



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Wie wissen wir, was wir wissen?“

Mindgame Movies als Beispiel für die Verschiebung der
klassischen Zuschauerposition“

Verfasserin

Christina Redl

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuerin:

Univ.-Ass. Dr. Andrea Seier

Ehrenwörtliche Erklärung

Ich erkläre ehrenwörtlich, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die angegebenen Quellen nicht benutzt und die den Quellen wörtlich oder inhaltlich entnommenen Stellen als solche kenntlich gemacht habe. Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form an keiner anderen Universität eingereicht und auch noch nicht veröffentlicht. Die vorliegende Fassung entspricht der eingereichten elektronischen Version.

Datum:

Unterschrift

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	9
1. Begriffsdiskurs Postmoderne und Postklassik im Film	14
1.1. Der Postmoderne Film.....	14
1.2. Das postklassische Hollywoodkino	18
2. Mindgame Movies	
Form und Eigenschaft eines neuen Filmformats	22
2.1. Charakteristische Merkmale	22
2.2. Erzählstruktur und Motive	24
2.2.1. Erzählstruktur	24
2.2.2. Motive.....	27
2.3. Ein neues Genre?.....	29
2.3.1. Was ist ein Genre?	29
2.3.2. Mindgame Movies als Genre	34
2.3.3. Genrezuordnung des Films „Memento“.....	36
3. Filmwahrnehmung des Zuschauers	39
3.1. Suspension of Disbelief.....	41
3.1.1. Illusionsbildung im Kino	41
3.2. Zuschauerkonzepte	45
3.2.1. Stuart Hall	
Encoding/Decoding Modell	45
3.2.2. John Fiske	
Polysemie und Active Audience.....	50

3.2.3.	Thomas Elsaesser	
	Film als produktive Pathologie	54
3.2.4.	Maurizio Lazzarato	
	Mindgame Movies als Symptom der Kontrollgesellschaft	57
3.3.	Verschiebung der Zuschauerposition	
	Vom Voyeur zum intersubjektiven Bestandteil.....	60
4.	Filmanalyse „Memento“	63
4.1.	Inhalt in chronologischer Reihung	63
4.2.	Aufbau im Kontext eines Mindgame Movies.....	65
4.3.	Anforderungen an die Zuschauer	69
4.3.1.	Handlungsaufbau und Struktur	69
4.3.2.	Erzählsituation	74
4.4.	Kommunikation auf hypertextueller Ebene	80
	Conclusio	86
	Zusammenfassung	92
	Abstract	93
	Literaturverzeichnis.....	94
	Lebenslauf.....	97

Einleitung

Gedächtnis, Vergangenheit, Trauma und die eigene Identität sind Themen, die unsere zeitgenössische Gesellschaft sehr stark beschäftigen. Auch in der Filmkultur zeigt sich in den letzten Jahren eine beachtliche Anzahl von Filmen, die sich schwerpunktmäßig mit diesen Sujets beschäftigen. In der Auseinandersetzung des Filmes mit jenen zeitgenössischen Themen findet aber nicht nur eine inhaltliche Umstrukturierung statt, sondern es lässt sich auch eine Veränderung in Hinblick auf den strukturellen Aufbau im Film und die damit verbundene Rolle des Zuschauers beobachten. Die lineare Logik einer Erzählung von Anfang bis zum Ende wird zunehmend zirkulär gestaltet und konfrontiert den Rezipienten mit folgenden Fragen¹:

„Sind wir unbeteiligte Zeugen oder manipulierte Spielfiguren? (...) Ist das Kino, bezogen auf den Zuschauer, innen oder außen?
Ist visuelle Wahrnehmung entkörperert (also rein visuell) oder verkörpert (benötigt also Bewusstsein)?“²

Es gilt daher zu analysieren, in wie weit sich der Film nur auf der Leinwand abspielt, oder doch einen stärkeren Bezug zum Zuschauersubjekt und dessen Bewusstsein hat. Einerseits werden Kinofilme als ein bloßer Zeitvertreib oder Unterhaltung erachtet, aber andererseits gibt es auch Filme, die eine tief greifendere Botschaft im Bewusstsein des Rezipienten hinterlassen und darüber hinaus die Position eines sinn- und identitätsstiftenden Mediums einnehmen. Filme können daher über Bilder die Welt verändern und einen wesentlichen Eindruck in der Bewusstseinsbildung des Zuschauers hinterlassen.

Thomas Elsaesser beschäftigt sich in Anlehnung an Hugo Münsterberg im Detail mit der Beziehung zwischen Film und Gehirn und die damit verbunden Gedankenbilder, die im Rezipienten erzeugt werden. Dem zur Folge lassen sich der Geist und das

¹ Vgl. Elsaesser, Thomas/ Malte Hagener, *Filmtheorie zur Einführung*, Hamburg: Junius Verlag GmbH 2007, S. 189-190.

² Elsaesser, Thomas/ Malte Hagener, *Filmtheorie zur Einführung*, Hamburg: Junius Verlag GmbH 2007, S. 190.

Kino in einem engen Zusammenhang sehen, da nicht zuletzt die Technik des Kinos an sich daran versucht ist, die geistige Vorgehensweise des menschlichen Gehirns nachzuahmen.

Das Bild im Film definiert sich durch zwei Ebenen: einerseits die visuelle Ebene der Betrachtung und andererseits abstrahiert jedes Bild eine metaphorische Ebene und erweckt im Betrachter einen geistigen Bezug. Dieses Zusammenspiel von Signifikat und Signifikant erläutert das herkömmliche Grundprinzip jedes Kinofilmes. Aber die zeitgenössische Filmkultur hebt die Beziehung zwischen Kino, Geist und Bewusstsein stärker hervor und lässt die Bewusstseinsvorgänge des Rezipienten präsenter werden. Jene Filme, in denen Szenen inhaltlich eine zusätzliche Reflexionsebene und besonders starke referenzielle Bezüge haben, beschreibt Thomas Elsaesser unter dem Begriff der *Gedankenspiele* oder auch *Mindgame Movies*.³

„Das Strukturprinzip der Gedankenspielfilme besteht darin, die Zuschauer in die Welt des Protagonisten hineinzuziehen (...). Die Gedankenspielfilme implizieren den Zuschauer also auf eine Weise, die von den klassischen Theorien der Identifikation, der Ausrichtung und des Engagements nicht mehr beantwortet wird, weil die „Grundeinstellung“ oder der „Nullpunkt“ der normalen menschlichen Interaktion nicht länger Gültigkeit beanspruchen kann. So können die Filme sowohl die innere als auch die äußere Rahmung der Geschichte hinterfragen und sogar aufheben.“⁴

Im Gegensatz zu dieser Veränderung in der Filmkultur charakterisiert sich das klassische Erzählkino bis in die 1950er Jahre primär durch reine Bewegungsbilder und das Bemühen eine möglichst authentische Realität abzubilden. Die Handlung, Reaktion und der Körper des Protagonisten stehen im Zentrum der Betrachtung und der Zuschauer verfolgt einen kausal angeordneten Erzählstrang mit klaren und eindeutig erkennbaren Strukturen.

³ Vgl. Elsaesser, Thomas/ Malte Hagener, *Filmtheorie zur Einführung*, Hamburg: Junius Verlag GmbH 2007, S. 190-196.

⁴ Elsaesser, Thomas/ Malte Hagener, *Filmtheorie zur Einführung*, Hamburg: Junius Verlag GmbH 2007, S. 196.

Diese figurenzentrale Kausalität und die Position des Zuschauers, der die Handlungen des Helden im Film verfolgt, verändern sich allerdings im modernen Kino zunehmend. Ist im klassischen Kino die Zeit der Bewegung noch untergeordnet, wird sie im modernen Kino in den Handlungsabläufen immer wichtiger und zum zentralen Element. Der Protagonist ist nicht mehr primärer Handlungsträger, sondern wird selbst auch zum Beobachter. Statt dem Ziel ein möglichst authentisches Abbild der Realität zu schaffen, beginnt der Film sich damit auseinanderzusetzen wie der Rezipient sein Bewusstsein über die Welt bildet und Wissen generiert. Innerhalb dieser Verschiebung etablieren sich in den 1960er Jahren der Postmoderne vor allem Filme, die keine privilegierte Perspektive vorzeigen, sondern den Zuschauer in ein fremdes Bewusstsein mit eintreten lassen.⁵

Der Begriff *Mindgame Movies* taucht erstmals in den 90er Jahren in einer filmwissenschaftlich-philosophischen Debatte auf. Es setzt sich aus den beiden Wörtern *mind* und *game* zusammen und steht für einen spezifischen Corpus an Filmen, der sich vom zeitgenössischen Kino abhebt. Primäres Merkmal jener Filme ist es, sich von einer herkömmlichen Erzählstruktur zu entfernen und den Zuschauer im Aufbau mit Unlogik, Verwirrung und Unklarheit zu konfrontieren. Aus diesem Grund werden *Mindgame Movies* auch als *Puzzle-Films* oder *Rätselfilme* bezeichnet.⁶

Wie der Name *Mindgame Movies* schon impliziert, werden Spiele mit den Gedanken, der Realitätswahrnehmung von Publikum und Protagonist gespielt. Es werden verschiedene Motive wie psychologische Störungen, Zeitsprünge, Aufhebung von Zeit und Raum oder weitere Realitätsebenen im Film eingesetzt, um den Zuseher vor ein Rätsel zu stellen, sodass eine Verunsicherung in der Wahrnehmung der fiktionalen Welt erzeugt wird. *Mindgame Movies* stellen eine neue Möglichkeitsform dar, insofern sie die Position des Zuschauers als Voyeur aufheben und in einer intersubjektiven Beziehung zum Rezipient direkte Partizipation ermöglichen. Man sitzt nicht mehr als reiner Beobachter vor der Leinwand, sondern der Zuschauer wird zu einem integrativen Bestandteil des Filmes, da er zum kognitiven Mitdenken

⁵ Vgl. Elsaesser, Thomas/ Malte Hagener, *Filmtheorie zur Einführung*, Hamburg: Junius Verlag GmbH 2007, S.200-209.

⁶ <http://alt.ifk.ac.at/aktuell.php?e=11>

aufgefordert wird. Folglich basiert der neue Vertrag zwischen Zuschauer und Film nicht mehr auf der einfachen Zuschauerschaft, sondern auf dem (Meta-) Kontakt, welcher über die Spielregeln des Films definiert wird. So beschreibt Thomas Elsaesser in „Film als Möglichkeitsform: Vom „post-mortem“-Kino zu mindgame movies“ diese Position des Rezipienten.⁷ Diese spezifische Adressierungsform stellt die Grundannahme meiner Diplomarbeit dar.

Ausgehend von der Etablierung dieser Filme im Diskurs der Postmoderne ist als Zielsetzung die Frage zu analysieren, in wie weit sich in *Mindgame Movies* die Beziehung zwischen Film und Rezipient verändert? Kann man überhaupt von einem Genre sprechen, oder ist es vielmehr ein revolutionärer Anpassungsprozess des zeitgenössischen Kinos an unser mediales Umfeld?

Anhand des *Mindgame Movies* „Memento“ von Christopher Nolan soll explizit diese spezifische Zuschaueradressierung und die Art und Weise wie die Beziehung zum Rezipienten hergestellt und gleichermaßen vor eine Herausforderung gestellt wird, untersucht werden. Medientheoretische Ansätze von Stuart Hall und John Fiske, die sich als Vertreter der Cultural Studies mit der Aktivität des Publikums auseinandersetzen, dienen hierbei neben den Annahmen von Thomas Elsaesser selbst als medienwissenschaftliche Argumentationsgrundlage. „Memento“ eignet sich für die Untersuchung von *Mindgame Movies* als ein Beispiel für die veränderte Zuschauerposition, da alle Anforderungen, die an diese spezifische Form von Filmen gestellt werden, beinhaltet sind. In „Memento“ existiert eine zusätzliche Realitätsebene, die den Zuschauer durch Irritation und rätselhafte Andeutung hinsichtlich Wahrheit oder Lüge mit einem kognitiven Gedankenspiel konfrontiert.⁸ Dadurch wird der Zuschauer von der klassischen Position des Voyeurs losgelöst und zu einem intersubjektiv beteiligten Rezipienten. Darüber hinaus soll die Weiterentwicklung des filmischen Materials von „Memento“ auf hypertextueller Ebene im Bereich der Onlineforen analysiert und hinterfragt werden.

⁷ Vgl. Elsaesser, Thomas, *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz+Fischer 2009, S. 237-263.

⁸ Vgl. *Memento*, Regie: Christopher Nolan, USA: 2002 .

Als These dieser Diplomarbeit soll in Anbetracht der besonderen Zuschauerposition bei *Mindgame Movies* die Frage diskutiert werden „Wie wissen wir, was wir wissen?“⁹ und darüber hinaus eine neue Form der Adressierung und Irritation der Zuschauer erarbeitet werden. In welcher Art und Weise spielen *Mindgame Movies* mit der Wahrnehmung der Zuschauer?

Ausgangspunkt dieser Untersuchung ist der Text von Thomas Elsaesser „Film als Möglichkeitsform: Vom „post-mortem“-Kino zu mindgame movies“. Seine These, dass es sich bei *Mindgame Movies* um ein Training für unser mediales Umfeld und einen revolutionären Umgestaltungsprozess des zeitgenössischen Kinos handelt, soll in dieser Abhandlung auf ihre Zulässigkeit geprüft werden.¹⁰

Der Forschungsstand zu diesem Thema ist noch nicht sehr weit fortgeschritten. Es handelt sich bei dem Titel *Mindgame Movies* vielmehr um eine provisorische Bezeichnung, da diese Form von Filmen erst in den letzten Jahren in Diskussionen thematisiert und von Thomas Elsaesser maßgeblich geprägt wurde. Dennoch gibt es Versuche einer ersten Abhandlung darüber, in wie weit sich diese Filmform charakterisieren und etablieren lässt.

Um den Untersuchungsgegenstand meiner Diplomarbeit unter dem Titel „Wie wissen wir, was wir wissen? *Mindgame Movies* als Beispiel für eine Verschiebung der klassischen Zuschauerposition“ zu erarbeiten, werden sowohl schriftliche als auch filmische Materialien zur Analyse betrachtet.

Das Hauptaugenmerk richtet sich dabei auf Werke, die sich auf folgende Themenschwerpunkte beziehen: einerseits die explizite Auseinandersetzung mit der Zuschaueraktivität im medienwissenschaftlichen Sinn mit Bezugspunkt auf eine kognitive Herausforderung über das filmische Medium sowie andererseits die Thematisierung spezifischer Adressierungsformen, die im Film eingesetzt werden, um das Mitdenken und die Beteiligung des Rezipienten herauszufordern.

