illustration von Depersonalisation und Persönlichkeitsspaltung“¹⁹⁵ folgt. Fred und Renée sind wieder daheim und ersterer durchsucht das Haus nach einem Eindringling. Das Telefon klingelt, allerdings nur zweimal, so als sei dies ein Hinweis auf das alles durchdringende Element der Verdoppelung. Fred verschwindet daraufhin in der Dunkelheit. Die Persönlichkeitsspaltung artikuliert sich dann durch einen Spiegel, in welchem Fred sich skeptisch betrachtet:



Abbildung 39¹⁹⁶

Im Wohnzimmer sieht man nun zwei Schatten an der Wand, d.h. „Freds Begegnung mit seiner eigenen Dunkelheit hat also keine Integration gebracht, die Spaltung hat sich manifestiert“¹⁹⁷. Fred kommt nun mit einem düsteren Gesichtsausdruck zurück aus dem Dunkel. Er scheint nicht mehr er selbst zu sein. Wer er ist, bleibt dem Rezipienten jedoch verborgen. Das Verwirrspiel kulminiert in der Verhaftung Freds, der seine Frau ermordet haben soll und nun zum Tode verurteilt wird. Der Zuschauer ist an dieser Stelle hochgradig desorientiert. Diese filmische Irritation spitzt sich allerdings noch weiter zu und erreicht (vorerst) ihren Höhepunkt, indem sich Fred innerhalb der Zelle unter großen Schmerzen in den Automechaniker Pete Dayton (gespielt durch Balthazar Getty) verwandelt. Die Visualisierung der Transformation erfolgt hier, wie schon in *Jacob's Ladder*, durch den *fast-head motion* Effekt, wodurch eine wirklichkeitsverzerrende Atmosphäre geschaffen wird, die den *Mindgame*

¹⁹⁵ Ebd. S. 55.

¹⁹⁶ *Lost Highway* (1997), 34'.

¹⁹⁷ Ritter (2009), S. 56.

Charakter des Films weiterhin untermauert. Dieser *Twist* stellt den offensichtlichsten *Mindfuck* des Films dar und

ist sicherlich eine der erstaunlichsten Plotwendungen der Filmgeschichte [...] Spätestens an dieser Stelle herrscht endgültig Klarheit darüber, dass man sich ab nun nicht mehr in einer realen Welt befindet. Die sich nun entfaltende Erzählung entführt den Zuschauer in eine Welt weit ab von der tristen Ehetragödie rund um Fred Madison¹⁹⁸.

Es gibt diverse Interpretationsansätze dieser filmischen Irritation. Die Produktionsfirma CiBy 2000 spricht diesbzgl. von einer psychogenen Fugue¹⁹⁹. Dieser Begriff beschreibt in der Medizin eine Flucht vor der Wirklichkeit, welche durch Traumata ausgelöst wird. Diese dissoziative Störung ist mit einer Amnesie verbunden, die sich im Besonderen auf die Erinnerung an das traumatisierende Ereignis auswirkt. Außerdem kann es zu Identitätsstörungen kommen, durch welche andere bzw. neue Persönlichkeiten angenommen werden können. Doch

wie auch immer man diese Verwandlung bewerten mag, ob als eine dissoziative Halluzination oder als psychogene Fugue, keiner dieser psychopathologischen Erklärungsversuche kann alle Ungereimtheiten restlos aufklären²⁰⁰.

Denn auch wenn wir davon ausgehen, dass Fred seine Frau aus Eifersucht ermordet hat, nun mit den Folgen der Tat nicht fertig wird und sich im jungen und potenten Pete Dayton neu erfindet, bleiben doch logische Unstimmigkeiten. Weshalb umfasst der Traum beispielsweise die Ratlosigkeit der Gefängniswärter sowie der Eltern Petes? Außerdem gibt es keine hör- oder sichtbaren Markierungen der Traumsequenz (wobei dies kein sehr eindeutiges Ausschlusskriterium ist, wie wir z.B. anhand von *The Matrix* bereits gesehen haben). Der Film

zeigt erstens mit dem genretypischen audiovisuellen Aufwand eines Horrorfilms, wie Fred sich körperlich in Pete verwandelt, objektiviert dieses Ereignis, indem er zweitens die Gefängniswärter die Verwandlung als Spuk bezeichnen und drittens die Polizei Fingerabdrücke von Pete in Andys Wohnung finden lässt. Viertens bleibt die Figur des Mystery Man ungeklärt, denn diese zeigt an, dass es um Geheimnisvolles, Ideenhaftes geht, dem mit einer psychologischen Erklärung nicht beizukommen ist²⁰¹.

¹⁹⁸ Ebd. S. 57.

¹⁹⁹ Vgl. Chris Rodley (Hg.): Lynch on Lynch. London: Faber and Faber, 2005. S. 238.

²⁰⁰ Ritter (2009), S. 58.

²⁰¹ Susanne Kaul / Jean-Pierre Palmier: David Lynch. Einführung in seine Filme und Filmästhetik. München: Fink, 2011. S. 92.

Der Mystery Man kann ebenso wenig eine Einbildung sein, da er - wie z.B. auf der Party von Andy - auch von anderen Figuren wahrgenommen wird.

Nach der Verwandlung beginnt nun der zweite Teil des Films. Pete wird freigelassen und von seinen Eltern (gespielt durch Gary Busey und Lucy Butler), bei denen er noch wohnt, abgeholt. Pete nimmt seinen Job in der Autowerkstatt wieder auf. Dort trifft er regelmäßig auf den Gangsterboss und Pornoproduzenten Mr. Eddy (gespielt durch Robert Loggia), der die technische Versiertheit des jungen Mechanikers sehr schätzt. Das Motiv der Verdoppelung erschließt sich nun immer mehr: Mr. Eddy wird von der Polizei als Dick Laurent identifiziert, von dessen angeblichem Tod Fred am Anfang des Films über seine Gegensprechanlage erfuhr. Außerdem tauchen wie im ersten Teil von *Lost Highway* wieder zwei Polizisten auf, die nun Mr. Eddy beschatten. Die bedeutendste Dublette manifestiert sich allerdings in der Gestalt von Mr. Eddys Freundin Alice Wakefield. Diese wird wie Renée von Patricia Arquette verkörpert. Dieses Mal sind ihre Haare allerdings blond:



Abbildung 40²⁰²

Für den Rezipienten sind diese Verdoppelungen äußerst irritierend und untermauern hier den Charakter des *Mindfuck Movies*. Pete beginnt mit der Sirene Alice nun eine Affäre. Wenn wir bei der Halluzinationsinterpretation der Metamorphose bleiben „verdrehen sich in Freds Fantasie die Figurenkonstellationen: Mr. Eddy nimmt Fred

²⁰² Lost Highway (1997), 69'.

Madisons Platz als der possessive Gehörnte ein, Pete ist der attraktive Liebhaber“²⁰³. Letzterer lässt sich von Alice dazu überreden in Andys Haus einzubrechen und ihn zu bestehlen. Schließlich stirbt Andy durch einen grotesken Unfall. Alice zeigt inzwischen ihre andere Seite und bedroht Pete mit einer Pistole, während sie Andy bestiehlt. Die beiden fahren dann mit dem Diebesgut in die Wüste, um sich mit einem Hehler zu treffen. Sie kommen zu einer einsamen Holzhütte,

die als Symbol für Freds Wanderung zwischen zwei Welten stehen kann, [dort] geraten Pete und Alice an die selbe Leere wie das Ehepaar Madison (was sich schon in der Inneneinrichtung der Hütte, wohl aber auch in dem Szenario der Wüste selbst ausdrückt) in ihrem sterilen Haus²⁰⁴.

Alice verschwindet in der Hütte und es kommt folgerichtig zum erneuten *Twist*. Pete verwandelt sich wieder in Fred. Doch „obschon der Zuschauer von der bisherigen Handlung verwirrt sein muss, fügen *David Lynch* und *Barry Gifford* noch ein weiteres Irritationsmoment hinzu“, denn Fred erwacht nun nicht etwa aus seinem Traum im Gefängnis oder erfährt eine Katharsis, sondern konfrontiert sich mit dem Mystery Man und Dick Laurent im abschließenden Showdown. Madison fährt in ein Hotel, in welchem seine Frau gerade Sex mit Dick Laurent hat. Er entführt letzteren, um ihn dann mit Beihilfe des Mystery Man in der Wüste zu ermorden. Anschließend fährt Fred zu seinem Haus, um den Bogen zum Anfang des Films zu schlagen und spricht die Information, dass Dick Laurent tot sei, von außen in die Gegensprechanlage des Gebäudes. Schließlich flüchtet er auf dem Highway vor der Polizei und erfährt im Wagen eine erneute Metamorphose, welche wieder durch den *fast-head motion* Effekt visualisiert wird:

²⁰³ Ritter (2009), S. 64.

²⁰⁴ Ebd. S. 68.



Abbildung 41²⁰⁵

Dem Protagonisten bleibt scheinbar nichts anderes übrig, als sich der „Ordnungskraft zu entziehen und darüber hinaus genauso verrückt zu werden wie der Zuschauer, der eine rationale Erklärung für die Geschichte des Films finden will“²⁰⁶ doch daran scheitert.

Abgesehen vom *Mindfuck Movie* war in Bezug auf *Lost Highway* bereits von weiteren filmischen Kategorien, wie dem *Road Movie*, dem *Horrorfilm* und dem *postmodernen Film*, die Rede. In Bezug auf letzteren weist Lynchs Werk zwar deutliche Merkmale auf, die ihn als postmodern charakterisieren könnten,

doch die Signifikanz des Films gründet nicht auf ‚postmoderner Intertextualität‘. Der Film zeichnet sich vielmehr dadurch aus, dass er mit der klassischen Erzählung als einer fortschreitenden Handlung, deren Rätsel am Ende aufgelöst wird, radikal bricht; Erzählanfang, -mitte und -ende fehlen und die Einheit von Handlung, Ort und Zeit sowie die der Person ist aufgelöst²⁰⁷.

Damit bricht der Film allerdings auch mit den Konventionen der bisherigen *Mindfuck* Fallbeispiele und hinterfragt somit ebenfalls die Einordnung in diese filmische Kategorie. Laut Ralfdieter Füller handelt es

sich bei *Lost Highway* um einen keineswegs singulären, wenn auch ehrgeizigen und gelungenen Beitrag in einer ganzen Reihe von sich mindestens seit *Barton Fink* (1991) entwickelnden ‚Kopf-Filmen‘, die in immer

²⁰⁵ *Lost Highway* (1997), 124‘.

²⁰⁶ Ritter (2009), S. 74.

²⁰⁷ Steinke (2007), S. 146.

stärkerem Maße die Frage nach der Wahrhaftigkeit und Verifizierbarkeit der Wirklichkeit, die sich so gerne als Realität ausgibt, aufwirft.²⁰⁸

Füllers Wortschöpfung des *Kopf-Films* ist hier eindeutig als Konvergenz, wenn nicht sogar als Synonym des *Mindfuck Films* zu verstehen.

Nach David Lynch ist das Werk „a kind of horror film, a kind of thriller, but basically it's a mystery. That's what it is. A mystery“²⁰⁹. Weitere Klassifizierungen auf die man stößt sind der Psychothriller, der Fantasy-Horror-Film, der surrealistische Film oder auch der Geisterfilm, wobei sich Lynchs filmisches Exponat insofern von letzterem unterscheidet, als das hier nicht „der schuldlose Geist eines Verstorbenen die Umstände seines Todes aufzuklären sucht und dadurch eine Art Katharsis erfährt“²¹⁰.

Robert Blanchet dividiert den Film in zwei Hälften und meint die beiden Teile unterschieden sich nicht nur in ihrem optischen Stil, sondern auch in der codierten Einheit ihres Genres. Der erste Teil entspräche eher einem sozialrealistischen und introvertierten Kammerspiel, während er den zweiten Teil eindeutig in der extrovertierten fiktionalen Welt des *Film noir* verortet²¹¹. In der Tat ist mir bei meiner Recherche die Zuordnung des Werkes zur *schwarzen Serie* am häufigsten untergekommen. *Lost Highway* wird auch als „21st century noir horror film“²¹² beschrieben. Durch diese hybride Konstruktion des Films wird

der schlüssige (klassische) narratologische Aufbau von films noirs, die oft an das konventionelle Erzählgenre der Detektivfilme gekoppelt sind, [...] hier durch die Verwendung von Elementen des Horrorgenres aufgelöst. Dies bringt den Einsatz von fantastischen Stilmitteln mit sich, in diesem Fall auf der Erzählebene, die jeglicher nachvollziehbarer Logik entbehren²¹³.

Was Lynchs Film zum *Noir* macht sind z.B. die beiden *femme fatales* Renée Madison und Alice Wakefield. Beide üben eine starke erotische Anziehungskraft auf die männlichen Protagonisten aus. Sie wirken geheimnisvoll und werden begehrt, doch

²⁰⁸ Ralfdieter Füller: Fiktion und Antifiktion. Die Filme David Lynchs und der Kulturprozeß im Amerika der 1980er und 90er Jahre. Trier: WVT, 2001. S. 236.

²⁰⁹ Rodley (2005), S. 231.

²¹⁰ Ritter (2009), S. 64.

²¹¹ Vgl. Robert Blanchet: Circulus Vitiosus. Spurensuche auf David Lynchs *Lost Highway* mit Slavoj Žižek. In: Cinetext. <http://cinetext.philo.at/magazine/circvit.html>. Zugriff: 16.8.2012.

²¹² Oliver Schmidt: Leben in gestörten Welten. Der filmische Raum in David Lynchs *Eraserhead*, *Blue Velvet*, *Lost Highway* und *Inland Empire*. Stuttgart: Ibidem, 2008. S. 99.

²¹³ Antje Tober: Das doppelt verwundene ödipale Dreieck in David Lynchs *Lost Highway*. In: Copas. <http://copas.uni-regensburg.de/article/view/87/111>. Zugriff: 17.8.2012.

niemand kann sie wirklich haben, da sie die Männer nur betrügen und für ihre Zwecke instrumentalisieren. Die Sexszene in der Wüste, bevor Pete sich wieder zu Fred verwandelt, verdeutlicht dies sehr nachdrücklich:

Pete: I want you...I want you...I want you...I want you.

Alice: You'll never have me.²¹⁴

Nach diesem Satz lässt sie den sichtlich enttäuschten Pete fallen und verschwindet für immer in der Hütte. Typisch für den *Neo-Noir* ist die in den Hintergrund rückende Verbrechensaufklärung. Die Sexualisierung der *femme fatale* nimmt hier mehr Raum ein, als die Frage nach der Ermordung von Renée. Ob Fred die Tat begangen hat, bleibt ungeklärt.

Als *Noir*-typischer Gegenpol zur *femme fatale* taucht in Form von Petes Freundin Sheila (gespielt durch Natasha Gregson Wagner) das *girl next door* auf. Sie ist ein naives und schutzbedürftiges Mädchen, das den Veränderungen ihres Freundes völlig hilflos gegenüber steht.

Ein weiteres typisches Element des *Film noir* ist das Polizistenduo, welches hier sogar in doppelter Form auftritt. Ihre Aufgabe „ist aber nicht (mehr) die Wiederherstellung von Ordnung und Gesetz, sondern sie unterstreichen eher die Entfremdung des Protagonisten von den normativen Strukturen der Gesellschaft“²¹⁵. Auch die Charakterisierung des Protagonisten Fred bzw. Pete als Antihelden, der es nicht schafft über den Dingen zu stehen, lässt sich als klassische Figurenkonstellation des *Film noir* einstufen.

Überdies weist die Lichtgestaltung durch ihre schattenhafte Form auf den *Noir* hin. Sie unterstreicht den bedrückenden Charakter des Films, was sich besonders gut anhand der Räumlichkeiten des Hauses der Madisons zeigt. Die kahle, puristische Möblierung hebt überdies die beklemmende Atmosphäre hervor:

²¹⁴ *Lost Highway* (1997), 111'.

²¹⁵ Jenny Helmich: David Lynchs Frauenfiguren. Frauenfiguren in *Lost Highway*, *Mulholland Drive* und *Inland Empire*. München: AVM, 2010. S. 13.



Abbildung 42²¹⁶

Die komplexe Verschachtelung der Handlung sowie die non-lineare Zeitstruktur sind des Weiteren Merkmale der *schwarzen Serie*.

Die abschließende kategorisierende Einordnung des Werkes erscheint nun schwieriger als gedacht. Aufgrund der experimentellen Erzählstruktur, der Nichtlinearität und dem extrem hohen Verwirrungspotenzial des Films würde man meinen, die Einordnung in die Klasse der *Mindfuck Movies* sei unabdingbar.

Allerdings steht das Fehlen eines unmissverständlichen *epistemologischen Twists* dazu im Widerspruch. Man kann die Metamorphose des Protagonisten zwar als globalen *Twist* interpretieren, doch eindeutig ist diese Theorie nicht. Aufgrund dessen möchte ich mich an dieser Stelle nicht auf eine singuläre Zuordnung einlassen und dies dem Rezipienten und seiner individuellen Lesart selbst überlassen.

²¹⁶ Lost Highway (1997), 9'.