⁹ Elsaesser, Thomas, *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz+Fischer 2009, S. 240.

¹⁰ Vgl. Elsaesser, Thomas, *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz+Fischer 2009, S. 237-263.

1. Begriffsdiskurs Postmoderne und Postklassik im Film

Mindgame Movies sind im historischen Kontext der 90er Jahre zu betrachten. Um eine Abgrenzung dieses Begriffes zu ermöglichen, gilt es anfangs den Diskurs der Postmoderne und den in Relation dazu betrachtenden Begriff der Postklassik zu erläutern, in dem die Argumentation und Debatte dieses spezifischen Filmformats anzusiedeln ist.

1.1. Der Postmoderne Film

Jens Eder charakterisiert die Postmoderne im Kino über vier Hauptmerkmale, die sich zu dieser Zeit in der Filmlandschaft deutlich hervorheben. Dazu lassen sich neben einer zunehmenden Intertextualität, Spektakularität und Ästhetisierung ebenso veränderte Strukturen hinsichtlich Selbstreferentialität, Anti-Konventionalität und dekonstruktive Erzählverfahren zählen. Die Tendenz der Filme in den 90er Jahren zu diesen genannten Merkmalen schafft eine Distanzierung zum herkömmlichen Mainstreamkino und andererseits auch zum Kunst-, Experimental- beziehungsweise Avantgardefilm.¹¹

In den 90er Jahren setzt in der Filmindustrie eine stärkere Bezugnahme zum Publikum ein, indem Filme inhaltlich und strukturell an die wachsende Medienkompetenz der Zuschauer angepasst werden. Das Ziel dieser Bewegung lässt sich als ein Versuch verstehen, die Rezipienten auf eine besonders spektakuläre und aufwendige Art zu adressieren, um ein neues Filmerlebnis zu schaffen. Dabei liegt ein wesentliches Merkmal des postmodernen Kinos in der intertextuellen Erzählweise, indem man sich auf historische Vorbilder und bereits bekannte Genrestrukturen bezieht. Diese Intertextualität sowie Rückgriff und Kombination von schon da gewesenen Elementen lässt sich auch schon in früheren Filmen erkennen, aber zur Zeit der Postmoderne findet eine gezielte Ausrichtung

¹¹ Vgl. Eder, Jens, „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“, *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, Hg. Jens Eder, Münster u.a.: Lit 2002, S. 9-62, hier S. 11.

zum Rezipienten statt. Die Popkultur wird mit der Hochkultur vermischt, wodurch eine Vielzahl von Bedeutungskontexten erschaffen werden, in denen oftmals ganz unterschiedliche Welten bewusst zusammengebracht werden. Wesentlich hierbei ist die Tatsache, dass man sich in der Postmoderne auch auf andere Medienprodukte wie Computerspiele, Internet, Fernsehen bezieht und darüber einen erweiterten intertextuellen Bezug herstellt. Neben gezielten Stilmischungen wie etwa bei Quentin Tarantinos „Pulp Fiction“, in dem Genre-Geschichte mit „hochkulturellen“ Erzählprinzipien vermischt wird, zeichnen sich die Filme der Postmoderne in ihrer Darstellungsform durch eine bewusst ironische Haltung des Protagonisten aus. Dadurch wird eine Überlegenheit gegenüber dem Zitierten vermittelt und eine Art Komplizenschaft zwischen Erzählinstanz und Rezipient erzeugt. Über diese besondere Form der Adressierung wird im Postmodernen Film vermehrt auf die Beziehung zum Zuschauer geachtet und dies auch dementsprechend über spezifische Darstellungsweisen und Erzählformen gefördert. Diese rezeptionsstrategische Ausrichtung zeigt sich auch über die Strategie der Doppelcodierung – postmoderne Filme sind nämlich nicht nur auf eine spezifische Zielgruppe ausgerichtet, sondern verfolgen als Ziel ein möglichst vielschichtiges Publikum anzusprechen. Dabei lässt sich in der Postmoderne eine Anpassung der filmischen Erzählstruktur an die zunehmende Medienkompetenz und veränderte Wahrnehmungsweise feststellen. Die kommunikative Strategie liegt dabei in der Vielschichtigkeit der Lesarten: man muss nicht unbedingt jede Anspielung eines Zitates im Film verstehen, um ihn genießen zu können. Dem Zuschauer werden mehrere unterschiedliche Sinnesebenen angeboten, wodurch Zitate im Film sowohl „ironisch“ als auch „wörtlich“ aufgefasst werden können. Dadurch bewegt sich der postmoderne Film weg von der Einsinnigkeit des traditionellen Mainstreamkinos und distanziert sich von der avantgardistischen Filmbewegung, in der die Prämisse „Alles oder nichts“ geltend gemacht werden kann. Die Postmoderne bietet unterschiedlichen Zielgruppen mit ebenso unterschiedlichen Erwartungshaltungen in ihrer Vielsinnigkeit der Bedeutungsebenen gleichermaßen Zugang.¹²

¹² Vgl. Eder, Jens, „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“, *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, Hg. Jens Eder, Münster u.a.: Lit 2002, S. 9-62, hier S. 12-17.

„Intertextuelle Bezüge und selbstreferentielle Erzählweise verbinden sich mit dem Ziel, die Intensität von Erlebnissen und Sinnesreizen bei den Zuschauerinnen so weit wie möglich zu steigern.“¹³

Neben der Tendenz zu einer Intensivierung des Spektakulären und einer zunehmenden Ästhetisierung werden Erzählmuster im postmodernen Film ganz bewusst dargestellt. Angeglichen an das gestiegene Medienwissen des Zuschauers wird die üblicherweise linear abfolgende Kausalkette von Ereignissen, gängige Verfahren der visuellen und auditiven Darstellung, Klischeefiguren und Standardszenen aufgelöst und dekonstruiert, sodass für den Zuschauer eine neuartige Filmerfahrung entsteht. Jens Eder spricht im erweiterten Kontext vom postmodernen Film als einen Ableger der „DJ-Culture“, da auch in der Musikindustrie herkömmliche Musiktitel über Loops, Samples, Verlangsamung und Beschleunigung zuerst dekonstruiert und zu einem neuen Werk zusammengefügt werden.¹⁴

In der Postmoderne ist eine deutliche Wende in der Vielfalt der filmischen Erzählmuster zu erkennen. Neben Selbstironie und Selbstreferentialität zu den bereits bekannten Konventionen und Produkten der Filmhistorie sowie diversen Bezügen zur Populärkultur, öffnet sich der Film auch zu anderen medialen Vermittlungssystemen. Dadurch sichert sich der Film ein breiteres Wirkungspotential. Die Integration von anderen Medien lässt sich auch schon im Stummfilm des 18. und 19. Jahrhunderts erkennen. Damals bezog man sich auf die bekannten Formen aus dem Theater, um das Interesse des Publikums zu wecken. Heutzutage bezieht man sich im Film auf Computerspiele, Comics, Videoclips und schöpft aus den zahlreichen Bezügen der Populärkultur, um die Erzählmöglichkeiten des Films zu erweitern. Im Vergleich zu früher findet dies in der Postmoderne auf eine viel differenziertere und vielfältigere Art und Weise statt, als es im Vergleich beim

¹³ Ebenda, hier S. 18.

¹⁴ Vgl. Eder, Jens, „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“, *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, Hg. Jens Eder, Münster u.a.: Lit 2002, S. 9-62, hier S. 20-22.

Stummfilm der Fall war.¹⁵ Thomas Elsaesser weist diesbezüglich darauf hin, dass der postmoderne Film nicht nur durch den Rückgriff auf traditionelle Kunstformen und Genres einen Wiedererkennungswert bei den Zuschauern erzeugt, sondern es geht dabei auch um die Erschaffung einer neuen Filmästhetik.¹⁶

„Im kulturellen und medialen System erweitert der postmoderne Film durch diese Integration kunsthistorischer Darstellungselemente und Stilrichtungen zum einen seine darstellerischen Möglichkeiten, zum anderen vernetzt er sich mit der Ästhetik und der Dramaturgie anderer kultureller Vermittlungssysteme.“¹⁷

Die Zeiten der linear und einseitig strukturierten Filme ist vorbei – Vielfalt und differenzierte Erzählmuster bilden das Charakteristikum der Postmoderne.

Es wird mit der Erwartungshaltung der Zuschauer gespielt und die Erzählmittel erweitert. Dadurch überrascht der Film der Postmoderne vielfach mit unerwarteten Norm- und Erwartungsbrüchen. Als Thema wird in jenen Filmen häufig die Verunsicherung und Auflösung der Identität gewählt, was vielfach in Zusammenhang mit den neuen Medien, Technologien, virtueller Realität und der künstlichen Reproduzierbarkeit dargestellt wird.¹⁸

Ein weiterer Aspekt in der Charakteristik des postmodernen Films, ist das Sinnangebot und die Orientierungshilfe, die über ihre inhaltliche Struktur generiert wird. Der Film als Lösungsangebot für eine soziale Verunsicherung ist auch schon früher in der Geschichte des Filmes aufgetaucht, aber in der Postmoderne kommt es zu einer ganz besonderen Ausprägung. Die Filmästhetik der Postmoderne liefert in Zeiten einer risikoreichen, pluralistischen und medialisierten Gesellschaft, die mit

¹⁵ Vgl. Bleicher, Joan Kristina, „Die Intermedialität des postmodernen Films“, *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, Hg. Jens Eder, Münster u.a.: Lit 2002, S. 97-112, hier S. 98-99.

¹⁶ Vgl. Ebenda, hier S. 102.

¹⁷ Bleicher, Joan Kristina, „Die Intermedialität des postmodernen Films“, *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, Hg. Jens Eder, Münster u.a.: Lit 2002, S. 97-112, hier S. 102.

¹⁸ Vgl. Eder, Jens, „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“, *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, Hg. Jens Eder, Münster u.a.: Lit 2002, S. 9-62, hier S. 23-24.

zahlreichen politischen, kulturellen Gefahren und Naturkatastrophen zu hadern hat, eine Verhaltensrichtlinie. Über die postmoderne Intertextualität und dem Spiel mit der Narrativität wird dem Zuschauer die Möglichkeit geboten zu lernen, wie man mit Entscheidungszwängen auf kreative Weise umgehen kann. Der doppelt codierte Blick dient dabei als eine Art Training für die zahlreichen kulturellen Bezüge. Als Strategie bietet der postmoderne Film dem Zuschauer Ironie und Coolness, indem das Gefühl einer Situationsmächtigkeit, das Gefühl über den Dingen zu stehen vermittelt wird, um so mit der Unberechenbarkeit unserer Gesellschaft umgehen zu können.¹⁹

Der Begriff der Postmoderne ist allerdings nicht ganz unumstritten. Häufig wird in der Charakterisierung dieser Bewegung in der Filmlandschaft auch der Begriff der Postklassik verwendet.

1.2. Das postklassische Hollywoodkino

Der Begriff der Postklassik verbreitete sich in den 90er Jahren vor allem in der englischsprachigen Filmwissenschaft. Ziel war es in erster Linie darauf hinzuweisen, dass sich in Hollywood einige fundamentale Veränderungen aufgetan haben, die eine neue Periode in der Filmlandschaft entstehen ließen.

Es ist schwierig, eine vollkommen statische Einteilung der Filmgeschichte im historischen Kontext zu treffen, weshalb sich über die Begrifflichkeit von Postmoderne und Postklassik auch zahlreiche Debatten aufturn.

Ausgangswerk für die Postklassische Bewegung ist allerdings jenes von David Bordwell „The Classical Hollywood Cinema“, in welchem er das klassische Kino im Zeitraum von 1912 bis 1960 über inhaltliche und formale Strukturen und Techniken definiert. In der Postklassik nach 1960 sei ihm zur Folge das klassische Hollywood-Kino nicht gänzlich zerstört, sondern vielmehr die dafür typischen Normen und Konventionen in einem anderen Verhältnis angeordnet worden.²⁰

¹⁹ Vgl. Ebenda, hier S. 38-40.

²⁰ Vgl. Distelmeyer, Jan, „Die Tiefe der Oberfläche. Bewegungen auf dem Spielfeld des postklassischen Hollywood-Kinos“, *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, Hg. Jens Eder, Münster u.a.: Lit 2002, S. 63-96, hier S. 63-64.

„As the „old“ Hollywood had incorporated and refunctionalized devices from German Expressionism and Soviet montage (...), the “New” Hollywood has selectively borrowed from the international art cinema.”²¹

In dieser hier als Postklassik betitelten Periode des Filmschaffens, lassen sich diese Veränderungen einerseits durch die Ästhetik und andererseits durch den institutionellen Stellenwert der Hollywood-Produktionen festmachen. Neben dem Streben nach einer einheitlichen Form der Film-Praktik und einem relativ stabilen Genre-System, wird vor allem Wert auf die Narrativität, Montage-Techniken und die Repräsentation des filmischen Materials auf der Oberfläche der Kinoleinwand gelegt. Die Hollywood-Studios nehmen außerdem als Institution die Position einer wirtschaftlichen Vorherrschaft am Filmmarkt ein, was eine Veränderung von der Klassik hin zur Postklassik deutlich macht.

Die ersten Veränderungen in den klassischen Hollywood-Produktionen zeigen sich in den 1940er und 50er Jahren, die schlussendlich in den 60er Jahren das klassische Studio-System gänzlich zu Fall brachten. Der Grund für das Aufkommen neuer Produktionsverfahren und vielseitiger Distribution war zum einen das Paramount Urteil von 1948, welches die Forderung nach einer Neugliederung der Studio-Unternehmen mit sich brachte. Andererseits resultieren die Veränderungen in Hollywood aus den Ergänzungsmedien seit den 60er Jahren wie Fernsehen und der aufstrebende Heim-Video-Mark, wodurch Filme als eine Ware für das Home-Cinema verfügbar gemacht wurden. Folglich wurde die Filmgeschichte für das Publikum transparenter und die Zuschauer im Prozess der Rezeption immer erfahrener.²²

David Bordwell zitiert in seiner Argumentation des postklassischen Kinos Jean-Luc Godard, der die Veränderung in Hollywood wie folgt argumentiert:

“The New Hollywood can explore ambiguous narrational possibilities but those explorations remain within classical boundaries.”²³

²¹ Bordwell David, *The Classical Hollywood Cinema*, S. 373.