4.8. *The Truman Show* (Peter Weir, 1998)

The Truman Show ist Peter Weirs 13. Film und brachte ihm zahlreiche Awards, wie z.B. drei *Golden Globes*, ein. Das Werk basiert zu Teilen auf Philip K. Dicks Roman *Time out of Joint* aus dem Jahre 1959. Es zeigt auf eine satirische Art und Weise, welchen Einfluss die Medien, insbesondere das Fernsehen, auf den Menschen haben können und wirft dabei zahlreiche gesellschaftskritische Fragestellungen auf. *The Truman Show* handelt von dem Versicherungsangestellten Truman Burbank (gespielt durch Jim Carrey), der - ohne es zu wissen - seit seiner Geburt vor 30 Jahren ein Fernsehstar ist. Der Protagonist wurde von einem Medienkonzern adoptiert, der Truman seither für seine Zwecke nutzt. Er lebt im idyllischen Seahaven, dem größten Fernsehstudio der Welt, welches einem 1950er Jahre Klischee entspricht. Die Kleinstadt wird durch mehr als 5000 Kameras überwacht. Alle weiteren Einwohner sind bezahlte Schauspieler, welche dazu verpflichtet sind die Lebenslüge aufrecht zu erhalten. Das Format ist 24 Stunden pro Tag auf Sendung und finanziert sich größtenteils durch Product Placement. Damit Truman die Inselstadt nicht verlässt, hat Christof (gespielt durch Ed Harris), der Produzent und Erfinder der Show, ein traumatisierendes Ereignis inszeniert, bei dem der Vater der Hauptfigur (gespielt durch Brian Delate) während eines gemeinsamen Segelausflugs ertrank. Seitdem ein Scheinwerfer vor Trumans Haus vom Himmel fiel, beginnt dieser an der Welt, in der er lebt, zu zweifeln. Weitere Ereignisse führen zur Desorientierung der Hauptfigur. So glaubt er beispielsweise seinen Vater, in Gestalt eines Obdachlosen, auf der Straße wiederzuerkennen. Außerdem erinnert er sich an seine College Liebe Lauren (gespielt durch Natascha McElhone), die ihn auf das falsche Spiel, welches mit ihm getrieben wird, aufmerksam machen wollte und daraufhin von der Bildfläche verschwand. Er beginnt seine Mitmenschen zu prüfen und versucht schließlich verzweifelt aus der Stadt zu entkommen. Seine Versuche sind jedoch zum Scheitern verurteilt. Christof reintegriert nun Trumans Vater in die Sendung, was jedoch nicht zum geglaubten Erfolg führt, sondern das Gegenteil bewirkt und der Hauptfigur hilft seine Phobie vor offenen Gewässern zu überwinden. Er entwendet nun ein Boot und flieht übers Wasser. Der Produzent versucht ihn durch ein künstliches Unwetter aufzuhalten, doch Truman erreicht dennoch die Studiogrenze und verlässt durch eine Tür im nachgebildeten Himmel Seahavens seine bisherige Welt gen Realität.

Wie ich in Kapitel 2.3. bereits erwähnte, ist die Zuordnung von *The Truman Show* in die Kategorie der *Mindfuck Movies* nicht so einfach wie bei den anderen Referenzfilmen. Denn im Grunde ist dem aufmerksamen Zuschauer schon von Anfang an bewusst, dass Truman Burbank das Opfer einer Täuschung ist. Allerdings muss man auch sagen, dass der Rezipient „sich nicht dauerhaft in der Perspektive Trumans einrichten [kann], weil die Kontinuität durch unzuverlässiges Erzählen aufgebrochen wird“²¹⁷. Dabei ist es allerdings individuell verschieden, was vom Rezipienten als unzuverlässig angesehen wird. Diesbzgl. lässt sich in Peter Weirs Film eine deutliche Parallele zu *A beautiful mind* erkennen, wo sich der epistemologische Twist sukzessive entwickelt und die Betrachter nach und nach vom Glauben an eine zuverlässige Erzählung abfallen. Weirs Film führt uns gleich zu Beginn durch den Vorspann auf eine *Falsche Fährte*, indem auf extradiegetische Credits verzichtet wird und der diegetische Vorspann der TV-Serie *The Truman Show* gezeigt wird. Man sieht als zusätzlichen Hinweis auf die Unzuverlässigkeit der Erzählung Interviews mit den Darstellern. Das Thema Selbstreferenz scheint also auch bei Weir wieder eine große Rolle zu spielen. Der erkenntnistheoretische Moment, indem klar wird, dass es sich hier um ein Sendungsformat innerhalb des Films handelt, variiert zeitlich von Rezipient zu Rezipient, doch erfolgt im Allgemeinen schon sehr früh. Was die Desorientierung überdies fördert ist der Einsatz der Musik. Denn dabei ist nicht immer klar, ob die eingespielten Klänge diegetischen oder extradiegetischen Ursprungs sind. Ein Beispiel dafür liefert das Klavierkonzert Chopins,

welches das melancholisch-romantische Lauren-Motiv liefert. Es erklingt immer dann, wenn Truman sich an seine große Liebe erinnert. Es könnte ein musikalischer Kommentar des Erzählers sein, es wäre aber auch Christof zuzutrauen, dass er es verwendet hat, um Trumans Charakter und die gesamte Soap durch einen Hauch von Tragik emotional aufzuwerten²¹⁸.

Auch die omnipräsente Freundlichkeit der Bewohner Seahavens wirkt übertrieben und aufgesetzt, weshalb sie als Hinweis auf die Täuschung zu verstehen ist. Dieser Faktor wird vom Produktionsdesign untermauert. Alles ist bunt, idyllisch, zur Gänze ausgeleuchtet und wirkt synthetisch. Die Kleinstadt schafft einen - im kitschigen Sinne - perfekten US-amerikanischen Mittelstandstraum der 1950er Jahre und

²¹⁷ Stefan Munaretto: *The Truman Show*. Königs Erläuterungen Spezial. Hollfeld: Bange, 2010. S. 80.

²¹⁸ Ebd. S. 82.

erzeugt dadurch eine Art Hyperrealität, der es an Authentizität mangelt. Das Konzept der Hyperrealität ist uns bereits aus dem Referenzfilm *The Matrix* bekannt, indem es ebenfalls um einen, durch Technologie hervorgerufenen Zustand, geht „in dem wir so heftig mit beeindruckenden Bildern und endlos vervielfältigten und beschleunigten Informationen überflutet werden, dass wir die Bilder für wirklicher halten als die Wirklichkeit selbst“²¹⁹. Die Ortschaft Seahaven

ist das Modell einer Welt, die in ihrer Gesamtheit eine absichtlich herbeigeführte Täuschung ist [und] wir geben uns den Simulationen hin, weil sie perfekter, sauberer, unterhaltsamer und verständlicher scheinen als das unvollkommene Original²²⁰.

Die visuellen Effekte des Films verstärken das Thema der Hyperrealität, indem z.B. Landschaftsaufnahmen in der Postproduktion anhand von Postkarten aus den 1950er Jahren verändert wurden. Es wird überdies auf den Twist, in dem sich herausstellt, dass sich Seahaven unter einer riesigen Kuppel befindet, vorbereitet. Um darauf hinzuweisen veränderte das Team in der Postproduktion die Umgebung der realen Stadt Seaside (Florida), welche als Drehort fungierte. So wurde Seahaven von einem Flussarm umschlossen und bekam einen gekrümmten Horizont, der auf das Ende des Studios hinweist. Außerdem wurden die Wolken verzerrt, damit es so aussieht, als ob sie sich an der Innenwand der Studiokuppel bewegen würden:

²¹⁹ Ebd. S. 31.

²²⁰ Ebd. S. 30f.



Abbildung 43²²¹



Abbildung 44²²²

Des Weiteren kommt der Hyperrealismus im Film „durch Bilder zum Ausdruck, die an Renée Magritte erinnern, diesen Surrealisten, dessen Gemälde auf den ersten Blick so klar, so realistisch, so überdeutlich erscheinen und die doch das Gefühl

²²¹ Faux Finishing. The Visual Effects of The Truman Show. In: The Truman Show. Regie: Peter Weir. Drehbuch: Andrew Niccol. USA: Paramount Pictures, Scott Rudin Productions, 1998. Fassung: DVD. Paramount Home Entertainment, 2006. 3'.

²²² Ebd.

hinterlassen, da könnte etwas nicht stimmen“²²³. Weitere diegetische Ereignisse, wie der vom Himmel fallende Scheinwerfer oder der auf einem technischen Fehler basierende punktuelle Regenguss am Strand, deuten die Unzuverlässigkeit der Erzählung an:



Abbildung 45²²⁴

Außerdem ist das dauernde Product Placement sehr auffallend und weist auf die TV-Show hin. So sieht man beispielsweise mehrfach ein Zwillingsspaar, das Truman gegen Werbetafeln drückt, und diese somit im Bild platziert:

²²³ Thomas Binotto: ‚Wir sind in dieser Welt nie wirklich zu Hause‘. Peter Weir als Traumwandler zwischen den Welten. In: Charles Martig / Leo Karrer (Hg.): Traumwelten. Der filmische Blick nach innen. Marburg: Schüren, 2003. S. 173.

²²⁴ The Truman Show. Regie: Peter Weir. Drehbuch: Andrew Niccol. USA: Paramount Pictures, Scott Rudin Productions, 1998. Fassung: DVD. Paramount Home Entertainment, 2006. 12’.



Abbildung 46²²⁵

Es ist also festzuhalten, dass

The Truman Show does play some very interesting games. For one thing, it teases the viewer into thinking that they're in on the plot against Truman Burbank (Jim Carrey), not a victim of it. Moreover, its sunny world is so diverting that we at first take no notice of the many signs Weir places into it which tell us that something in its unique world-within-a-world is woefully wrong²²⁶.

Mit der Zeit lösen sich die Ungereimtheiten dann aber auf, weshalb sich die Erzählung nur als begrenzt unzuverlässig betiteln lässt. Wir haben es hier auf Seiten des Rezipienten mit Plot Twists, statt mit epistemologischen Twists zu tun, was gegen die Einordnung in das Feld der *Mindfuck Movies* spricht. Lediglich die Hauptfigur wird hier global getäuscht.