²² Vgl. Distelmeyer, Jan, „Die Tiefe der Oberfläche. Bewegungen auf dem Spielfeld des postklassischen Hollywood-Kinos“, *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, Hg. Jens Eder, Münster u.a.: Lit 2002, S. 63-96, hier S. 64-70.

²³ Bordwell, David, Janet Staiger, Kristin Thompson, *Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*, London: Routledge 1985, S. 377.

Man wendet sich neuen Zuschauer-Gruppierungen zu und klassische Filmmittel werden im postklassischen Kontext bearbeitet. Daraus ergibt sich ein filmischer Strukturwandel der die weiteren Filmproduktionen maßgebend beeinflusst. Neben Style, Look, Filmästhetik, Licht und besonderes Augenmerk auf die Expressivität zeichnet sich dieser Wandel auch auf inhaltlicher Ebene ab.²⁴

„In *Total Recall* sind Körper, Realitäten und auch Erinnerungen nicht von industriell erzeugten Phantasien zu unterscheiden, in *Alien* ist John Hunters Körper der Lebensraum einer neuen Spezies geworden, die sich dann durch die Bauchdecke höchstselbst gebiert und in *Blade Runner* weiß Harrison Ford selber nicht, was er „Ist“: Mensch oder Maschine, Jäger oder Replikant.“²⁵

Jene Filmbeispiele sind als exemplarisch dafür zu sehen, wie die filmische Struktur dahingehend ausgelegt wird, durch selbstreflektive und doppelcodierte Bezüge auf das mediengeschulte Publikum näher einzugehen.

Definiert sich die klassische Erzählsituation ausgehend von Aristoteles durch die Einheit von Raum und Zeit, Ursache und Wirkung sowie klar definierte Akteure in einer linear fortlaufenden Handlung, so wird im postklassischen Hollywood-Kino ganz bewusst diese Erwartungshaltung gebrochen.

Die zeitliche Struktur eines Filmes wird in der Postklassik zu einem besonders expressiven Stilmittel. Aus dem Spiel mit den klassischen Formen ergeben sich Nonlinearität und mehrsträngige, auseinanderstrebende Handlungen, die den Film in der Postklassik an sich zu einem komplexeren Schema führen.²⁶

Der Begriff der Postklassik definiert sich über diese Veränderungen auf ästhetischer und institutionellen Ebene des Hollywood-Kinos ab den 1970er Jahren. Wie grenzt sich die Postklassik allerdings von der Postmoderne ab? Handelt es sich in beiden Fällen um den gleichen inhaltlichen Diskurs? Um die Begrifflichkeiten Postmoderne und Postklassik herrscht eine große Debatte und ein eindeutiger Terminus für die genannte Veränderung in der Filmlandschaft lässt sich nicht definieren. Im Vergleich

²⁴ Vgl. Distelmeyer, Jan, „Die Tiefe der Oberfläche. Bewegungen auf dem Spielfeld des postklassischen Hollywood-Kinos“, *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, Hg. Jens Eder, Münster u.a.: Lit 2002, S. 63-96, hier S. 70-71.

²⁵ Ebenda, hier S. 71.

²⁶ Vgl. Ebenda, hier S. 72-75.

zur Postmoderne ist der Begriff der Postklassik allerdings weniger umstritten und dürfte sich auch aus diesem Grund verstärkt durchgesetzt haben, da hier im Kontext des Hollywood-Kinos argumentiert wird, dass am Filmmarkt gegenüber dem europäischen Kino eine deutliche Oligopolsituation besteht.

Unabhängig davon wird in beiden Fällen von unterschiedlichen Autoren der Versuch unternommen eine zeitliche Filmperiode zu beschreiben, in welcher sich auch die von Thomas Elsaesser charakterisierten *Mindgame Moives* etabliert haben.

„(...)the New Hollywood has absorbed narrational strategies of the art cinema while controlling them within a coherent genre framework. Although the film's narration switches from objectivity to character subjectivity to authorial commentary, a puzzle and solution remain firmly at the center of the story.“²⁷

Im Kontext der Postmoderne beziehungsweise Postklassik lässt sich auch der von Thomas Elsaesser geprägte Begriff der *Mindgame Movies* betrachten, welcher nun in weiterer Folge als ein Beispiel für die Veränderung der klassischen Zuschauerposition näher erläutert werden soll.

²⁷ Bordwell, David, Janet Staiger, Kristin Thompson, *Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*, London: Routledge 1985, S. 377.

2. Mindgame Movies

Form und Eigenschaft eines neuen Filmformats

2.1. Charakteristische Merkmale

Thomas Elsaesser betitelt mit *Mindgame Movies* Filme, die sich in weitesten Sinn als Gedankenspiele beschreiben lassen und der Zuschauer auf mehreren Ebenen hinsichtlich Handlung und Konstruktionsprinzipien miteinbezogen wird. Jene Filme oszillieren in ihrer Erzählstruktur zwischen Unwahrscheinlichkeit und Glaubwürdigkeit, indem eine starke Tendenz zum Geist und zur mentalen Welt offenbart wird.

Mindgame Movies sind in zwei Kategorien aufzuteilen: Filmen, in denen mit dem Protagonisten Spiele gespielt werden, ohne dass dieser es weiß und Filme, in denen Spiele mit der Wahrnehmung des Publikums gespielt werden, indem wichtige Informationen mehrdeutig dargelegt, oder ganz verschwiegen werden.

Im Zentrum steht die Realitätswahrnehmung und die Entscheidungsfindung über wahr oder falsch. Die üblichen Grenzen des Mainstreamfilms werden überschritten und der Zuschauer auf mehreren Sinnebenen adressiert. Die Filmerfahrung geht über die reine Betrachtung im Kinosaal weit hinaus. Der Aufbau und die spezifische Erzählstruktur führen zur Bildung von Online-Foren im Web 2.0 und bringen neben aktiven Fangemeinden auch Stoff für weitreichendere Debatten hervor. Potenzial dafür liefern *Mindgame Movies* über ihre typische Erzählstruktur.²⁸

Ein wesentliches Merkmal in der Narration von *Mindgame Movies* stellt die Ungewissheit dar, über die der Film beginnt sich und seine Umwelt in Frage zu stellen. Vielfach werden philosophische Fragen behandelt, die sich auf Themen wie das menschliche Bewusstsein, Gehirn und Geist sowie Möglichkeiten multipler Realitäten und anderer Welten beziehen.

Dabei wird der Zuschauer in *Mindgame Movies* einerseits mit epistemologischen Problemen konfrontiert, welche im filmischen Kontext die Frage aufwirft, wie der

²⁸Vgl. Elsaesser, Thomas, *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Narration im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz+Fischer 2009, S. 237-239.

Rezipient eigentlich zu dem Wissen gelangt und die Erkenntnis aus den Tatsachen, die im Film präsentiert werden, gewinnt. Andererseits stellen *Mindgame Movies* auch ontologische Zweifel her, wodurch das Sein, andere Welten sowie Innenwelten eines Protagonisten hinterfragt und diskutiert werden. Der Zuschauer muss sich darauf einlassen diesen Fragestellungen in *Mindgame Movies* nachzugehen.

Über diese Probleme und Zweifel, die sich in der Narration auffinden lassen, wird die Absicht verfolgt, den Zuschauer bewusst zu desorientieren, um so eine neue Form der Filmrezeption und Erkenntnis von Wissen darzulegen. Bemerkenswert daran ist auch, dass sich der Zuschauer ganz bewusst, ohne eine Tendenz des Widerwillens auf diese Filme einlässt und die Herausforderung an sich und die Umwelt annimmt. Es gilt daher sich mit Fallen für die Augen und den Geist sowie Rätsel in Bezug auf das Wissen über den Film zu konfrontieren.

Mindgame Movies haben ganz andere Ansprüche an ihr Publikum als herkömmliche Mainstream-Kinofilme und fokussieren den Zuschauer auf eine Art und Weise, wie es bisher in klassischen Kinofilmen nicht der Fall war. Der Rezipient ist in seiner Position von dem bloßen Dasein als Voyeur und Zeugen, der den Film verfolgt losgelöst. In diesem Sinne wird die traditionelle Rezeption über die so genannte *suspension of disbelief* abgelöst und der Zuschauer zu einem integrativen Bestandteil des Filmes selbst, der ein zusätzliches Engagement des Mitdenkens und Interagierens einfordert. Unter dem Begriff *suspension of disbelief* versteht man die herkömmliche Annahme des Rezipienten, dass der Film nicht lügt und die Realität präsentiert wird, was in weitere Folge noch näher erläutert wird. In *Mindgame Movies* wird dieser Kontrakt allerdings aufgelöst.

Thomas Elsaesser stellt diesbezüglich weiters die These auf, dass man es auch als eine Krise in der Beziehung zwischen Film und Zuschauer bezeichnen könnte und es daher zu einer Auflösung dieses Kontraktes kommt.

Das Aufkommen der als solches unter dem Begriff *Mindgame Movies* betitelten Filmen ist ein Indiz dafür, dass der Zuschauer seine ursprüngliche Position als nicht mehr fesselnd genug empfindet und sucht daher nach neuen Herausforderungen. *Mindgame Movies* zeichnen sich dabei durch eine direkte Form der Adressierung aus. Betrachtet man die Filme des Mainstreamkinos allgemein, so lässt sich feststellen, dass eine Veränderung in der Art und Weise wie Zuschauer adressiert

werden nur äußerst selten stattfindet. In diesem Zusammenhang markieren die von Thomas Elsaesser als solches betitelten *Mindgame Movies* einen Wendepunkt. Es lässt sich lediglich eine Unterscheidung in die an bestimmte Genres gebundene Adressierungsform feststellen - in einer Komödie beispielsweise wird das Publikum oftmals auf eine andere und direktere, frontalere Art und Weise angesprochen als es hingegen in einem Thriller der Fall ist.²⁹

Verfolgen Komödien die Prämisse das Publikum in erster Linie zu unterhalten, geht es beim Thriller eher um den Grusel-Effekt. Somit hat jedes Genre einen unterschiedlichen Anspruch und Forderung an seine Zuschauerschaft. Auch *Mindgame Movies* können derartige Prämissen beziehungsweise Ziele in der Adressierungsform verfolgen, allerdings stets mit dem Anspruch eine zusätzliche Herausforderung für das geschulte Auge des Rezipienten darzustellen.

2.2. Erzählstruktur und Motive

2.2.1. Erzählstruktur

In Anbetracht jener Filme, die in den letzten Jahren das Mainstreamkino dominierten, lässt sich die allgemeine Feststellung machen, dass die Erzählstruktur an sich komplexer und in sich verschachtelter geworden ist. Diese Tendenz lässt darauf schließen, dass der Zuschauer in seiner Rezeption anspruchsvoller geworden ist und größere Erwartungen an einen Film stellt. In *Mindgame Movies* oder auch *Puzzlefilmen* - wie sie in anderen Literaturquellen auch benannt werden - lässt sich diese Komplexität auf narratologischer Ebene auf mehrere Arten erfahren und stellt für die Gestaltung der *Mindgame Movies* einen zentralen Ausgangspunkt dar.

Vielfach wird mit den Gedanken des Zuschauers gespielt, indem sich der Protagonist als eine unzuverlässige Erzählerfigur im Verlauf der Geschichte herausstellt. Man weiß nicht genau, was wahr und was falsch ist und meist ist es für den Rezipienten anfänglich nicht ersichtlich, dass der Protagonist in einer Wechselwirkung von Aktion und Reaktion hinters Licht führt. Narratologische Probleme ergeben sich, wenn der Film auf einer episodischen und mehrsträngigen Narration aufbaut. Viele *Mindgame Movies* führen ihre irritierende Eigenschaft über verschachtelte oder eingebettete

²⁹Vgl. Elsaesser, Thomas, Hollywood heute. Geschichte, Gender und Narration im postklassischen Kino, Berlin: Bertz+Fischer 2009, S. 240-241.

Geschichten hervor – so werden beispielsweise über eine komplexe Erzählstruktur zwei voneinander unabhängige Geschichten erzählt, die aber schlussendlich zu einem gemeinsamen Ausgangspunkt führen. Häufig wird als stilistisches Mittel das Vertauschen von Rahmenerzählung und Inhalt angewendet, was für den Betrachter einen rätselhaften Aufbau in der Erzählung mit sich bringt. Dieses Spiel mit den Gedanken des Zuschauers werden in der Gestaltung des Filmes auf der Erzählebene zusätzlich dadurch unterstützt, indem die Barriere zwischen virtuell und real nicht sichtbar gemacht wird.