Andere filmische Klassifikationen, die der *Truman Show* zugeschrieben werden, sind die Komödie, das Drama, der Fantasyfilm, der Science-Fiction Film oder die Satire. Letztere bedient sich dabei der Ironie, der Parodie sowie der Groteske und wird teilweise auch zur *Mockumentary*, einem fiktionalen Dokumentarfilm, der vortäuscht dokumentarisch zu sein, in Wahrheit aber eine Karikatur ist. Dieses Prinzip kommt in den Interviews, in welchen Meryl und Marlon sich direkt an den Rezipienten wenden,

²²⁵ Ebd. 4'.

²²⁶ Michael Bliss: *Dreams within a dream. The films of Peter Weir*. Carbondale: Southern Illinois University Press, 2000. S. 169f.

zu Tage. Dementsprechend lässt sich also auch dieses Fallbeispiel als ein filmisches Hybrid bezeichnen, denn „Weir beutet Genrekonventionen aus, um seine Zuschauer anzulocken, um ihnen dann eine ganz andere Geschichte zu erzählen, als er zunächst vorgegeben hat“²²⁷. Der synkretische Charakter des Films deutet auf seine Postmodernität hin. Außerdem spielt das Werk mit Fernsehkonzepten, wie der Seifenoper bzw. dem Reality-TV und verweist dadurch, im Sinne des postmodernen Kinos, auf sich selbst als Medium. Neben der Selbstreferentialität ist nach Jens Eder (wie wir in Kapitel 4.2. bereits erfahren haben) die Spektakularität ein wichtiges Element des postmodernen Films. Dieses Merkmal weist *The Truman Show* besonders zum Ende hin auf, als der Protagonist versucht aus Seahaven zu flüchten. Das filmische Exponat entwickelt sich dort durch rasante, aktionsreiche Szenen und eine große Dynamik fast schon zum Actionfilm. Ein weiteres postmodernes Element ist die Ästhetisierung, welche sich im Referenzfilm besonders durch die bereits angesprochene visuelle Nachbearbeitung artikuliert. Ein weiteres Element ist die Anti-Konventionalität, welche bei Weir durch die Unzuverlässigkeit der Erzählung gegeben ist. Als letztes postmodernes Merkmal ist das dekonstruktive Erzählverfahren zu nennen, welches sehr eng mit der Anti-Konventionalität zusammenhängt und sich hier durch das Infragestellen eines geschlossenen Kultursystems, nämlich Seahaven inklusive seiner Population, äußert. Es lässt sich nun also festhalten, dass *The Truman Show* aufgrund seiner postmodernen Elemente, als dieser filmischen Strömung zugehörig zu definieren ist. Jene Merkmale sprechen für die Kategorisierung als *Mindgame Film*, allerdings ist auch zu bemerken, dass Peter Weirs filmisches Exponat nach *The Village* das zweite Werk aus dem Pool meiner Referenzfilme ist, welches keine Merkmale des *Film noir* aufweist, wodurch die Einordnung in die Klasse der *Mindfuck Movies* wieder in die Ferne rückt. Letztendlich ist es dann aber die fehlende makrostrukturelle Täuschung des Rezipienten, die den Ausschlag gibt und durch welche *The Truman Show* nicht gänzlich als *Mindfuck* definiert werden kann.

²²⁷ Binotto (2003), S. 176.

5. Ein ambivalentes Verhältnis

Die Analyse der verschiedenen Referenzfilme hat gezeigt, dass der *Mindfuck Movie* als filmische Form nicht homogen ist, aber dennoch symptomatischen Charakter hat. In diesem Kapitel möchte ich die grundlegenden Bindeglieder und Unterschiede der kinematographischen Werke kurz und prägnant summieren, um dann einen abschließenden Versuch der Zuordnung wagen zu können.

Eine entscheidende Gemeinsamkeit der Fallbeispiele ist die Täuschung oder zumindest die Desorientierung des Rezipienten. Dieses *Mindfuck* Merkmal variiert hinsichtlich seiner Ausprägung von Film zu Film, lässt sich aber bei jedem der Referenzwerke feststellen. Diese narrative Irritation ist am wirkungsvollsten, wenn sie aufgrund einer nicht existenten Kausalität der Ereignisse, wie wir sie bei *Memento*, *Lost Highway* und *Jacob's Ladder* vorfinden, ausgelöst wird.

Mit diesem Element eng verbunden ist der *epistemologische Twist*, welcher ebenfalls in jedem der filmischen Beispiele zu finden ist. Eine Ausnahme bildet dabei lediglich *The Truman Show*, da hier ausschließlich der Protagonist auf globaler Ebene getäuscht wird. Der Rezipient wird nur das Opfer von *Plot Twists*, weshalb sich Weirs Film auch nicht als klassischer *Mindfuck* kategorisieren lässt.

Der erkenntnistheoretische *Twist* lässt sich zeitlich meist gegen Ende der Filme verorten. Ausnahmen bilden hier *The Matrix*, bei dem die Wendung bereits zwischen dem ersten und dem zweiten Akt stattfindet sowie *Lost Highway*, bei welchem sie schon kurz vor der Mitte auftritt. *The Village* nimmt unter den Referenzwerken, aufgrund der Existenz von zwei *epistemologischen Twists*, ebenso eine Sonderstellung ein.

Ein weiteres Bindeglied unter den *Mindfuck Movies* ist die Thematisierung der Identität des Protagonisten. In jedem meiner Beispielfilme wird die Echtheit der inneren Einheit bzw. das Selbst der Hauptfiguren in Frage gestellt und problematisiert. Diese Verunsicherung bzgl. der eigenen Identität lässt sich entweder auf psychotische Zustände der (Anti-) Helden zurückführen (*Fight Club*, *Memento*, *Lost Highway*, *A beautiful mind*) oder sie verweist auf die Simulation von Wirklichkeiten (*The Matrix*, *Truman Show*, *The Village*, *Jacob's Ladder*).

Ein nächstes Charakteristikum der filmischen *Mindgames* ist ihre nicht-lineare Zeitstruktur, die oftmals durch *Flashbacks*, Antizipationen oder Träume hervorgerufen wird. Die Analepse findet sich, außer in *The Matrix*, in jedem meiner

Fallbeispiele wieder und manifestiert dort die achronologische Narration. In der *Matrix* haben wir es diesbzgl. mit Träumen und Antizipationen zu tun. Die Traumsequenzen weisen hier keine hör- oder sichtbaren Markierungen auf, was den „Aha-Effekt“ auf Seiten des Rezipienten im Augenblick des Erwachens dann meist intensiviert. Selbiges Phänomen lässt sich bei *Lost Highway* feststellen. Das Ausmaß der Non-Linearität differiert sehr stark. Während bei *The Village* bis auf eine Rückblende von einer relativ linearen und klaren Struktur zu sprechen ist, löst sich diese bei Filmen wie *Lost Highway* oder *Memento* völlig auf.

Rückblenden sind ebenfalls ein Merkmal des *Film noir*, womit wir bei einer weiteren Gemeinsamkeit meiner ausgewählten filmischen Exponate wären. Außer *The Village* und *The Truman Show*, der sich sowieso nicht als gänzlicher *Mindfuck* hat identifizieren lassen, weisen alle Werke *Noir*-Elemente auf. So sind die Protagonisten dieser Filme beispielsweise eher Antihelden, statt klassischer Helden. In *Memento*, *Fight Club* und konträrer Weise auch in *The Truman Show* porträtieren die Hauptcharaktere typischerweise einen Versicherungsangestellten. Überdies finden sich, außer bei *A beautiful mind*, in allen *Noir*-affinen Beispielen Varianten der *femme fatale*. Im Gegensatz dazu haben wir es bei *Memento*, *Jacob's Ladder*, *A beautiful mind* und *Lost Highway* auch mit der *femme fragile* zu tun. Die für die *schwarze Serie* so typische Großstadt bildet in *Fight Club*, *Memento*, *Jacob's Ladder* und *The Matrix* ebenfalls ein Hauptmotiv. Das typische Spiel mit Licht und Schatten ist überdies ein gemeinsames Merkmal, welches sich bei allen filmischen Beispielen, die Tendenzen zum *Noir* aufweisen, feststellen lässt. Die Fokussierung von Spiegeln und Verdoppelungsmotiven lässt sich bei *Memento*, *Jacob's Ladder*, *Fight Club*, *The Matrix* und *Lost Highway* erkennen. Außerdem sind besonders *The Matrix*, *Jacob's Ladder* und *Lost Highway* von surrealistischen Bildern durchdrungen. Ein letztes klassisches *Noir*-Element ist das *Voice-Over*, welches bei *Memento*, *Fight Club*, *Jacob's Ladder* und *Lost Highway* Verwendung findet. Gleichzeitig weist diese Stimme aus dem Off auf die Unzuverlässigkeit der erzählenden Instanz hin und schlägt somit wieder den Bogen zum *Mindfuck Movie*.

Da nun bereits zwei filmische Kategorien genannt wurden, sei an dieser Stelle noch einmal auf die Hybridität aller *Mindfuck* Filme hingewiesen, welche ein weiteres Merkmal dieser neuen filmischen Form darstellt. Dieser Genresynkretismus weist überdies auf den postmodernen Charakter aller Fallbeispiele hin und generiert somit

eine weitere Eigenschaft der *Mindgame Movies*. Selbstreferentielle oder intertextuelle postmoderne Verweise lassen sich in jedem meiner selektierten Filme erkennen. Des Weiteren kann man des Öfteren Subliminalbilder in den filmischen Exponaten bemerken. Diese haben die Funktion von Indizien und weisen auf den herannahenden *Mindfuck* hin. Ich konnte diese in *Memento*, *Fight Club*, *Jacob's Ladder* und *Lost Highway* feststellen.

Ein nächstes *Mindfuck* Element ist der subjektive *Point-of-View Shot*, welcher in *Mindgame Movies* auffallend oft den Protagonisten zugestanden wird und die Erzählung somit als unzuverlässig charakterisiert, da die Narration aus der verzerrten, imaginierten oder simulierten Perspektive der Hauptfigur präsentiert wird. Er findet in jedem meiner Referenzfilme Verwendung. Auch die Positionierung irrealer Figuren innerhalb einer objektiv wirkenden Totale ist ein Element der filmischen *Mindfucks*, dass sich bei *Fight Club* und *A beautiful mind* sehr deutlich zeigt.

Ein weiteres irritatives Bindeglied der besagten Filmbeispiele ist die Montagetechnik, welche oftmals durch harte und schnelle Schnitte geprägt ist. Der fast-head motion Effekt stellt den Höhepunkt derartiger Inszenierungen dar und wird in *Jacob's Ladder* sowie in *Lost Highway* gebraucht.

Es lässt sich nun also sagen, dass die Bindglieder zwischen den *Mindfucks* im Gegenteil zu den Unterschieden deutlich überwiegen, wenngleich letztere auch nicht einfach von der Hand zu weisen sind. Es besteht im Hinblick auf die Form eine gewisse Ambivalenz zwischen den Referenzwerken, genauso wie es auf der wahrnehmungstheoretischen Ebene Inkonsistenzen und Widersprüchlichkeiten gibt. Dennoch existieren feste Konstanten, aus denen sich eine Genrezugehörigkeit herleiten lässt. Diese vorhandenen übereinstimmenden Elemente sind meiner Meinung nach völlig ausreichend, um dem *Mindfuck Movie* als eigenständiges Genre Geltung zu verleihen. Überdies wird die primäre Funktion eines Genres, nämlich als Deutungshilfe bei der Analyse zu fungieren, durch die Zuordnung in die Klasse der *Mindfuck* Filme vorbildlich erfüllt, wobei natürlich festzuhalten ist, dass es keinen Sinn macht sich vor der Erstrezeption eines solchen Werkes über sein Genre bewusst zu werden.

Thomas Elsaesser meint, dass „diese Filme als ‚Phänomen‘ oder ‚Tendenz‘ und weniger als ‚Genre‘ zu bezeichnen sind“²²⁸, da sie dem Rezipienten neue Spielregeln beibrächten, die sie zur gleichen Zeit erst selbst erlernten. Wie bereits angesprochen wurde, fasst Elsaesser die filmische Kategorie deutlich weiter als ich, weswegen sich der *Mindfuck* vom *Mindgame Movie*, wie Elsaesser ihn getauft hat, auch in den Details unterscheidet. Dennoch handelt es sich grundlegend um den gleichen Gegenstand, weshalb ich an dieser Stelle anführen möchte, dass ich mich seiner Argumentation nicht anschließen kann. Eine filmische Form, die seit über 20 Jahren einen massiven „Boom“ erlebt und wie in Kapitel 2.2. dargestellt, Vorläufer und Wegbereiter seit dem 14. Jahrhundert hat, weist außerordentlich fixe Konstanten auf, die sich auch durch eine Entwicklung schwerlich kippen lassen. Außerdem wurde bereits erläutert, dass Genres im Allgemeinen veränderbare Modelle sind, die sich stetig transformieren, wodurch Elsaesser im Prinzip jedem filmischen Genre seine Existenzberechtigung als solches abspricht und deshalb einen für mich nicht haltbaren Standpunkt vertritt.

²²⁸ Elsaesser (2009), S. 262.

6. Resümee

Der *Mindfuck Movie*, welcher seit den 1990er Jahren besonders im US-amerikanischen Raum Hochkonjunktur hat, ist eine Filmform, deren primäres Ziel die Verwirrung des Zuschauers und/oder des Protagonisten ist. Es gibt diverse Synonyme und Konvergenzen dieser Begrifflichkeit, wie das *Mindgame*, den *Mind-Bender*, die *Falsche Fährte* und andere. Ich habe mich in dieser Arbeit bewusst für die Verwendung der *Mindfuck* Terminologie entschieden. Die Brutalität der Wortwahl spiegelt sich oftmals sowohl auf der formalen, als auch auf der inhaltlichen Ebene der Referenzfilme wieder und untermauert den intensiven Charakter der filmischen Exponate. Außerdem hat sich der Ausdruck im akademischen Diskurs mittlerweile etabliert und stellt keine vokabuläre Randerscheinung mehr dar. Künstlerische Vorläufer der irritativen Bewegtbildkompositionen lassen sich bis ins 14. Jahrhundert zurückverfolgen und durchdringen diverse Kunstformen, wie die Poesie oder die Malerei. Die ersten filmischen Wegbereiter brachte der *Deutsche Expressionismus* in den 1920er Jahren hervor. Als der *Mindfuck Film* in den 1990er Jahren einer auffallenden Expansion unterlag, waren die Barrieren zwischen Mainstream- und Independent- Kino sowie die regionalen Grenzen schnell überschritten. Mittlerweile wird das Konzept auch auf serielle Fernsehformate oder Computerspiele übertragen. Der *Mindfuck Movie* ist ein facettenreiches filmisches Phänomen, welches zwischen zwei grundlegenden Varianten unterscheidet. Version A verschweigt dem Rezipienten gewisse Informationen oder stellt diese falsch oder mehrdeutig dar, wodurch es zu Irritationen kommt. In Variation B hat auch der Protagonist ein Informationsdefizit, welches ihn auf eine *Falsche Fährte* führt. Thomas Elsaessers Variante C, bei der nur der Protagonist getäuscht wird, wurde von mir als nicht sinnvoll von der Kategorisierung als *Mindfuck* ausgeschlossen. Diese Option würde zu viele filmische Exponate umfassen und die Typisierung zu einem unzumutbaren Instrument machen, welches sich von seiner ursprünglichen Absicht entfremdet.

Die Motive der Referenzfilme sind vielseitig. So werden die Ereignisse beispielsweise ihrer Kausalität entledigt oder es werden Scheinwirklichkeiten generiert, die von der Realität nicht mehr zu unterscheiden sind. In einer erweiterten Modifikation ist sich der (Anti-) Held und/oder der Rezipient nicht einmal darüber bewusst, dass es parallele Universen geben könnte. Überdies werden multiple

Persönlichkeitsstörungen oder Nahtoderlebnisse thematisiert, in denen sich die Hauptfigur fragen muss, wer sie ist oder was ihre Realität ist. Außerdem geht es um die Manipulation von Figuren, die in Bezug auf die Existenz von Lebewesen hinter Licht geführt werden.

Aufgrund dieser großen Bandbreite und des zunehmenden Wachstums der filmischen Form, schien es mir notwendig mich mit der Klassifikation des *Mindfuck Movies* zu beschäftigen. Für diese Auseinandersetzung ist ein grundlegendes genretheoretisches Wissen von Nöten. Es stellte sich heraus, dass der Begriff des Genres in seiner Definition sehr unklar und dehnbar ist. Grundlegend lässt sich sagen, dass es um Klassifizierungen von Filmen geht, denen bestimmte thematische und stilistische Eigenschaften gemein sind. Die Praxis der filmischen Kategorisierung begann am Anfang des 20. Jahrhunderts und war seither einer scharfen Kritik ausgesetzt. Die bis heute omnipräsente Diskrepanz zwischen Kunst und Kommerz bildet/e die Basis der Diskussion um den Genrefilm. Die kinematografischen Ab- und Eingrenzungen erweisen sich in der Praxis meist schwerer als gedacht. Es wird auf elementarer Ebene zwischen Großgattungen und Gattungen unterschieden. Letztere werden z. B. aufgrund ihrer technischen Eigenschaften, Produktionsbedingungen, Länge oder Zielgruppenausrichtung voneinander unterschieden. Die Verwendung und der darstellerische Modus spielen hier also im Gegensatz zum Genre, bei welchem der Fokus primär auf den inhaltlichen Strukturen liegt, eine entscheidende Rolle. Genres lassen sich beispielsweise nach der Erzählform, der Stimmung, der Handlung, ihrer Räumlichkeit, Sozietät oder zeitgeschichtlichen Bedeutung differenzieren. Es ist allerdings festzuhalten, dass sie sich ständig verändern und dass deshalb bezüglich der Vorgehensweise keine Gesetzmäßigkeiten existieren. Vom Genre sind überdies Stilrichtungen, Strömungen und Bewegungen abzusondern.