Der Zuschauer ist es gewohnt, dass der Film anzeigt, wenn der Protagonist beispielsweise träumt oder in Gedanken ist. *Mindgame Movies* zeichnen sich jedoch in ihrer spezifischen Erzählform darin aus, jene Stilelemente bewusst weg zu lassen. Es wird kein Weichzeichner eingesetzt, um dem Rezipienten zu verdeutlichen, dass zwischen zwei Erzählebenen gewechselt wird. Ursprünglich haben sich Leute einen Film angeschaut in dem Wissen, dass der Film nicht lügt – aber dieser Kontrakt wird in den *Mindgame Movies* gänzlich aufgehoben. Dies kennzeichnet ein wesentliches Charakteristikum für Erzählweise der *Mindgame Movies* und eben auch für das Spiel mit der Wahrnehmung des Zuschauers. Wahrheit und Lüge sind nicht mehr voneinander zu unterscheiden. Die klassische Narratologie wird in *Mindgame Movies* aufgehoben und auf kognitiver Ebene erweitert, indem der Zuschauer über eine Art und Weise adressiert wird, die ihm zu einem intersubjektiven Bestandteil macht. Bei *Mindgame Movies* lässt sich von Intersubjektivität sprechen, insofern es nicht mehr ausreicht eine einzige Perspektive zu betrachten. Um die Komplexität der Erzählstruktur erfassen zu können, muss der Zuschauer die Ereignisse aus unterschiedlichen Blickwinkeln betrachten und gleichermaßen hinterfragen. In *Mindgame Movies*, in denen mehrere Zeitebenen gleichzeitig koexistieren, ist der Zuschauer dazu aufgefordert ständig darüber zu reflektieren, was die Bedeutung der gezeigten Bilder ist. Es ist daher unerlässlich immer wieder von Neuem die Realität der Erzählung zu überprüfen und die Bedeutungszusammenhänge neu zu sortieren. Ein *Mindgame Movie* prüft den Zuschauer mehr oder weniger durch Verschiebung und Neuorganisation in der zeitlichen Abfolge auf der Erzählebene, über unterschiedliche mentale und psychische Räume, die sich über die Handlung des Protagonisten aufbauen. Es wird ein Spiel mit der Aufhebung zwischen Ursache und Wirkung getrieben, wodurch der kontinuierliche Ablauf von Anfang-Mitte-Ende in seiner Folge aufgehoben wird. Der Zuschauer zeigt seine Aktivität darin, indem er

aus den gezeigten Bildinformationen die richtige Abfolge und Bedeutungszusammenhänge für sich wieder herstellt und eine Unterscheidung treffen kann, was der Film bloß vorlügt und was wirklich passiert. Gegenläufig zu dieser These beschreibt Thomas Elsaesser *Mindgame Movies* auch als eine Art Übergang von der klassischen Erzählstruktur hin zu interaktiven Videospielen und Computersimulationen. *Mindgame Movies* sind in ihrer filmischen Erzählung nicht mehr so berechenbar und formal strukturiert, sondern machen den Zuschauer zu einem immer bedeutenderen integrativen Bestandteil. Dieser Ansatz der Partizipation findet nach Auffassung Thomas Elsaessers in der Umsetzung des Filmsujets in Videospielen seine vollkommene Realisation, worüber eine zusätzliche Rezeptionsebene kreiert wird.³⁰

Im Verlauf der Geschichte hat der Mensch zwei Arten von Darstellungssystemen entwickelt – einerseits das Bild als eine visuell-mimetische Darstellung und andererseits mit der Erfindung des Buchdrucks ein verbal-symbolisches System. Als eine Weiterentwicklung dieser bisherigen Darstellungssysteme lässt sich die Digitalisierung bezeichnen. Damit einhergehend beschreibt Thomas Elsaesser ein Konkurrenzverhalten, mit dem sich die (post)moderne Erzählweise auseinandersetzen hat. In der zeitgenössischen Medienlandschaft ist es schon fast zu einer Gewohnheit geworden, dass die Möglichkeit von Feedback und Reaktionen in Echtzeit sowie dynamische Verlinkungen zwischen Bild und Text ermöglicht werden. Dem gegenüber muss sich auch die klassische Erzählstruktur anpassen, um so mit den modernen Formen der Erzählung noch konkurrenzfähig zu bleiben. Die neuen Medien wie Computerspiele und das Web 2.0. im allgemeinen Sinn liefern eine neue Form der Erzählweise, indem andere Arten eines spezifischen Ablaufes generiert und die Aufmerksamkeit gelenkt wird. Das zeitgenössische Kino versucht sich dem anzupassen, indem die klassische Erzählstruktur von abstrakteren Funktionszusammenhängen ersetzt werden. Ausgehend von der bisherigen Linearität und einer zielgerichteten Handlungskette finden sich nun neue Sortierungsprinzipien wieder, die eine lineare Erzählung ergänzen oder aber auch vollkommen ersetzen. Diese modernistischen Erzählformen im zeitgenössischen Kino werden durch Verfahren wie *layering* und *mise-en-abyme* unterstützt.

³⁰ Vgl. Elsaesser, Thomas, *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Narration im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz+Fischer 2009, S. 243-246.

Über diese Stilmittel der Faltung und Potenzierung werden in die Erzählstrukturen Serialität und multiple Optionen, sowie ein offener Ausgang in das traditionelle Erzählformat miteingebunden. Über diese Strategie versucht der Film mit den digitalen Formen des 21. Jahrhunderts mitzuhalten und die Zuschauer noch weiterhin für die Kinofilme zu begeistern. Thomas Elsaesser bezeichnet diese Anpassung von Seiten der Filmindustrie an die Digitalisierung als einen weiteren Epochenwandel nach den bereits entwickelten visuell-mimetischen und verbal-symbolischen Darstellungssystemen. Die narrative Linearität wird so zunehmend von labyrinthischen Pfaden und navigatorischen Prinzipien als ein neues Phänomen unserer Zeit abgelöst.³¹

2.2.2. Motive

Mindgame Movies lassen neben einem besonderen Aufbau in ihrer Narration und Adressierung auch typische Motive erkennen. Laut Thomas Elsaesser lassen sich hier 6 charakteristische Motive unterscheiden: sehr häufig werden lineare Erzählstrukturen umgekehrt und in ihrer Reihenfolge vertauscht, sodass das Zusammenspiel von Ursache und Wirkung für den Zuschauer aber auch für den Protagonisten selbst von vornherein meist nicht klar erkenntlich ist. Damit in Verbindung stehen oftmals Ereignisse, deren Bedeutung und Auswirkung zunächst nicht erklärbar sind. Die zentrale Fragestellung in der Narration richtet sich daher an die Lösung eines rätselhaften Ereignisses, an das Warum und Wie? Warum finden Dinge statt, die wir uns als Zuschauer im ersten Moment nicht erklären können? Was passiert mit dem Protagonisten? Ist diese Handlung real oder doch nur ein Traum? Ein weiteres charakteristisches Merkmal für *Mindgame Movies* ist die Aufhebung der Grenzen zwischen Realität und Imagination. Dem Protagonisten und auch dem Zuschauer gilt es zu hinterfragen und gleichermaßen zu erkennen, was die Realität und was doch nur eine Simulation ist. Eng damit verbunden ist auch der Ausgangspunkt in vielen dieser wesensgemäßen Filme, dass die Frage nach dem Sein gestellt wird – der Protagonist findet sich in der Position wieder, dass er nicht

³¹ Vgl. Elsaesser, Thomas, *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Narration im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz+Fischer 2009, S. 246-248.

mehr weiß, wer er ist, was mit ihm passiert ist oder tatsächlich passiert ist? Dies gilt es gleichermaßen für den Rezipienten herauszufinden.

Betrachtet man die Filme „A beautiful Mind“ oder „Donnie Darko“ im Kontext eines *Mindgame Movies*, so zeigt sich als weiteres Motiv eine imaginäre Person, die den Protagonisten in den Filmen als eine Art Mentor begleitet und oftmals ein Entscheidungsträger in verschiedenen Situationen ist.

Vielfach wird auch mit der Bewusstseinsbildung gespielt. Es ist anfänglich weder für den Protagonisten noch das Publikum erkennbar, ob die Erzählung entgegen der Annahme in der Realität handelt, oder in einem anderen Universum stattfindet. Damit erfolgt eine zielgerichtete Irreführung der Wahrnehmung, die sich schließlich in einer drastischen Wende zu erkennen gibt. Dadurch definieren sich viele *Mindgame Movies* in ihrer Erzählstruktur durch eine Unberechenbarkeit, die für viele Zuschauer den Reiz der Filmwahrnehmung besonders attraktiv gestaltet. Einerseits wird der Rezipient selbst überrascht und andererseits kann er auch beobachten, wie der Protagonist damit umgeht und die Wahrnehmung über die Welt, in der die Erzählung spielt, neu ordnet.

Eine weitere typische Situation, die sich im Zuge der *Mindgame Movies* häufig beobachten lässt, ist ein Irrglaube, in dem sich der Protagonist befindet. Durch seine Umgebung gelangt er in einen traumatischen Zustand, in dem er das Verlangen spürt eine Verschwörungstheorie aufzudecken. Ein Beispiel hierfür wäre der Film „Flightplan“, in dem die Protagonistin aus ihrem Umfeld unklare Hinweise und Signale in Bezug auf den Verlust ihrer Tochter bekommt. Sie weiß nicht, was beziehungsweise wem sie glauben soll und steht damit vor einer wesentlichen Gewissensfrage. Auch die Zuschauer gelangen damit in die Situation, dass nicht mehr klar ersichtlich ist, wer nun tatsächlich die Wahrheit sagt oder nicht? Der Protagonist oder die Nebenfiguren? Gemeinsam mit dem Protagonisten verfolgt das Publikum durch unterschiedlichste Hinweise und Aussagen ein Rätsel, das ein Erlangen der Wahrheit und Auflösung, wem man in der Erzählung des Situationsherganges vertrauen kann, verspricht.³²

³² Vgl. Elsaesser, Thomas, *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Narration im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz+Fischer 2009, S. 241-242.

In diesen beschriebenen Situationen zeigt sich die Tendenz, Skepsis und Zweifel dem Glauben und der Vernunft gegenüberzustellen. Daraus ergeben sich immer wieder Probleme und Fragen hinsichtlich Epistemologie und Ontologie, die sowohl an den Zuschauer als auch an den Protagonisten selbst gestellt werden. Man kann daher *Mindgame Movies* nicht nur als eine neuartige Form des komplexen Erzählens, sondern auch unter dem Aspekt des sozialen Nutzens betrachten. Durch die Herausforderung, die in ihrer spezifischen Form an den Zuschauer gerichtet ist, lassen sich jene Filme auch unter Anbetracht einer Schulung beziehungsweise einem Training für das soziale Umfeld analysieren. Ebenso sind *Mindgame Movies* in der Vermittlung einer produktiven Pathologie zu hinterfragen, die sowohl in Bezug auf die Gesellschaft als auch auf individuelle Lebenssituationen zu betrachten wären. Thomas Elsaesser spricht sogar von einer Identitätskrise und Krise der Wahrnehmung, die von Seiten des Rezipienten stattfindet. In wie weit *Mindgame Movies* diese Thesen aufgreifen, soll im Folgenden näher erläutert werden.³³

2.3. Ein neues Genre?

2.3.1. Was ist ein Genre?

Der Begriff „Genre“ dient sowohl dem Produzenten als auch dem Rezipienten als eine mögliche Kategorisierung und Einteilung von Filmen. Darüber lassen sich bestimmte narrative Muster, eine typische Ikonographie und Stereotypen sowie das Verhältnis von Geschichte und Ideologie im Film in übergeordnete Gruppierungen einordnen. Über ein Genre wird eine Orientierung erzeugt und gleichermaßen eine gewisse Erwartungshaltung auf Seiten des Rezipienten gestiftet. Dabei ist zu erwähnen, dass sich der Begriff „Genre“ nicht ausschließlich auf ein einziges Medium bezieht, sondern medienübergreifend Anwendung findet. In Bezug auf ein einziges Medium bilden Genres eigene Traditionen aus und ihre ganz individuelle Genrehistoriografie – so auch im Film.

Anfänglich wurde der Genre-Begriff primär mit dem amerikanischen Film in Verbindung gebracht, dem der Autorenfilm in Europa während des ersten Weltkriegs gegenüber stand.

³³ Vgl. Ebenda, S. 243.

Erst durch Bernhard Roloff und Georg Seeßlen wurde der Genrebegriff in ihrer zehnbändigen Reihe „Grundlagen des populären Films (1981)“ maßgeblich geprägt. Die Unterscheidung zwischen Genrekino und Autorenkino ist ein viel diskutiertes Thema. Roloff und Seeßlen haben aber über ihr Werk dazu beigetragen, dass in den 90er Jahren eine zunehmende Auseinandersetzung mit genretheoretischen Kategorien einsetzte. Auch wenn im postmodernen Filmkonzept vom Ende des Autorenkinos die Rede ist, erheben manche dennoch den Anspruch auf einen Autorenstatus und repräsentieren sich dadurch als eine Art von „Markenartikel“ in der Filmindustrie – wie zum Beispiel Quentin Tarantino.³⁴

Genres definieren sich ständig neu und sind in keiner Weise als ein statisches System zu betrachten. Sie sind immer in Bezug auf ihre Epoche zu analysieren, da sie sowohl extern als auch intern von Filmindustrie und Umfeld beeinflusst werden. So lässt sich etwa der Begriff Melodrama aus den 30er und 40er Jahren in unserer heutigen Zeit nur mehr schwer auf die gleiche Art und Weise verwenden. Wurde damals ein Melodrama gespielt, dann erwartete man sich einen Film mit sehr viel Spannung und einer dramatischen Rahmenhandlung. Heutzutage trifft darauf eher das von Thomas Elsaesser 1992 geprägte Modell der „unerfüllten Lovestroy“, wodurch die Veränderung der genreverbundenen Erwartungshaltung deutlich wird. Genres als eine kategorische Struktur und Verständigungsbegriff zwischen Produzent und Rezipient ist keine Erfindung des Films.

Die dominanten Genres wie Komödie und Tragödie bildeten sich bereits im 19. Jahrhundert in der Literatur und im Theater und gehen auf die Poetik Aristoteles zurück, der die Unterteilung in Epik, Lyrik und Dramatik einführte. Grund für die Genrebildung war die Entstehung der Massenunterhaltung – das Publikum entwickelt Vorlieben und Tendenzen, worauf das jeweilige Programm angeglichen wird. Der Film hat sich daran orientiert und adaptierte die bereits bekannten und beliebten Genrestrukturen aus Literatur und Theater in seine medialen Bedingungen, um sich den Zuspruch der Zuschauer zu sichern. Man standardisierte die Produktionsprozesse in Hinblick auf die Bedürfnisse des Publikums und versuchte möglichst ökonomisch Filme zu produzieren, wodurch sich in der Kontinuität dieses Ablaufes nach und nach Genres herausbildeten. Dies geschah bereits in der Zeit des

³⁴ Vgl. Hickethier, Knut, „Genretheorie und Genreanalyse“, *Moderne Film Theorie*, Hg. Jürgen Felix, Mainz: Bender 2003², S.62-97, hier S. 68-69.

frühen Kinos und wurde erstmals 1911/12 mit den Hollywood-Studios der USA in Verbindung gebracht.³⁵

Prinzipiell lassen sich Filme durch ihre zeitlichen, gesellschaftlichen, geschichtlichen und inhaltlichen Bezüge zu einem Genre zuordnen. Doch durch die Vielzahl an Filmen, die in den letzten Jahrzehnten von der Filmindustrie produziert wurden, ist man sich über deren genaue Einteilung nicht immer einig. Geht es beispielsweise um ein Verbrechen, das es aufzuklären gilt, ist deutlich zu erkennen, dass es sich dabei um einen Kriminalfilm handeln muss. Spricht man hingegen von einer zukünftigen Welt mit technologischen oder sozialen Eigengesetzlichkeiten, lässt sich der Film dem Science-Fiction Genre zuordnen. Dem Genrebegriff steht der Gattungsbegriff gegenüber. Gattungen beziehen sich im Vergleich zu Genres nicht auf inhaltliche Merkmale des Filmes, sondern vielmehr auf deren technologische Merkmale und Produktionsbedingungen. Als Gattung ließe sich beispielsweise der Stumm- oder Animationsfilm bezeichnen.³⁶

Knut Hickethier beschreibt den Entwicklungsprozess eines Genres über die 4 Phasen Entstehung, Stabilisierung, Erschöpfung und Neubildung. Dieser Prozess lässt sich dabei als eine Art Ausdifferenzierung zu schon bestehenden Genres verstehen. Eine Filmrichtung lässt sich als ein neues Genre bezeichnen, wenn durch den Erfolg eines neuen Erzähl- beziehungsweise Darstellungsmusters ein Prototyp entsteht, der sich von den bisherigen Formen abgrenzt. In einer Stabilisierungsphase wird auf dem Erfolg einer neuen erzählerischen Konstruktion, den typischen Charakteren und Bildern aufgebaut und Variationen produziert. Dieser Prozess ist dabei immer von der kulturellen Phase abhängig, da man abwägen muss, ob eine weitere Behandlung und Auseinandersetzung mit dem Thema notwendig ist. Geht daher der Erfolg über den prototypischen Film hinaus, so entsteht über mehrere Variationen eine Gruppe, die sich als neues Genre benennen lässt. Über einen ähnlichen Aufbau in den nachfolgenden Produktionen wird der Zuschauer an den Prototypen sowohl bewusst als auch unbewusst erinnert und eine neue Filmrichtung etabliert sich. Ob ein Genre lange erhalten bleibt, ist abhängig vom kulturellen

³⁵ Vgl. Ebenda, hier S. 71-75.