Aufgrund der Fülle von Kategorien und zugehörigen Werken kommt es immer wieder zu Überschneidungen von Genres. Es stellte sich heraus, dass diese Genresynkretismen innerhalb vieler Kunstformen auftauchen und einen wichtigen Teil zur Weiterentwicklung des Kinos beitragen. Hybride Fallbeispiele sind der *Film noir* und der *Mindfuck Movie*. Ersterer vermag es z.B. Thriller, Melodramen, Horror-, Gangster- und Detektiv-Filme zu vereinen. Unter Filmwissenschaftlern besteht kein Konsens über die kategorische Einordnung der zugehörigen Werke. Ebenso ergeht

es dem *Mindfuck Movie*. Dieser bedient sich unter anderem am Science-Fiction-, Horror-, Action-, Abenteuer- oder Mysteryfilm sowie eben am *Film noir*. *Memento*, der erste meiner Referenzfilme, changiert zwischen Psycho-Thriller, Drama, Kriminalfilm, Mysteryfilm und *Film noir*. Letzterer lässt sich, abgesehen vom *Mindfuck Movie*, am deutlichsten herauslesen. Zahlreiche Elemente der *schwarzen Serie*, wie die *femme fatale*, der identitätskrisengebeutelte Antiheld als Versicherungsangestellter, die Großstadt, das Voice-Over, das Spiel mit Licht und Schatten sowie die auffallende Verwendung von Spiegeln und Flashbacks, verweisen auf eine diesbezügliche Einordnung. Dennoch sind die *Mindfuck* Elemente, wie die nicht existente Kausalität der Ereignisse, welche zur dauerhaften Desorientierung des Rezipienten führt, derart aufdringlich, dass hier nicht von der primären Einordnung als *Mindgame* abgesehen werden kann. Weitere Merkmale, die diese Klassifizierung begünstigen, sind die Subliminalbilder, der *epistemologische Twist* am Ende, die Achronologizität sowie die *Point-of-View Shots*.

Bei *The Matrix* stellte sich heraus, dass die Zuordnung nicht ganz so eindeutig abzuleiten ist. Den Grund dafür liefert der *epistemologische Twist*, welcher hier vergleichsweise früh erfolgt. Ungeachtet dessen gibt es genügend Elemente, welche die Charakterisierung als *Mindfuck* erlauben. Diese wären z.B. der Surrealismus im Gezeigten, die Non-Linearität der Erzählung, welche größtenteils durch Träume hervorgerufen wird sowie einige Elemente des *Film noir*. Überdies entpuppte sich *The Matrix* als postmoderner Film, welcher den *Mindfuck Movie* zum Subgenre hat. Weitere Klassifizierungen des Wachowskischen Werkes sind der Science-Fiction-, Action-, Abenteuer-, Liebes-, Martial Arts- oder Agentenfilm. Es zeigte sich, dass eine singuläre Typisierung hier zur Unmöglichkeit wird und die Einordnung von der individuellen Lesart des Rezipienten abhängt.

Ähnlich ist es bei Finchers *Fight Club*, welcher zwischen Drama, Thriller, Krimi, Mystery- und Actionfilm schwankt. Ferner lässt auch er sich wieder als postmodern sowie als *Noir* definieren. Die *Mindfuck* Merkmale sind hier aber so ausgeprägt, dass man nicht umhin kommt den Film dementsprechend zu klassifizieren. Die Basis für diese Einordnung bildet der *epistemologische Twist* am Ende des Werkes. Es gibt allerdings auch schon im Vorfeld einige transgressive Elemente, die als Hinweise auf die Täuschung zu verstehen sind. Zudem existieren mehrere unmissverständliche Aussagen der Hauptfiguren, die auf den *Mindfuck* hindeuten. Auch durch die erneuten Subliminalbilder manifestiert sich das *Mindgame*. Außerdem spielen die

Einstellungen und Figurenpositionierungen hier eine große Rolle und weisen im Nachhinein auf die Unzuverlässigkeit der Erzählung hin. Überdies ist die nicht-lineare Erzählweise typisch für den *Mindfuck Movie*.

Die Zuordnung von *Jacob's Ladder* in die Kategorie der *Mindgame Filme* erwies sich nicht sofort als logisch. Es kommt zwar zum entscheidenden *epistemologischen Twist* am Ende des Films, jedoch ist dieser nicht so eindeutig wie bei den anderen Fallbeispielen und bleibt interpretativ. Eigenschaften wie die nicht-lineare Erzählweise, eine Montagetechnik, die durch harte und schnelle Schnitte geprägt ist und unterschwellige Einblendungen aufweist sowie die Intertextualität und diverse *Film noir* Affinitäten untermauern jedoch die Einordnung als filmischer *Mindfuck*. Der Film wird zudem als Drama, Horror-, (Anti-) Kriegsfilm und Fantasyfilm sowie als Psycho- oder Mysterythriller bezeichnet.

Die Zuordnung von *A beautiful mind* erschien dann im Gegensatz dazu wieder etwas deutlicher. Der *epistemologische Twist*, welcher sich nach 2/3 des Films sukzessive beginnt zu entwickeln sowie die bewusste Verwendung von Point-of-View Shots, Totalen und weiteren genrespezifischen Einstellungen, deuten unmissverständlich auf den *Mindfuck Movie* hin. Auch die postmodernen Selbstreferenzen, die *Noir* Elemente und einige subtile Hinweise des Regisseurs laufen darauf hinaus. Stellenweise gibt es allerdings ebenfalls Parallelen zum Biopic, dem College- oder Psychodrama und der Romanze.

The Village ließ sich ebenso als markanter Vertreter der filmischen *Mindfucks* identifizieren. Das primäre Kriterium stellt dabei der *epistemologische Twist* dar, welcher hier im Gegensatz zu allen anderen Fallbeispielen, sogar in doppelter Ausführung erscheint. Konträrerweise weist der Film ansonsten eine relativ klare und lineare Struktur auf. Es sind auch keine *Film noir* Elemente feststellbar. Weitere filmische Genres, die sich in Shyamalans Werk wiederfinden sind das *period piece*, der Ausstattungsfilm, die Romanze, der Abenteuerfilm, das Drama, der Thriller sowie der Science-Fiction-, Mystery- oder Horrorfilm.

Lost Highway erwies sich daraufhin ebenfalls als *Mindfuck Movie*, jedoch basiert diese Zuordnung auf einem interpretativen epistemologischen Twist, wodurch die eindeutige Typisierung hier in Frage gestellt wird. Zusätzlich existieren typische *Mindgame* Merkmale wie Subliminalbilder, Point-of-View Shots, Selbstreferenzen, surrealistische Bildkompositionen, Flashbacks, Voice-Over Kommentare, Non-Linearität und weitere Film noir Tendenzen. Dennoch bestehen auch Analogien zu

weiteren Filmformen wie dem Road Movie, dem Horrorfilm, dem postmodernen Film, dem Mysteryfilm, dem Psychothriller und dem surrealistischen Film, weshalb sich Lynchs Werk nicht eindeutig zuordnen ließ.

Wie ich bereits am Anfang meiner Arbeit feststellte, ist die Definition von Weirs *The Truman Show* als *Mindfuck* Film in Frage zu stellen. Diese Hypothese bestätigte sich bei genauerer Betrachtung des Werkes, da es hier zwar zum epistemologischen Twist kommt, dieser jedoch nur auf Seiten des Protagonisten vorhanden ist. Der Rezipient hat es lediglich mit *Plot Twists* zu tun. Ansonsten gibt es aber durchaus Elemente, die für die Klassifizierung als *Mindfuck* sprechen wie die gezeigte Hyperrealität, der Surrealismus, die Flashbacks und Selbstreferenzen. Allerdings reichen diese Faktoren am Ende nicht aus, um eine dementsprechende Zuordnung zu bestätigen.

Der Vergleich der Referenzfilme ergab, dass der *Mindfuck Movie* eine heterogene kinematografische Form ist, die diverse Ambivalenzen aufweist. Dennoch existieren genügend interfilmische Bindeglieder und allgemeine Genreeigenschaften, um ein neues, autonomes Genre konstatieren zu können, womit die einleitende Forschungsfrage, welcher dieser Arbeit zu Grunde liegt, positiv beantwortet werden kann.

Weiterführend scheinen mir Forschungen, welche die Erscheinung des *Mindfuck* – Genres auch außerhalb des US-amerikanischen Raumes in den Fokus rücken, als interessant. Dass es sich bei dem irritativen, cineastischen Konzept um einen globalen Trend handelt, wurde bereits erläutert, allerdings existieren keine Studien, die einen länderspezifischen Vergleich filmischer Exponate wagen und somit den Versuch eine weitere Lücke innerhalb der Filmwissenschaft zu schließen, anstreben.

7. Quellenverzeichnis

7.1. Filmografie

A beautiful mind. Regie: Ron Howard. Drehbuch: Akiva Goldsman. USA: Universal Pictures, DreamWorks SKG, Imagine Entertainment, 2001. Fassung: DVD. DreamWorks Home Entertainment, 2002. 129'.

Faux Finishing. The Visual Effects of The Truman Show. In: The Truman Show. Regie: Peter Weir. Drehbuch: Andrew Niccol. USA: Paramount Pictures, Scott Rudin Productions, 1998. Fassung: DVD. Paramount Home Entertainment, 2006. 13'.

Fight Club. Regie: David Fincher. Drehbuch: Jim Uhls. USA, Deutschland: Fox 2000 Pictures, Regency Enterprises, Linson Films, Taurus Film, 1999. Fassung: DVD. Kinowelt Home Entertainment, 2007. 133'.

Jacob's Ladder. Regie: Adrian Lyne. Drehbuch: Bruce Joel Rubin. USA: Carolco Pictures, 1990. Fassung: DVD. Kinowelt Home Entertainment, 2004. 108'.

Lost Highway. Regie: David Lynch. Drehbuch: Ders. u. Barry Gifford. USA, Frankreich: October Films, Ciby 2000, Asymmetrical Productions, Lost Highway Productions LLC, 1997. Fassung: DVD. Senator Film. Universum Film. Süddeutsche Zeitung – Cinemathek, 2005. 128'.

Memento. Regie: Christopher Nolan. Drehbuch: Ders. u. Jonathan Nolan. USA: Newmarket Capital Group, Summit Entertainment, Team Todd, I Remember Productions, 2000. Fassung: DVD. Helkon, Columbia Tristar Home Video, 2002. 108'.

The Matrix. Regie: Andy u. Larry Wachowski. Drehbuch: Dies. USA: Warner Bros. Pictures, Village Roadshow Pictures, Groucho II Film Partnership, Silver Pictures, 1999. Fassung: DVD. Warner Home Video, 1999. 130'.

The Truman Show. Regie: Peter Weir. Drehbuch: Andrew Niccol. USA: Paramount Pictures, Scott Rudin Productions, 1998. Fassung: DVD. Paramount Home Entertainment, 2006. 98'.

The Village. Regie: M. Night Shyamalan. Drehbuch: Ders. USA: Touchstone Pictures, Blinding Edge Pictures, Scott Rudin Productions, 2004. Fassung: DVD. Buena Vista Home Entertainment, 2005. 103'.

7.2. Bibliografie

Abercrombie, Nicholas: Television and society. Cambridge: Polity, 1996.

Arnheim, Rudolf: Film als Kunst. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 2002.

Bildhauer, Katharina: Drehbuch reloaded. Erzählen im Kino des 21. Jahrhunderts. Konstanz: UVK, 2007.

Binotto, Thomas: ‚Wir sind in dieser Welt nie wirklich zu Hause‘. Peter Weir als Traumwandler zwischen den Welten. In: Martig, Charles / Karrer, Leo (Hg.): Traumwelten. Der filmische Blick nach innen. Marburg: Schüren, 2003. S. 167-180.

Bliss, Michael: Dreams within a dream. The films of Peter Weir. Carbondale: Southern Illinois University Press, 2000.

Borde, Raymond / Chaumeton Étienne: A panorama of american film noir. San Francisco: City Lights, 2002.

Bordwell, David: Film Futures. In: SubStance. H 1, Jg. 97 (2002). S. 88-104.

Bordwell, David: Making meaning. Inference and rhetoric in the interpretation of cinema. Cambridge: Harvard Univ. Press, 1989.

Buckland, Warren: Introduction. Puzzle Plots. In: Ders. (Hg.): *Puzzle Films. Complex storytelling in contemporary cinema*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009. S. 1-12.

Busche, Andreas: Sinn stiftende Tätowierungen. In: *taz*. 13.12.2001. S. 17.

Cameron, Allan: *Modular narratives in contemporary cinema*. Basingstoke u.a.: Palgrave Macmillan, 2008.

Darke, Chris: The main attraction. Mr. Memory. In: *Sight & Sound*. H 11, Jg. 10 (2000). S. 42f.

Dimendberg, Edward: *Film noir and the spaces of modernity*. Cambridge u.a.: Harvard Univ. Press, 2004.

Durgnat, Raymond: Paint it black. The family tree of the *Film Noir*. In: Silver, Alain / Ursini, James: *Film Noir Reader*. New York: Limelight, 2006. S. 37-51.

Eder, Jens (Hg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*. Münster: LIT, 2002.

Elsaesser, Thomas: *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*. Berlin: Bertz + Fischer, 2009.

Essmeyer, Anna: *Das Phänomen der Intertextualität im Medium Film*. München: Grin, 2008.

Faulstich, Werner: *Medienwissenschaft*. Paderborn: Fink, 2004.

Fritsch, Matthias J. / Lindwedel, Martin / Schärtel, Thomas: *Wo nie zuvor ein Mensch gewesen ist. Science-Fiction-Filme: Angewandte Philosophie und Theologie*. Regensburg: Pustet, 2003.

Füller, Ralfdieter: *Fiktion und Antifiktion. Die Filme David Lynchs und der Kulturprozeß im Amerika der 1980er und 90er Jahre*. Trier: WVT, 2001.

Gaida, Jochen: Bewußtseins-Prothesen. Video als filmisches Motiv. Alfeld/Leine: Coppi, 2002.

Ganser, Katharina: Dramaturgie der Irreführung in *Fight Club*. In: Maske und Kothurn. H 2-3, Jg. 53 (2007). S. 111-120.

Götz, André: The Village – Das Dorf. Das Fremde in den Wäldern: Der neue Film von M. Night Shyamalan. In: epd Film. H 9, Jg. 30 (2004). S. 32.

Grob, Norbert (Hg.): Filmgenres. Film noir. Stuttgart: Reclam, 2008.

Hampel, Annika: Der Museumsshop als Schnittstelle von Konsum und Kultur. Kommerzialisierung der Kultur oder Kulturalisierung des Konsums. Hamburg: Diplomica, 2010.

Hartmann, Britta: Von roten Heringen und blinden Motiven. Spielarten Falscher Fährten im Film. In: Maske und Kothurn. H 2-3, Jg. 53 (2007). S. 33-52.

Helbig, Jörg: ‚Follow the White Rabbit!‘. Signale erzählerischer Unzuverlässigkeit im zeitgenössischen Spielfilm. In: Liptay, Fabienne / Wolf, Yvonne (Hg.): Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film. München: Text und Kritik, 2005. S. 131-146.

Helmich, Jenny: David Lynchs Frauenfiguren. Frauenfiguren in *Lost Highway*, *Mulholland Drive* und *Inland Empire*. München: AVM, 2010.

Hickethier, Knut: Genretheorie und Genreanalyse. In: Felix, Jürgen (Hg.): *Moderne Film Theorie*. Mainz: Bender, 2003. S. 62-96.

Higham, Charles / Greenberg, Joel: *Hollywood in the forties*. London: Zemper, 1968.

Hoffmann, Jella: *Krimirezeption. Genre-Inkongruenz und Genrewahrnehmung bei Auswahl, Erleben und Bewertung von Kriminalfilmen*. München: Fischer, 2007.

Johnson, Steven: Everything bad is good for you. How today's popular culture is actually making us smarter. London: Penguin, 2006.

Kaul, Susanne / Palmier, Jean-Pierre: David Lynch. Einführung in seine Filme und Filmästhetik. München: Fink, 2011.

Keller, Simon A.: Steven Soderbergh. Postmodern art cinema. München: Grin, 2007.

Lahde, Maurice: Den Wahn erlebbar machen. Zur Inszenierung von Halluzinationen in Ron Howards A BEAUTIFUL MIND und David Cronenbergs SPIDER. In: Jörg Helbig (Hg.): Camera doesn't lie. Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film. Trier: WVT, 2006. S. 43-72.

Meehan, Paul: Horror Noir. Where cinema's dark sisters meet. Jefferson: McFarland, 2011.

Meurer, Ulrich: The institution of the dear love of comrades. Zur Wiederaufführung amerikanischer Soziotopologie in M. Night Shyamalans *The Village*. In: Ders. / Oikonomou, Maria (Hg.): Fremdbilder. Auswanderung und Exil im internationalen Kino. Bielefeld: transcript, 2009. S. 215-239.

Monaco, James / Bock, Hans-M. (Hg.): Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Neuen Medien. Reinbek b. Hamburg: Rowohlt, 2009.

Munaretto, Stefan: The Truman Show. Königs Erläuterungen Spezial. Hollfeld: Bange, 2010.

Müller, Eggo: Genre. In: Rother, Rainer (Hg.): Sachlexikon Film. Reinbek b. Hamburg: Rowohlt, 1997. S. 141f.

Orth, Dominik: Lost in Lynchworld. Unzuverlässiges Erzählen in David Lynchs *Lost Highway* und *Mullholland Drive*. Stuttgart: Ibidem, 2005.

Ritter, Daniel P.: Über Männer und Schatten. Doppelgänger im Film. Wien: Sonnberg, 2009.

Robnik, Drehtli: ‚We are grateful for the time we have been given‘. Zur Retroaktivität als medienkulturelle Erfahrungslogik anhand von M. Night Shyamalans *The Village*. In: Maske und Kothurn. H 2-3, Jg. 53 (2007). S. 135-147.

Rodley, Chris (Hg.): Lynch on Lynch. London: Faber and Faber, 2005.

Runge, Indra: Zeit im Rückwärtsschritt. Über das Stilmittel der chronologischen Inversion in *Memento*, *Irréversible* und *5 x 2*. Stuttgart: Ibidem, 2008.

Schmidt, Oliver: Leben in gestörten Welten. Der filmische Raum in David Lynchs *Eraserhead*, *Blue Velvet*, *Lost Highway* und *Inland Empire*. Stuttgart: Ibidem, 2008.

Schmitz, Norbert M.: Trivialisierung oder Neuformierung? Zur Ikonologie moderner Formen im Populären des Kinos der 1980er und 1990er Jahre. In: Leschke, Rainer (Hg.): Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne. Bielefeld: Transcript, 2007. S. 67-102.

Schrader, Paul: Notes on *Film Noir*. In: Silver, Alain / Ursini, James: Film Noir Reader. New York: Limelight, 2006. S. 53-63.