³⁶ Vgl. Ebenda, hier S. 63.

Umfeld und dessen Veränderungen. Sind einmal alle Geschichtsversionen eines filmischen Prototyps erzählt, kommt es zu einer Erschöpfungsphase. Diese Phase steht oftmals damit in Zusammenhang, dass das Sujet eines Filmes für das Umfeld nicht mehr so große Bedeutung hat. Dabei kommt es häufig zu Genreparodien oder aber auch zu Genreneubildungen. Bei manchen Genres ist es sehr schwer, eine Kombination mit Elementen aus anderen Genres herzustellen, da es sich schließlich um einen Abgrenzungsprozess handelt. Ein Western zum Beispiel lässt sich nur sehr begrenzt mit einem Thriller kombinieren. Bestimmende Faktoren für die Neubildung eines Genres sind dessen Variabilität und Offenheit neue Gestaltungsmerkmale zu integrieren, um so neue kommunikative Bedürfnisse des Publikums abzudecken. Gelingt dem Genre eine Neuformulierung, können sich entweder Subgenres oder auch neue eigenständige Genres etablieren. Man kann in diesem Entstehungsprozess Genres wie den Western, die sich auf eine bestimmte Epoche beziehen, von flexibleren Genres wie den Kriminalfilm, der sich im historischen Kontext immer wieder leicht anpassen kann, unterscheiden.³⁷

Bei der Nennung jener Filmgenres gibt es allerdings unterschiedliche Auffassungen, was nicht zuletzt auf die Wandelbarkeit zurückzuführen ist. Christin Geldhill (1992) beispielsweise zählt dazu folgende sechs Genres:³⁸

„..... Western, Melodram, Gangsterfilm/Kriminalfilm, Film Noir, Horrorfilm, Musicalfilm. Roloff/Seeßlen (1979ff.) kamen bereits auf zehn Genres: Western, Horror-Film, Gangster-Film, Science-Fiction-Film, Thriller, Melodram, Erotischer Film, Detektivfilm, Abenteuerfilm und der komische Film.“³⁹

³⁷ Vgl. Hickethier, Knut, „Genretheorie und Genreanalyse“, *Moderne Film Theorie*, Hg. Jürgen Felix, Mainz: Bender 2003², S.62-97, hier S.70-76.

³⁸ Vgl. Hickethier, Knut, „Genretheorie und Genreanalyse“, *Moderne Film Theorie*, Hg. Jürgen Felix, Mainz: Bender 2003², S.62-97, hier S.84.

³⁹ Hickethier, Knut, „Genretheorie und Genreanalyse“, *Moderne Film Theorie*, Hg. Jürgen Felix, Mainz: Bender 2003², S.62-97, hier S. 84.

Knut Hickethier betrachtet die Genres Western und Krimifilm als die beiden Prototypen in der Genretheorie des Films, da sie im Vergleich zu anderen Genres das prägnanteste System hervorgebracht haben. Am Beispiel des Westerns lassen sich die Herausbildung einer typischen Struktur im Filmaufbau und der Bezug zu einem kulturellen sowie gesellschaftlichen Umfeld deutlich veranschaulichen: Denkt man an einen klassischen Western hat jeder eine konkrete Vorstellung und Erwartungshaltung. Basierend auf dem historischen Hintergrund der Ausdehnung der USA von Westküste zu Ostküste und die damit verbundenen Auseinandersetzungen zwischen Ureinwohnern, Natur und regulativen Ordnungssystemen bilden Ausgangspunkt für jede Western-Geschichte der 50er Jahre. In den 70er Jahren entspannt sich jedoch die Situation zwischen Ost und West in Amerika und damit erfüllt das Western-Genre auch keine ideologische Bedeutung mehr. Diese Wende machte sich auch im Italowestern mit Schauspielern wie Sergio Leone deutlich. Wie zuvor schon erwähnt ist ein Genre immer in der Relevanz zu seinem kulturellen Umfeld und Epoche zu betrachten und jedes Genre erlebt eine Erschöpfung. Der typische Aufbau, Charakteristik und Darstellungsweise des Westerns findet sich schließlich im Science-Fiction-Genre wieder, indem der historische Kontext zeitgemäß abgeändert wurde – vom Wilden Westen in das All mit Zukunftsszenarien und anderen prototypischen Charakteren.⁴⁰

In wie weit lässt sich aber nun die von Thomas Elsaesser definierten *Mindgame Movies* als ein Genre definieren? Sind jene Filme individuell genug, um als Prototyp für ein neues Genre hervorzugehen?

Anhand der genretheoretischen Argumentation von Knut Hickethier soll im folgenden Kapitel eine mögliche Genrezuordnung von *Mindgame Movies* analysiert werden.

⁴⁰ Vgl. Hickethier, Knut, „Genretheorie und Genreanalyse“, *Moderne Film Theorie*, Hg. Jürgen Felix, Mainz: Bender 2003², S.62-97, hier S. 85-86.

2.3.2. Mindgame Movies als Genre

Der von Thomas Elsaesser geprägte Begriff der *Mindgame Movies* wird in zahlreichen filmwissenschaftlich-philosophischen Debatten diskutiert. Warren Buckland bezeichnet dieses Filmformat als *Puzzle-Filme* und auch viele andere Literaturquellen geben Aufschluss über ganz unterschiedliche Bezeichnungen für diese Filme.⁴¹

Ebenso diffus wie die Begrifflichkeit selbst, ist die Genrezuordnung von *Mindgame Movies*. In manchen Filmkritiken im Internet werden *Mindgame Movies* schon mal voreilig als ein Genre bezeichnet, aber auch Thomas Elsaesser selbst ist hier anderer Meinung:

„Dieser breite, facettenreiche Reiz dieser Filme wie auch andere Unterschiede lassen daran zweifeln, dass es sich bei ihnen um ein Genre oder Subgenre handelt. Besser, man nennt sie ein Zeit-Geist-Phänomen oder vielleicht (...) eine gewisse Tendenz des zeitgenössischen Kinos.“⁴²

Bei Betrachtung der als *Mindgame Movies* betitelten Filme ergibt sich nämlich das Problem, dass es sich nicht wie in der Genretheorie von Knut Hickethier zunächst um einen prototypischen Einzelerfolg handelt, woraus sich eine neue Genrestruktur etabliert hätte. *Mindgame Movies* zeichnen sich durch einen sehr komplexen Handlungsaufbau aus, aber in ihrer Geschichte, ihrem historischen Kontext und in ihrer ideologischen Bedeutung können sie ganz unterschiedlich sein. Als Motiv eines *Mindgame Movies* lässt sich nämlich sowohl der Science-Fiction-Film „The Matrix“ wie der Horrorfilm „The Silence of the lambs“ aber genauso das Genre des Film Noir mit „Lost Highway“ oder „Memento“ zählen.⁴³ Darin zeigt sich, dass sich der von Thomas Elsaesser geprägte Begriff der *Mindgame Movies* nicht als die Entstehung eines neuen Genres verstehen lässt.

⁴¹ Vgl. Buckland, Warren, *Puzzle Films. Complex storytelling in contemporary cinema*, West Sussex UK: Blackwell Publishing Ltd 2009.

⁴² Vgl. Elsaesser, Thomas, *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Narration im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz+Fischer 2009, S. 237.

⁴³ Vgl. Ebenda, S. 240.

Es ist auch keine Genreneubildung zu erkennen, da jene Filme ganz unterschiedlichen schon bereits bestehenden Genres zuzuordnen sind. Es scheint so, als ließen sich *Mindgame Movies* nur als ein Überbegriff für besonders komplexe und für den Zuschauer in seinem Aufbau besonders fordernde Filme verstehen. Sie beschreiben eine Tendenz der Filmindustrie den Rezipienten auf eine neuartige Weise zu adressieren und stellt wohl eher ein Phänomen unserer Zeit, als ein neues Genre dar.

„(...)Doch angesichts ihres Kultstatus und angesichts des Interesses, das ihnen von Fans der Popkultur, Philosophen, Intellektuellen und sogar von Menschen, die normalerweise nicht über Filme schreiben und nachdenken, entgegengebracht wird, ist es gleichfalls vernünftig, sie als symptomatisch für weitere kulturelle Veränderungen im Umgang mit bewegten Bildern und künstlichen Welten zu betrachten.“⁴⁴

Die von Knut Hickethiers Genretheorie festgemachten Kriterien eines Genres lassen sich in *Mindgame Movies* in keiner Hinsicht klar definieren. Entgegen mancher Filmkritik-Schreiber im Internet lassen sich daher jene spezifischen Filme am ehesten als eine Stilrichtung oder Tendenz unserer Medienlandschaft bezeichnen, wie es auch Thomas Elsaesser selbst in seiner Analyse darlegt.

Die Argumentation von Thomas Elsaesser lässt sich durch den britischen Soziologen Andrew Tudor unterstützen, der Filmgenres analysiert und dabei die historische Veränderung unterschiedlicher Strategien des Zuschauers Inhalte zu interpretieren untersucht. Er wählt dadurch einen ethnographischen Zugang, um sich mit der Rezeptionssituation in der postmodernen Kultur näher auseinanderzusetzen. Dabei gelangt er zu der Auffassung, dass sich Filmgenres durchaus auch als eine soziale Konstruktion begreifen lassen. Entgegen einer Kategorisierung und Einteilung richtete sich die Entwicklung eines Genres bei Andrew Tudor nach deren potentiellen Lesarten, die den jeweiligen Film zu einem kulturellen Objekt machen.⁴⁵

⁴⁴ Ebenda, S. 262.

⁴⁵ Vgl. Winter, Rainer, *Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozess*, Köln: Herbert von Halem Verlag² 2010, S. 179.

„A genre is flexible, open to variable understandings by different users at different times in different contexts.“⁴⁶

In seiner Analyse eröffnet Tudor im Vergleich zu Hickethier einen weitläufigeren Zugang zur Bildung von Genres, indem er dem Publikum im Sinne der postmodernen Kultur mehr Bedeutung zuschreibt. Sie sind es nämlich, die ein Genre aufrechterhalten und konstruieren.

Aus ethnografischer Sicht lässt sich daher die Argumentation von Thomas Elsaesser, dass es sich bei *Mindgame Movies* um ein Phänomen der Zeit und spezifische Tendenz handelt, durch Tudors Genrebegriff unterstützen. Denn durch *Mindgame Movies* wird auch eine neue Lesart geschaffen, die von den Zuschauern in unterschiedlicher Form dekodiert wird. Es entscheidet daher jeder Rezipient für sich, welche Bedeutung er/sie aus dem Filminhalt gewinnt und interpretiert. Darüber erfolgen sowohl die Genrezuordnung wie auch die Konstruktion eines Filmes als ein kulturelles Objekt. Der Begriff *Mindgame Movies* lässt sich in diesem Sinne nicht als ein neues Genre charakterisieren, aber als ein Überbegriff für eine spezifische Lesart im postmodernen Kontext, innerhalb derer vom Rezipienten über eine veränderte Interpretationsstrategie ein Genre zugewiesen wird.

2.3.3. Genrezuordnung des Films „Memento“

Wie sich in weiterer Folge noch zeigen wird, ist „Memento“ sowohl inhaltlich als auch strukturell ein Paradebeispiel für das von Thomas Elsaesser beschriebene Filmformat der *Mindgame Movies*. Die Unwissenheit über den Protagonisten Leonard Shelby, der sein Gedächtnis verloren hat und eine in sich sehr komplex verschachtelte narrative Struktur eröffnen den Rezipienten sehr viel Interpretationsfreiraum. Durch den äußerst rätselhaften und teilweise sehr bruchstückhaften Inhalt zeigt der Regisseur Christopher Nolan keinen typischen Film, der einem konkreten Genre zuzuordnen ist. Denn „Memento“ zeichnet sich vielmehr durch eine sehr spezifische Lesart aus, welche diesen Film zu einem prägnanten

⁴⁶ Winter, Rainer, *Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozess*, Köln: Herbert von Halem Verlag² 2010, S. 179.

Beispiel der *Mindgame Movies* macht.

In wie weit sich dies in dem Film „Memento“ im konkreten Fall äußert wird in weiterer Folge noch analysiert werden. Aber wie Thomas Elsaesser auch davon ausgeht, dass zur Gruppe der *Mindgame Movies* unterschiedliche Genres zählen können, so ist auch an dieser Stelle festzuhalten, dass „Memento“ in seiner fundamentalen Form dem Film Noir zugeordnet werden kann.

Das Genre des Film Noir kam in den 1940er Jahren auf. Hierzu zählen vor allem Filme, die in ihrer Ikonographie eine negative, düstere Grundstimmung und ein eher pessimistisches Menschenbild vermitteln.⁴⁷

„Thematically, film noir is dominated by a mixture of existential and Freudian motifs, discussed in a separate section. The noir universe is dark, malign and unstable where individuals are trapped through fear and paranoia, or overwhelmed by the power of sexual desire.“⁴⁸

Thematisch behandelt der Film Noir primär die Aufklärung von kriminellen Verbrechen mit detektivischen Nachforschungen. Im Zentrum stehen dabei ein männlicher Antiheld, der sich häufig durch eine mentale beziehungsweise psychologische Instabilität auszeichnet. Vielfach tritt hierbei der Protagonist in der Rolle eines eifersüchtigen Ehemannes, korrupten Polizisten oder Versicherungsangestellten auf, der einer so genannten *femme fatale* gegenübersteht. Bezeichnend für dieses Genre ist neben stilistischen Mitteln wie Flashbacks und elliptischen Narrationsmustern auch eine Voice-Over-Stimme des Antihelden, die die Gedankenwelt des oftmals sehr komplex gezeichneten männlichen Protagonisten offenlegt.⁴⁹

Diese Thematik und Figurenkonstellation lässt sich auch im Film „Memento“ von Christopher Nolan betrachten. Leonard Shelby, der sein Kurzzeitgedächtnis verloren hat, tritt als ehemaliger Versicherungsangestellter in die Position eines detektivischen Agenten, der trotz seines mentalen Handycaps versucht den Vergewaltiger und

⁴⁷ Vgl. Spicer, Andrew, *Film Noir*, Harlow (u.a.): Longman 2002, S. 1-4.

⁴⁸ Spicer, Andrew, *Film Noir*, Harlow (u.a.): Longman 2002, S. 4.

⁴⁹ Vgl. Spicer, Andrew, *Film Noir*, Harlow (u.a.): Longman 2002, S. 1-4.

Mörder seiner Frau zu finden. Natalie steht ihm dabei als laszive, trügerische *femme fatale* zur Seite.⁵⁰ Darin zeigen sich die fundamentalen Grundelemente des Film Noir-Genres. Allerdings führt die Komplexität im narrativen Aufbau dazu, dass es in der filmischen Repräsentationsebene weit über den in den 1940er Jahren etablierten Film Noir hinaus geht. Darin lässt sich auch die Einordnung von „Memento“ in die von Thomas Elsaesser betitelten *Mindgame Movies* festlegen und zeigt gleichermaßen die historische Veränderung oder auch Anpassung einer einst durch rigide stilistische Prinzipien definierten Genrestruktur.

⁵⁰ Vgl. *Memento*, Regie: Christopher Nolan, USA: 2002.

3. Filmwahrnehmung des Zuschauers

Nicht zuletzt durch die Digitalisierung hat sich das amerikanische Kino in den 1970er Jahren sehr stark verändert. Das Kino eröffnet sich als ein neuer Bedeutungsraum, in dem es sich als eine Welt der Möglichkeiten repräsentiert.

Aufwändige Produktionstechnologien machen es möglich, im Kino Bilder zu sehen, die dem Zuschauer im Vergleich zur alltäglichen Wahrnehmung eine sehr intensive und durch die Bewegtbilder noch viel realere Erfahrung bieten. Das bewegte Bild wird vor allem in Filmen, die sich mit den Themen Geschichte und Gedächtnis auseinandersetzen, mit einer sehr starken Bindung zur Erinnerung assoziiert, wodurch die Zuschauer ein besonders intensives Nahverhältnis erleben.

Erinnerungen im Film verleiten den Zuschauer dazu, selbst über seine eigenen Erinnerungen und Erfahrungen zu reflektieren.

Generell ist das Medium Kino in unserer Gesellschaft beziehungsweise in unserer Filmkultur viel sichtbarer geworden. Es wird schon beinahe als eine

Selbstverständlichkeit erachtet, über die neusten Kinostarts informiert zu sein.

Sowohl verbale als auch visuelle Darstellungen über die aktuellen Filme werden in unterschiedlichsten Medien als Information an das Publikum herangetragen und sind bereits fester Bestandteil unserer Medienlandschaft geworden. Dabei wird von Seiten des postklassischen Hollywoods der Versuch unternommen, das Mainstreamkino mit neuen Dimensionen vielseitiger zu gestalten. Durch Polyvalenz und Mehrdeutigkeit definiert sich das Kino als sinnstiftende Instanz hinsichtlich unserer Denkweise über Identität und Ideale neu.⁵¹

„Wenn eine frühere Generation ein epistemologisches Interesse am Film zeigte (das dieser selten, wenn je befriedigen konnte), geht es heute eher um ein ontologisches Verständnis: das Kino als Welt der Möglichkeiten, und damit (...) auch als Möglichkeit der Welt.“⁵²

⁵¹ Vgl. Elsaesser, Thomas, *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Narration im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz+Fischer 2009, S. 14.

⁵² Elsaesser, Thomas, *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Narration im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz+Fischer 2009, S. 14.

Es wird das Ziel verfolgt dem Zuschauer eine neue Sinneserfahrung zu liefern - die Kinoleinwand als ein Erlebnis realer als die Realität.

Thomas Elsaesser geht davon aus, dass die Position des Zuschauers neu bestimmt werden muss, da man als Zuschauersubjekt nicht mehr in einer fixierten Rolle verharrt, sondern im Kino als Möglichkeitsraum die Handlungsmacht neu definiert wird. Wie bereits durch das Phänomen der *Mindgame Movies* verdeutlicht wurde, findet sich im zeitgenössischen Kino zunehmend die Tendenz in den narratologischen Aufbau hinsichtlich Zeit und Raum Zweifel aufkommen zu lassen. Darüber wird die Handlungsmacht des Publikums selbst in Frage gestellt und auch in einer gewissen Form bedroht, da man als Zuschauer prinzipiell die Prämisse verfolgt, sich der Realität der gezeigten Ereignisse zu versichern. Über multiple Zeitlichkeiten, in sich verschachtelte Narrativität und Paradoxien wird der Rezipient dazu aufgefordert das Gefüge von Zeit und Raum selbst in einen logischen Zusammenhang zu stellen und zu rekonstruieren.

Dabei muss der Zuschauer selbst herausfinden, ob die Unzuverlässigkeit der filmischen Struktur aus der eigenen subjektiven Wahrnehmung resultiert, oder die objektiv sichtbare Welt den Zustand der Desorientierung bewusst konstruiert und hervorruft.

In dieser Konstellation der Unsicherheit wird der herkömmliche Vertrag der *suspension of disbelief* gebrochen und das Vertrauen auf jene Fiktion, die auf der Kinoleinwand präsentiert wird, aufgehoben. Darin erklärt sich auch die zuvor bereits erwähnte Krise der Wahrnehmung, in der sich der Rezipient befindet. Man kann sich weder auf seine eigene subjektive Wahrnehmung noch auf die objektiv präsentierte Welt verlassen und wird aufgefordert die jeher als zuverlässig erachtete Erzählstruktur auf ihre Richtigkeit und Sinnhaftigkeit zu überprüfen.

Dieser Argumentation von Thomas Elsaesser zu Folge findet im zeitgenössischen Kino im Repertoire der *Mindgame Movies* wie etwa „Minority Report“, „The Jacket“ und „Memento“ eine Verschiebung statt: die Handlung des Protagonisten ist nicht mehr primäres Orientierungselement, um der Realität der Bilder auf den Grund zu gehen – hierzu sind auch die eigenen Sinne des Zuschauersubjekts gefragt, welches sich über ein intersubjektives Beziehungsverhältnis definiert.⁵³

⁵³ Vgl. Ebenda, S. 26-27.

3.1. Suspension of Disbelief

Um der Frage auf den Grund zu gehen wie wir als Rezipient Wissen generieren, ist zunächst zu klären, worüber sich Wirklichkeit in unserer Wahrnehmung definiert. In weiterer Folge soll näher erläutert werden, welche Rolle Wirklichkeit und Illusion als ein oszillierendes Verhältnis beim Filmzuschauer und deren Bewusstseinsbildung haben. Denn durch die spezifische Adressierungsform von *Mindgame Movies* werden diese Bedingungen auf besonders fordernde Art und Weise vom Zuschauer als zunehmend medienkompetentes Subjekt im Sinne der postmodernen Filmkultur abverlangt.

3.1.1. Illusionsbildung im Kino

Es lässt sich als ein menschliches Bedürfnis und wesentliches Kriterium unserer Alltagswahrnehmung beschreiben, dass wir die Annahme haben, unser Lebensraum und wir als Person sind real. Das menschliche Individuum konstituiert die Wirklichkeit im Alltag über Sinnesbewegungen, die sowohl geordnet und strukturiert als auch ungeordnet sein können. Über dieses Wechselverhältnis definiert sich unsere Befindlichkeit. Im Idealfall folgen unser Alltag, die Handlungen, Tätigkeiten und Aufgaben einer Regelmäßigkeit, jedoch ist dies für gewöhnlich nicht der Fall. Um Wirklichkeit im Alltag erzeugen zu können, benötigen wir bestimmte Bewältigungsmodalitäten, die es ermöglichen ungeordnete Abläufe zu harmonisieren. Dazu zählen die Tugenden „Hoffnung“, „Glaube“, „Offenheit“, „Gerechtigkeit“, und „Liebe“. ⁵⁴

Legt man diese Konstruktion von Wirklichkeit im Alltag auf die Filmrezeption im Kinosaal um, so befindet sich der Zuschauer in einem ständig oszillierenden Zustand zwischen Illusion und Realität. Auch wenn das Publikum sich der Fiktionalität des Kinos, der erzählten Geschichte als eine Illusion, bewusst ist, wird das Geschehen der bewegten Bilder als eine alternative Realität zum Alltag angesehen, von der man sich gerne in den Bann ziehen lässt.

⁵⁴ Vgl. Dech, Uwe Christian, *Der Weg in den Film. Stufen und Perspektiven der Illusionsbildung*, Bielefeld: Transcript-Verlag 2011, S. 75-76.

Laut der Argumentation von Uwe Christian Dech sind es vor allem jene erwähnten Dispositionen beziehungsweise Tugenden, die es dem Rezipienten ermöglichen in die filmische Realität hineingezogen zu werden und einen Abstand zur tatsächlichen Realität zu gewinnen. In diesem Sinne wird die Filmrezeption als eine abweichende Wirklichkeit akzeptiert und das menschliche Verlangen nach Phantasie, Idealen und Traum getilgt.⁵⁵

„Anders als im Alltag, wo das Sehen von unserer Intentionalität abhängig sei, lenke im Kino das Gezeigte unsere Intentionalität (...).“⁵⁶

Die Sogwirkung des Filmes begründet sich nicht nur durch Technologien, die sich in besonders aufwändig produzierten Special Effects und 3D – Animation widerspiegeln, sondern auch durch den Anspruch die Alltagserfahrungen des Publikums in den Aufbau des Films zu integrieren. Es dient dem Film als eine Prämisse dem Zuschauer ein Wiederfindungs-Potential zu liefern. Etwas womit er/sie sich identifizieren kann. So schafft der Film einerseits eine Illusion, von der sich das Zuschauersubjekt faszinieren lassen kann, andererseits wird auch in diesem Umfeld der Anspruch erhoben, eine Wirklichkeit darzustellen.

Der Zuschauer folgt den Handlungen des Protagonisten, um daraus den Sinn der Filmgeschichte zu rekonstruieren. Darin definiert sich die primäre Aufgabe des Publikums. Besonders dabei ist, dass der Rezipient bei Betrachtung eines Filmes in zwei Stunden so viel Information erfährt und Handlung passiert, wie es sich im Alltag nicht einmal in einer Zeitspanne von 24 Stunden ereignen könnte. Besonders eindrucksvoll wird dabei die Sinn-konstituierende Tätigkeit im Kontext des Verbotenen, einer unerreichbaren Welt wie das Weltall beispielsweise erfahren. Wenn man sich einen Film anschaut, ist es das oberste Ziel die Handlungen des Protagonisten erklärbar und transparent zu machen.⁵⁷

Umso interessanter und anspruchsvoller gestaltet sich dieses Vorgehen daher in der Konstellation eines *Mindgame Movies* und begründet das Bedürfnis des Zuschauers

⁵⁵ Vgl. Dech, Uwe Christian, *Der Weg in den Film. Stufen und Perspektiven der Illusionsbildung*, Bielefeld: Transcript-Verlag 2011, S. 76-77.

⁵⁶ Ebenda, S. 77.

⁵⁷ Vgl. Ebenda, S. 178-179.

die Realität beziehungsweise die Kontinuität im Handlungsablauf aus dem Film herauszufiltern.

Die herkömmliche zeitliche und dramaturgische Struktur eines Spielfilms setzt sich aus drei Phasen zusammen: In der Expositionsphase wird der Protagonist als Charakter vorgestellt und der Ausgangspunkt für die folgende Handlung festgelegt. In der darauf folgenden Phase wird der Hauptkonflikt des Filmes in Szene gesetzt, in der das Verhältnis von Protagonist und Antagonist und dessen Zielgerichtetheit veranschaulicht wird. Haupt- und Nebenhandlung vereinen sich schließlich zu einer Lösung, indem der Protagonist sein Ziel erreicht.

In diesen konventionellen Aufbau wird oftmals das Element des „Spiels“ integriert, um den Film zu einem eigenen Erlebnis des Zuschauers zu machen. Durch stark variierende Kameraaufnahmen, Verschachtelungen im Handlungsstrang erfordert es vom Publikum erhöhte Aufmerksamkeit, um seinem Ziel aus den Bildern einen Sinn zu konstruieren Folge leisten zu können. Das systematische Denken wird abgelegt und das Erkundungspotential gefördert. In diesem Prozess erfährt der Rezipient eine verstärkte Befriedigung der natürlichen Neugierde und verstärkt das Gefühl, selbst Teil des Ereignisses zu sein.⁵⁸

Dadurch wird das Erlebnispotential eines Spielfilms auf besondere Art und Weise erfahren, wodurch sich auch das Potential der von Thomas Elsaesser definierten *Mindgame Movies* erschließt.

Ein fiktives Format kennzeichnet sich dadurch, dass es sich dabei um eine ausgedacht Geschichte handelt. Es ist allerdings zu beobachten, dass die Grenzen zwischen Realität und Fiktion im Verlauf der Filmgeschichte zunehmend verschwimmen. Aus dem Bereich der Textverstehensforschung lässt sich belegen, dass der Rezipient in seinem Filmverständnis stets darum bemüht ist, ein „kohärentes Ganzes“ aus den Filmsequenzen zu kreieren.