Schröder, Vera: David Lynchs *Lost Highway* als surrealistischer Film. In: Lommel, Michael / Maurer Queipo, Isabel / Roloff, Volker (Hg.): Surrealismus und Film. Von Fellini bis Lynch. Bielefeld: transcript, 2008. S. 301-314.

Schweinitz, Jörg: ‚Genre‘ und lebendiges Genrebewußtsein. Geschichte eines Begriffs und Probleme seiner Konzeptualisierung in der Filmwissenschaft. In: Montage/AV. H 2, Jg. 3 (1994). S. 99-118.

Schweinitz, Jörg: Von Filmgenres, Hybridformen und goldenen Nägeln. In: Sellmer, Jan / Wulff, Hans J. (Hg.): Film und Psychologie. Nach der kognitiven Phase. Marburg: Schüren, 2002. S. 79-92.

Seesslen, Georg: Die Matrix entschlüsselt. Berlin: Bertz, 2003.

Spicer, Andrew: Film noir. Pearson: Education Limited, 2002.

Stam, Robert: Film theory. Oxford: Blackwell, 2000.

Steinke, Antrhin: Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart. Trier: WVT, 2007.

Thomas, Frank: Film und Wirklichkeit. Bielefeld: Master-Arb., 2008.

Tynjanow, Juri: Das literarische Faktum. In: Ders.: Poetik. Ausgewählte Essays. Leipzig u.a.: Kiepenheuer, 1982. S. 7-30.

Wilson, George: Transparency and twist in narrative fiction film. In: Journal of aesthetics and art criticism. H 1, Jg. 64 (2006). S. 81-95.

Wittmann, Matthias: Where is my mind? Von Gedächtnislücken und Gedächtnistücken. In: Maske und Kothurn. H 2-3, Jg. 53 (2007). S. 97-109.

Wolf, Christa: Zwischen Illusion und Wirklichkeit. Wachowskis *Matrix* als filmische Auseinandersetzung mit der digitalen Welt. Münster u.a.: Lit, 2002.

Wurm, Thomas: The Sixth Sense, Unbreakable, Signs, The Village. Eine Analyse der dramatischen Struktur von M. Night Shyamalans populären Spielfilmen. Wien: Dipl.-Arb., 2005.

Zywietz, Bernd: Tote Menschen sehen. M. Night Shyamalan und seine Filme. Mainz: Screenshot, 2008.

7.3. Internetografie

Blanchet, Robert: Circulus Vitiosus. Spurensuche auf David Lynchs Lost Highway mit Slavoj Zizek. In: Cinetext. <http://cinetext.philo.at/magazine/circvit.html>. Zugriff: 16.8.2012.

Chandler, Daniel: An introduction to genre theory. The problem of definition. <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/intgenre/intgenre.html>. Zugriff: 20.03.2011.

Geimer, Alexander: Der mindfuck als postmodernes Spielfilm-Genre. Ästhetisches Irritationspotenzial und dessen subjektive Aneignung untersucht anhand des Films THE OTHERS. In: Jump Cut Magazin. Kritiken und Analysen zum Film. <http://www.jump-cut.de/mindfuck1.html>. Zugriff: 06.01.2012.

Hüningen, James: Hybridgenre. In: Wulff, Hans J. / Bender, Theo (Hg.): Lexikon der Filmbegriffe. <http://www.bender-verlag.de/lexikon/lexikon.php?begriff=Hybridgenre>. Zugriff: 09.07.2011.

Kafka, Fanz: Blumfeld, ein älterer Junggeselle. In: Projekt Gutenberg. <http://gutenberg.spiegel.de/buch/155/2>. Zugriff: 29.8.2012.

Katholische Österreichische Studentenverbindung Gothia im Mittelschüler-Kartell-Verband (Hg.): Engel. <http://www.unet.univie.ac.at/~a9640173/schulmaterial/religion/engel.pdf>. Zugriff: 16.8.2012.

Marquardt, Anja: Die Wiederkunft der wüsten Bestie. <http://www.artechock.de/film/text/kritik/v/villag.htm>. Zugriff: 1.8.2012.

Nowakowski, Nina: Transgressives Erzählen in *Fight Club*. http://www.geisteswissenschaften.fu-berlin.de/v/littheo/methoden/narratologie/anwendungen/nowakows_fightclub.pdf. Zugriff: 11.01.2012.

Suchsland, Rüdiger: Der Weg durch die Nacht.

<http://www.artechock.de/film/text/kritik/v/villag.htm>. Zugriff: 1.8.2012.

Tober, Antje: Das doppelt verwundene ödipale Dreieck in David Lynchs *Lost Highway*. In: Copas. <http://copas.uni-regensburg.de/article/view/87/111>. Zugriff: 17.8.2012.

Tyler, Joshua: The Village.

<http://www.cinemablend.com/reviews/The-Village-591.html>. Zugriff: 1.8.2012.

Wilson, Karina: Jacob's Ladder. Supernatural. Psychological. What's in a name?

<http://www.horrorfilmhistory.com/index.php?pageID=1990s>. Zugriff: 12.2.2012.

Wittmann, Matthias: Was nicht aufhört, wehzutun. Erinnern im Film an der Schnittstelle von Körper und Text. In: Nach dem Film.

<http://www.nachdemfilm.de/content/was-nicht-aufhört-wehzutun>. Zugriff: 05.08.2011.

Abbildungen

<http://4.bp.blogspot.com/vmnlvx6oBNG8/UBGzx8Y7zkl/AAAAAAAAAEcs/yAs0WVQhYkU/s1600/Jacob's+Ladder.jpg>. Zugriff: 15.8.2012.

<https://superuop.eecs.mit.edu/images/28.jpg>. Zugriff: 15.8.2012.

<http://www.11points.com/images/fightclub/noincomingcalls.jpg>. Zugriff: 15.8.2012.

8. Abstracts

Seit den 1990er Jahren entwickelt sich besonders im US-amerikanischen Raum eine junge filmische Form, deren wesentliches Ziel die Desorientierung des Protagonisten und primär die Verwirrung und Täuschung des Rezipienten ist. Auch im akademischen Diskurs hat sich für dieses Phänomen die Bezeichnung *Mindfuck Movie* etabliert. Es handelt sich hierbei um eine heterogene filmische Erscheinung, deren postmodernes Wesen sich durch Hybridität auszeichnet. Aufgrund ihres Facettenreichtums und ihres zunehmenden Wachstums scheint eine klassifizierende Einordnung von Nöten zu sein. Deshalb geht diese Abhandlung der Forschungsfrage nach, ob sich die besagten irritativen Bewegtbildkompositionen zugunsten eines neuen Genres formieren lassen. Um dies herauszufinden werden acht Referenzfilme (*Memento*, *The Matrix*, *Fight Club*, *Jacob's Ladder*, *A beautiful mind*, *The Village*, *Lost Highway*, *The Truman Show*) genreanalytisch untersucht und verglichen.

Since the 1990s, a young cinematic form has developed particularly in the USA. Its essential goal is the disorientation of the protagonist and primarily the confusion and deception of the recipient. Even in academic discourse the name *Mindfuck Movie* has established for these films. It is a heterogeneous cinematic phenomenon, whose postmodern nature is characterized by hybridity. With its numerous different facets and its increasing growth a classifying specification seems to be necessary. My research question therefore asks whether it is possible to deploy these irritative motion picture compositions in favour of a new genre. To find out; eight filmic example cases (*Memento*, *The Matrix*, *Fight Club*, *Jacob's Ladder*, *A Beautiful Mind*, *The Village*, *Lost Highway*, *The Truman Show*) are analyzed and compared in this paper.

9. Lebenslauf

Persönliche Daten

Name: Bennet Beckmann
Geburtsdatum/-ort: 18.08.1983/ Dortmund
Familienstand: ledig
Staatsangehörigkeit: deutsch
Sprachkenntnisse: Englisch in Wort und Schrift,
Französisch Grundkenntnisse
E-Mail: bennet.beckmann@gmx.de

Schulbildung

07.1990 – 07.1993: Gemeinschaftsgrundschule Siegburg – Kaldauen
08.1993 – 07.1994: Grundschule Bad Gandersheim – Altgandersheim
08.1994 – 06.1996: Orientierungsstufe Bad Gandersheim
08.1996 – 01.2002: Roswitha – Gymnasium Bad Gandersheim
02.2002 – 06.2005: Burgberg – Gymnasium Bad Harzburg
Abschluss: Abitur

Studium

10.2005 – 11.2012: Theater-, Film- und Medienwissenschaft an der
Universität Wien
Wahlfachschwerpunkt: Publizistik- und
Kommunikationswissenschaft

Berufliche Tätigkeiten & Praktika

03.2000:	BUG Computer Components AG, Alfeld
07.2001:	Wayne Dresser GmbH, Einbeck
03.2003:	Creative Computer Center, Bad Gandersheim
07.2004:	Schott AG, Bad Gandersheim
07.2006:	Telebiz – Telemarketing und Vertriebsmanagement GmbH, Wien
07. – 08.2007:	Albrecht & Dörr – Telefonmarketing Ges.n.b.R., Gars am Kamp/Wien
02. – 08.2008:	International Service Check – Mystery Shopping, München/Wien
08.2009 – dato:	Theater in der Josefstadt, Wien