Dazu kommt sowohl das erlernte Wissen über filmtechnische Konzeptionen als auch erworbenes Wissen im Alltag beziehungsweise im Zuge der Mediensozialisation zu tragen. Daher orientiert sich der Rezipient im Filmverständnis einerseits an technischen Ausführungen wie Schnitt, Montage und Kameraeinstellung andererseits

⁵⁸ Vgl. Dech, Uwe Christian, *Der Weg in den Film. Stufen und Perspektiven der Illusionsbildung*, Bielefeld: Transcript-Verlag 2011, S. 189-190.

an seinen Lebenserfahrungen über idealtypische Ereignisabläufe, Handlungsmotive und das Wissen über Typologien einzelner Filmgenres. Über diese Parameter verleiht der Zuschauer dem Gezeigten Sinn und ordnet Handlungsabläufe zu. Dieses kohärente Situationsmodell wird erschwert, indem kausale Verknüpfungen im Film nicht immer sofort aufzulösen sind.

Dieser so genannte „Sense- Making- und Verarbeitungsprozess“ ist Ausgangspunkt für das Toleranzphänomen des Rezipienten.⁵⁹

Der Begriff *suspension of disbelief* (zu dt. „Die Aufhebung des Zweifels“) wurde bereits im 19. Jahrhundert von Coleridge etabliert. In diesem Toleranzphänomen verbirgt sich die Annahme, dass sich der Rezipient der fiktionalen Medieninhalte im Kino bewusst ist, aber ganz bewusst die reale Welt unterdrückt und die Gegebenheit der Geschichte toleriert.

Das Publikum wird in diesem Kontext durch die prinzipielle Annahme charakterisiert, dass eine sinnhafte Geschichte mit einem plausiblen Zusammenhang von Ursache und Wirkung präsentiert wird – diese Fiktion wird von den Zuschauerinnen und Zuschauern ohne zu hinterfragen akzeptiert. Ist dem Film-Plot jedoch inhaltlich schwerer zu folgen, ist die Aktivität des Zuschauers selbst gefordert, da für die Wahrnehmung des Rezipienten kein sinnstiftendes Konzept erkennbar ist. In diesem Fall ist der allgemeine Verarbeitungsprozess der visuellen Information vom Publikum selbst in Frage zu stellen und zu analysieren.⁶⁰

Dieser Prozess soll im Folgenden durch die medientheoretischen Ansätze von Stuart Hall und John Fiske inhaltlich näher ausgeführt werden, um die Verschiebung der klassischen Zuschauerposition in *Mindgame Movies* auf wissenschaftlicher Ebene argumentierbar zu machen.

⁵⁹ Vgl. Böcking, Saskia, *Grenzen der Fiktion? Von Suspension of Disbelief zu einer Toleranztheorie für die Filmrezeption*, Köln: Halem 2008, S. 53-56.

⁶⁰ Vgl. Ebenda, S. 59-61.

3.2. Zuschauerkonzepte

Thomas Elsaesser definiert über die Formulierung der *Mindgame Movies* eine neuartige Repräsentationsebene auf der Kinoleinwand, die sich vor allem in Kontext des postmodernen beziehungsweise des postklassischen Kinos charakterisiert. In dieser Form der Zusammenstellung eines Filmes, der kontextuellen Auslegung einer Geschichte, die das Ziel verfolgt auf mehreren Ebenen einen Rezipienten zu adressieren und eine rätselhafte Herausforderung darzustellen, verändert sich auch die Position des Zuschauers. Stuart Hall und John Fiske haben sich in ihren wissenschaftlichen Untersuchungen damit auseinandergesetzt, wie man das Erleben des Zuschauers im Kino beschreiben kann. Diese zwei Konzepte liefern eine mögliche Umsetzung der repräsentativen Aufbereitung eines *Mindgame Movies* und wie das Publikum diese verschachtelten Inhalte umsetzen kann. Einen weiteren sozialanalytischen Aspekt für das Aufkommen dieses Filmformats in unserem medialen Umfeld liefert Maurizio Lazzarato in der Auseinandersetzung mit dem Übergang von einer Disziplinargesellschaft zur Kontrollgesellschaft.

3.2.1. Stuart Hall

Encoding/Decoding Modell

Stuart Hall hat mit seinem Encoding/Decoding Modell einen wesentlichen Forschungsbeitrag der Cultural Studies beigetragen. Die „British Cultural Studies“ etablieren sich in den 1970er Jahren aus der „Birmingham School“ und beschäftigen sich mit der Medienkommunikation. Das primäre Interesse liegt dabei in der medialen Aneignung des Zuschauers und Interaktion mit dem medialen Text. Auch Stuart Halls Modell beschäftigt sich damit, wie mediale Inhalte als Bedeutung generiert werden und vom Zuschauer angeeignet werden. Er richtet sich damit gegen die Annahme, dass Medien die Macht über ein passives Publikum haben und betrachtet die Aneignungsprozesse, Wahrnehmung und Interpretation der Wirklichkeit innerhalb der Rahmenbedingungen, die von dem Medien geschaffen werden. Stuart Hall setzt sich damit auf semiotischer Ebene mit der Vorstellung eines aktiven Zuschauers

auseinander, der über unterschiedliche Zeichenstrukturen den medialen Botschaften Bedeutung zuordnet.⁶¹

Das Encoding/Decoding Modell lässt sich als konträre Position zum traditionellen Sender-Empfänger Modell beschreiben. Grundsätzlich ist man in der Massenkommunikationsforschung davon ausgegangen, dass die Kommunikation zwischen der Sender-Institution und dem Empfänger beziehungsweise Rezipienten als ein Kreislauf stattfindet – der Sender produziert eine Botschaft, die vom Rezipienten empfangen wird. Dieses Konzept würde der klassischen Zuschauerposition entsprechen, die aber in Anlehnung an die Rezeptionssituation in *Mindgame Movies* keine Legitimierung mehr findet. Mit dem Medienwandel hat sich auch der Kommunikationsprozess von Sender und Empfänger maßgebend verändert.

Stuart Hall erweitert dieses traditionelle Sender-Empfänger Modell, indem er von einer viel komplexeren Struktur ausgeht, innerhalb der eine Botschaft vermittelt wird. Er geht der Frage nach, ob neben Produktion und Konsum eine Erweiterung dieses Kommunikationsprozesses durch Zirkulation und Reproduktion vorstellbar wäre, die nicht als eigenständige Momente aufzufassen wären, sondern in einer Verbindung miteinander den Kommunikationsvorgang bestimmen. Dabei spricht Stuart Hall von so genannten Zeichenträgern, die ein Produkt des Apparates über bestimmte Praktiken und im Rahmen eines vorgegebenen Kodes vermitteln. In diesem Sinne wird im Encoding/Decoding Modell die „Nachricht“ durch eine „Bedeutungsstruktur“ ersetzt.

Die Kodierung und Dekodierung bezeichnet Hall in diesem Kontext als determinierte Momente, über die eine mediale Nachrichtenform vermittelt wird. Als Beispiel verweist er in seiner Untersuchung auf tägliche Nachrichten, die wir im Fernsehen konsumieren. Ein Ereignis muss erst über formale Kriterien, im Diskurs des Mediums zu einer Geschichte gemacht werden, bevor es ausgestrahlt wird und einen Effekt beziehungsweise Nutzen haben kann. Die Struktur einer Nachricht bedient sich eines Kodes, innerhalb dessen eine Bedeutung transportiert werden soll.

⁶¹ Vgl. Winter, Rainer, *Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozess*, Köln: Herbert von Halem Verlag² 2010, 113-114.

Ist dieser Produktionsprozess vollzogen, funktioniert der Kommunikationsprozess in einem weiteren Schritt durch den Moment der Dekodierung.⁶²

„In einem „determinierten“ Moment bedient sich die Struktur des Kodes und bringt eine „Nachricht“ hervor. In einem anderen determinierten Moment hält die „Nachricht“, vermittelt ihrer Dekodierung, Einzug in die Struktur gesellschaftlicher Praktiken.“⁶³

In diesem Sinne löst sich Stuart Hall von der traditionellen Vermittlung einer Botschaft vom Sender zum Empfänger und beschreibt die Produktion einer Kommunikation innerhalb eines Kreislaufes, der im Determinismus des medialen Umfeldes festgelegt wird. Um die Kodierungen des Gezeigten als Rezipient verstehen zu können, muss der sinntragende Diskurs dem Regelwerk der Sprache angepasst sein. Der Produktionsprozess des Encoding/Decoding Modells zeichnet sich dadurch aus, dass Produktion und Rezeption nicht als identische Momente angesehen werden, sondern in einem Beziehungsverhältnis miteinander operieren, um einen Kommunikationsprozess zum Rezipienten zu ermöglichen.⁶⁴

Dies spiegelt sich auch in der Konstellation von *Mindgame Movies* zu seinen Zuschauern wieder.

Produktion und Rezeption sind einerseits miteinander verbunden, aber andererseits für sich voneinander unterscheidbar. Im Kreislauf der Kommunikation spielt entgegen dem Sender-Empfänger Modell auch die Zirkulation eine wesentliche Rolle. Dadurch wird der Argumentation von Stuart Hall zur Folge auch die Möglichkeit eines Feedbacks im Produktionsprozess einer Botschaft integriert. Das Wissen über den Diskurs, innerhalb dessen eine Botschaft dekodiert wird, erhält das Publikum im Rahmen der sprachlichen Artikulation des gesellschaftlichen, kulturellen und realen Umfeldes. Stuart Hall ist der Auffassung, dass in jedem Diskurs spezifische Codes integriert sind und diese wesentliches Funktionsmoment darstellen. In vielen Bereichen wirken diese Codes bloß nicht mehr, da sie bereits als natürlich aufgefasst

⁶² Vgl. Hall Stuart, *Ideologie Identität Repräsentation. Ausgewählte Schriften 4*, Hg. Juha Koivisto/ Andreas Merken, Hamburg: Argument Verlag 2004, S. 66-69.

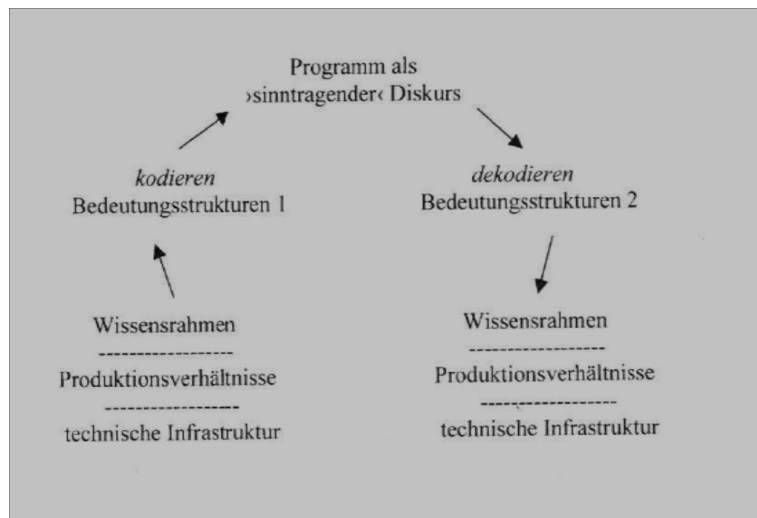
⁶³ Hall Stuart, *Ideologie Identität Repräsentation. Ausgewählte Schriften 4*, Hg. Juha Koivisto/ Andreas Merken, Hamburg: Argument Verlag 2004, S. 69.

⁶⁴ Vgl. Ebenda, S. 70-71.

werden. Es findet ein Gewöhnungsprozess beim Betrachter statt, sodass naturalisierte Codes nicht mehr als konstruiert empfunden werden. Grund dafür ist die Wahrnehmung auf der Dekodierungsseite, die in den Codes eine Reproduktion ihrer eigenen Wahrnehmung sehen. Ein Beispiel dafür wäre, wenn der Betrachter im Bild das visuelle Zeichen eines Hundes sieht, automatisch davon ausgegangen wird, dass dies auch tatsächlich für das Tier Hund steht.⁶⁵

Stuart Hall fasst das Encoding/Decoding Modell mit folgender Grafik zusammen und veranschaulicht darüber seine Vorstellung des Kommunikationsprozesses, die sich auch auf die spezifische Filmrezeption in *Mindgame Movies* übertragen lässt:

Abb.1: Stuart Hall „Encoding/Decoding Modell“



Der Idealfall einer Kommunikation findet dann statt, wenn der Zuschauer innerhalb des dominanten Codes, die Botschaft der Nachricht genau in dem Rahmen dekodiert, indem es vom Sender vorgesehen und konnotiert wurde. Dann findet eine Vorzugslesart statt, die einen transparenten Kommunikationsprozess beschreibt. Dies ist jedoch vielmehr ein rein hypothetischer Ansatz von Stuart Hall, da dieser Idealtypus in der Praxis nur sehr selten stattfindet. Eine zweite potentielle Lesart und zugleich die am häufigsten zutreffende ist die Dekodierung innerhalb eines ausgehandelten Codes. Das bedeutet die Betrachter akzeptieren zwar die

⁶⁵ Vgl. Hall Stuart, *Ideologie Identität Repräsentation. Ausgewählte Schriften 4*, Hg. Juha Koivisto/ Andreas Merckens, Hamburg: Argument Verlag 2004, S. 71-72.

vorherrschenden Kodes, dekodieren sie aber in Anlehnung an ihre eigenen sozialen Erfahrungen und Umfeld. Lehnt der Zuschauer die vom Sender kodierte Botschaft beziehungsweise Vorzugslesart vollkommen ab, kommen oppositionelle Kodes zu tragen, indem die Dekodierungsseite eine gegenteilige Position zur vorgesehenen Lesart einnimmt.⁶⁶

In Abhängigkeit von sozialem Hintergrund und kultureller Kompetenz finden sich in jedem medialen Text Kodes, die über jene drei möglichen Lesarten im Prozess von Enkodierung und Dekodierung ausverhandelt werden. Stuart Hall unternimmt mit seinem Modell den Versuch die Zuschaueraktivität zu typisieren und zeigt damit auf, dass die Tätigkeit der Rezeption kein homogener Prozess ist.

Besonders schwierig ist das Dekodieren im Falle der *Mindgame Movies*, da die Kodes in diesem Format noch zusätzlich verschlüsselt sind und damit eine sehr spezifische Lesart vom Rezipienten fordern. Die kodierte Botschaft ist von Seiten des Senders bewusst rätselhaft und teilweise sogar lückenhaft ausgelegt.

Das Encoding/Decoding Modell von Stuart Hall liefert den Hintergrund für ein mögliches Zuschauerkonzept, wie die Struktur der *Mindgame Movies* und deren komplexe Adressierungsform vom Rezipienten in einer aktiven Dekodierungsstrategie entschlüsselt und wahrgenommen werden kann.

Der Versuch aus den verschlüsselten beziehungsweise rätselhaften Narrationsmustern Wissen zu gewinnen, erfolgt über das Ausverhandeln unterschiedlicher Bedeutungsstrukturen und geht – wie von Thomas Elsaesser auch angedeutet – weit über den herkömmlichen Produktion-Rezeptions-Prozess hinaus. Es wird der Zirkulation und Distribution eine wesentliche Bedeutung zugeschrieben, die sich in der Vieldeutigkeit der medialen Texte auf tun. Dies zeigt sich auch in der Etablierung von Fangemeinden, Diskussionsforen über diverse *Mindgame Movies* die in weitere Folge anhand des Filmes „Memento“ noch näher thematisiert werden.

⁶⁶ Vgl. Hall Stuart, *Ideologie Identität Repräsentation. Ausgewählte Schriften 4*, Hg. Juha Koivistol/ Andreas Merckens, Hamburg: Argument Verlag 2004, S. 77-80.

3.2.2. John Fiske

Polysemie und Active Audience

Neben dem Encoding/Decoding Modell von Stuart Hall liefert auch John Fiske als ein Vertreter der Cultural Studies einen wesentlichen Beitrag zu der Betrachtung der Aktivität des Zuschauers, die durch die kognitiven Herausforderungen in *Mindgame Movies* gefordert wird. Fiske beschäftigt sich mit dem Thema der Wechselwirkung zwischen dem Wirkungspotential eines Mediums und dem Umsetzungspotential des Zuschauers auf einer Bedeutungsebene.

In Anlehnung an die Vorstellung einer bevorzugten Lesart bei Hall konkretisiert Fiske den Vorgang, wie Zuschauer Wissen und damit auch Bedeutung generieren, als einen Aushandlungsprozess zwischen dem visuellen Text und dem sozialen Umfeld. Zusätzlich zu der dominanten Ideologie produziert der Zuschauer selbst Bedeutung, was Fiske als „active audience“ beschreibt. *Mindgame Movies* implizieren ein Zuschauerkonzept, welches eine derartige Bedeutungskonstruktion vom Publikum einfordert.

Fiske betrachtet den Rezeptionsprozess im Sinne der Cultural Studies in Verbindung von Gesellschafts- und Kulturanalyse und beschreibt es als einen gesellschaftlichen Aushandlungsprozess, als ein soziales Ereignis, welches den Zuschauer zu einem aktiven Produzenten von Bedeutungen werden lässt. Er geht davon aus, dass die von Stuart Hall definierten Lesarten – dominante, ausgehandelte, oppositionelle Lesart – schon für die Rezeption zutreffend sind, aber nicht bloß eine Lesart, sondern eine Struktur mehrere Lesarten innerhalb einer dominanten Ideologie zu Tragen kommt. Der visuelle Text eines Filmes bietet daher eine Vieldeutigkeit an, die vom Zuschauer in einem Aushandlungsprozess zum sozialen Umfeld als Bedeutung generiert wird. Damit eröffnet sich für den Rezipienten auch ein Freiraum selbst den Bildern Interpretation hinzuzufügen. John Fiske beschreibt dieses Potential unter dem Begriff der Polysemie.⁶⁷

⁶⁷ Vgl. Fiske, John, *Television Culture*, London [u.a.]: Methuen 1987, S. 62-65.

„It is more productive to think not so much of a singular preferred meaning, but of structures of preference in the text that seek to prefer some meanings and close others off. This is an elaboration of Hall's model, not a rejection of it, for it still sees also the text as a structured polysemy, as a potential of unequal meanings, which can only be activated by socially situated viewers in a process of negotiation between the text and their social situation.“⁶⁸

Wie sich in weiterer Folge am Filmbeispiel „Memento“ herausstellen wird, ist es wesentliches Merkmal eines *Mindgame Movies* dem Zuschauer mehrere Deutungsmöglichkeiten zu eröffnen, die sich durch deren rätselhaften und verwirrenden narrativen Aufbau ergeben. Die Vieldeutigkeit ist vermutlich auch jenes Charakteristikum, das *Mindgame Movies* bei den Zuschauern so beliebt macht und ebenso Potential für die Etablierung eigener Fangemeinden und Foren im Internet darstellt.

Der Postmoderne Film zeichnet sich durch Intertextualität, Ironie und Selbstreferenzialität aus und stellt einen Gegenpol zum realistischen Erzählkino dar. Wesentlicher Unterschied liegt in der Offenheit der filmischen Struktur innerhalb der es zu einer stärkeren oder schwächeren Ausprägung von Polysemie kommen kann. Die Polysemie eines medialen Textes im postmodernen Film äußert sich in unterschiedlicher Form. Wesentlich für die Heterogenität und die Möglichkeit vieldeutiger Sinnproduktion sind textuelle Stützen, die sich in einem Film gegenseitig unterstützen, bedingen oder sogar ineinander übergehen. Es kommt für das Potential einer unterschiedlichen Medienaneignung gar nicht primär auf die Komplexität des Aufbaus an. Die Polysemie zeigt sich auch in Widersprüchlichkeiten und Lückenhaftigkeit des medialen Textes. Eines der Merkmale, die eine textuelle Vielsinnigkeit im Film ermöglichen, ist laut Fiske die Ironie. Mimik, Gestik und Tonfall eines Protagonisten können dazu beitragen, dass etwas Gesagtes eine ganz gegenteilige Bedeutung für den Zuschauer bekommt. Dazu werden beispielsweise zwei Bedeutungsebenen gegenübergestellt. Oftmals wird auch das Stilmittel der

⁶⁸ Fiske, John, *Television Culture*, London [u.a.]: Methuen 1987, S. 65.

Metapher angewendet, um das Ziel zu verfolgen, über die Bedeutung des bloß Gezeigten weiter hinaus zu gehen. Aber auch Parodie, Sarkasmus und Witz sind Merkmale, die Polysemie auf textueller Ebene erzeugen können. Es werden unterschiedliche Mittel eingesetzt, um dem Film eine Vielzahl von Facetten zu verleihen, innerhalb der die Zuschauer ihre Aktivität im Sinne der Bedeutungskonstruktion und Interpretation zeigen. Intertextuelle Bezüge und Widersprüche in medialen Texten machen einen Film für unterschiedlichste Rezipienten interessant, greifbar und konzipieren einen eigenen Wissensrahmen.⁶⁹

Um die Rezeptionsforschung vertieft unter dem Aspekt der Gesellschafts- und Kulturanalyse zu betrachten, unterscheidet Fiske zwischen einem textuellen Subjekt und einem sozialen Subjekt. Das soziale Subjekt konstituiert sich über das gesellschaftliche Umfeld, kulturelle Prägungen und soziale Beziehungen. Das textuelle Subjekt wird hingegen in der Auslegung des Filmtextes mitproduziert und stellt das Subjekt dar, welches der Text im Film voraussetzt und adressieren will. Daraus erschließt sich, dass das textuelle Subjekt explizit nur im Prozess des Lesens existiert und der Fernsehtext das Subjekt erst zu einem Zuschauer macht.⁷⁰

Das textuelle Subjekt in *Mindgame Movies* zeichnet sich vor allem durch eine Instabilität aus, die aus der rätselhaften Konstruktion einer Geschichte resultiert. Es wird daher ein Subjekt vorausgesetzt, das es versteht aus einer unwissenden Situation eine Produktivität zu etablieren und Hinweisen auf der Suche nach Wahr oder Falsch nachzugehen.

Ein weiterer wesentlicher Aspekt, den Fiske bearbeitet und der auch wesentlich in der Betrachtung von *Mindgame Movies* ist, zeigt sich in der Tendenz des Rezipienten Inhalte unterschiedlich anzueignen. Man könnte daher die spezifische Form der *Mindgame Movies* als ein Potential betrachten, auf das die Filmindustrie in besonderer Weise eingehen will, indem Filme non-linear und bewusst mit dem Ziel Verwirrung zu stiften produziert werden. In *Mindgame Movies* findet sich daher eine

⁶⁹ Vgl. Winter, Rainer, *Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozess*, Köln: Herbert von Halem Verlag² 2010, S. 131-139.

⁷⁰ Vgl. Fiske, John, *Television Culture*, London [u.a.]: Methuen 1987, S. 62.

ganz besondere Form der Polysemie, die sich wie im Beispiel „Memento“ vor allem durch Lückenhaftigkeit im textuellen Aufbau widerspiegeln.

Um populär zu sein und bei den Zuschauern Erfolg zu finden, muss ein Text laut den Untersuchungen von John Fiske sehr vieldeutig sein und unterschiedliche Interpretationen zulassen. Grund für die Polysemie eines Textes ist die Wechselbeziehung von Text und soziales beziehungsweise gesellschaftliches Umfeld, innerhalb der eine unterschiedliche Bedeutungskonstruktion von Seiten des Rezipienten stattfindet. John Fiske führt an dieser Stelle Aborigines als Beispiel an, die auf Grund ihres sozialen Umfeldes und ihrer kulturellen Prägung filmische Texte in einem ganz anderen Kontext interpretieren, als beispielsweise Kinder aus der Großstadt. Einer Studie zu Folge, erkannten die Aboriginies in der Serie „Diff’rent Strokes“ – in dem ein schwarzes Kind von einer weißen Familie adoptiert wird – ihre eigene Machtlosigkeit und Unterlegenheit, die durch den kleinen schwarzen Jungen in der strengen Welt der weißen Familie repräsentiert wird. Dieser Sichtweise der Subkultur steht die Bedeutungskonzeption der Hochkultur gegenüber, die wohl vielmehr ein Augenmerk auf die Großzügigkeit der Familie und die Chance, welche dem kleinen Jungen durch die Adoption ermöglicht wird, legen. Ebenso finden Araber und Zuschauer jüdischer Abstammung einen ganz anderen Zugang zu der Lebensweise, die in „Dallas“ durch zahlreiche Liebesaffären, Intrigen und nicht intakte Familien dargestellt wird. Darin zeigt sich also die unterschiedliche Aneignung in Abhängigkeit des sozialen Umfeldes der Rezipienten.⁷¹

In der Definition der *Mindgame Movies* von Thomas Elsaesser liegt im Zentrum des Interesses nicht so sehr, eine soziale und kulturelle Differenzierung der Wahrnehmung des Rezipienten zu erörtern, sondern vielmehr die zunehmend mediale Kompetenz, die eine neue Form der Vielseitigkeit anbietet beziehungsweise vom Publikum abverlangt, anhand der visuellen Gestaltungsform aufzuzeigen.

⁷¹ Vgl. Fiske, John, *Television Culture*, London [u.a.]: Methuen 1987, S. 65- 72.

3.2.3. Thomas Elsaesser

Film als produktive Pathologie

Die Zuschauerkonzepte von Stuart Hall und John Fiske zeigen Möglichkeiten auf, wie der Rezipient die Filmwahrnehmung eines *Mindgame Movies* verarbeiten könnte. Dabei bezieht sich Thomas Elsaesser primär auf die Repräsentationsebene, während sich die Vertreter der Cultural Studies wie Stuart Hall und John Fiske vor allem auf den Zusammenhang von Gesellschaft und Kultur und die daraus resultierende Bedeutungskonstruktion beschäftigen.

Dem Rezeptionsprozess wird eine größere Bedeutung zugeordnet und gleichermaßen die mediale Wirksamkeit und Konzeption an gesellschaftliche und soziale Veränderungen angepasst. Einerseits wird im Sinne einer medial vorgegebenen Ideologie ein Kode konzipiert, den es vom Zuschauer zu entschlüsseln beziehungsweise zu dekodieren gilt und andererseits tritt der Zuschauer in einem aktiven Prozess der Bedeutungsgenerierung und Wissensgewinnung dem medial konzipierten Text gegenüber.

Mindgame Movies scheinen hier ein Extrem zu definieren, da sie im Vergleich zu anderen Filmproduktionen besonders diffizile Codes und ebenso eine besonders erhöhte Aktivität vom Rezipienten einfordern, aber in gleichem Maße damit der gewachsenen Medienkompetenz und der Vieldeutigkeit eine Herausforderung bieten. Man könnte daher annehmen, dass in *Mindgame Movies* jene von Stuart Hall und John Fiske beschriebene Zuschauerkonzepte zu ihrer maximalen Ausprägung kommen.

Mindgame Movies nehmen einen besonderen Stellenwert in der Medienlandschaft ein. Thomas Elsaesser weist darauf hin, dass sich jenes Phänomen unserer Zeit sowohl in der Gesellschaft als auch in der individuellen Lebenssituation als eine produktive Pathologie erweist. Während sich literarische Vorläufer durch Linearität und einen zuverlässigen Erzähler auszeichnen, trifft der Rezipient in *Mindgame Movies* auf das gegenteilige Extrem. Der Zuschauer muss sowohl die Zuverlässigkeit des Erzählers als auch der gezeigten Bilder hinterfragen, um dem Verlauf einen Sinn geben zu können. Der Zuschauer wird ganz bewusst mit Fragezeichen konfrontiert, da dadurch auch zeitgenössische Fragen über Subjektivität, Anerkennung und der eigenen Identität aufgeworfen werden.

Das Bewusstsein und sensomotorische System wird insofern ganz anders konzipiert und adressiert, da es für den Rezipienten keine vorgefertigte Vertrauensbasis gibt. Der Zuschauer muss selber abschätzen, ob der Erzähler vertrauenswürdig ist oder nicht.

Aus diesem Grund werden in *Mindgame Movies* die Protagonisten als psychologisch sehr instabile Figuren gezeichnet, indem sie häufig über Persönlichkeitsstörungen einen anderen Zugang zur Realität haben. Neben Paranoia und Schizophrenie zählt auch Amnesie zu den wesentlichen Hauptkategorien, die auch im *Mindgame Movie* „Memento“ angewendet werden, um die Pathologien innerhalb der Gesellschaft und seiner eigenen individuellen Situation neu zu befragen. Durch dieses Hinterfragen des eigenen Umfeldes greifen *Mindgame Movies* den Geist der Zeit auf und bringen darüber das filmische Erlebnis auf eine neue Ebene der Wahrnehmung.⁷²

In dem von Thomas Elsaesser kategorisierten *Mindgame Movie* „Flightplan“ wird beispielsweise die Persönlichkeitsstörung Paranoia als Thema aufgegriffen, um auf die Krise der Subjektbildung in unserer zeitgenössischen Netzwerkgesellschaft hinzuweisen und Paranoia als eine produktive Pathologie zu hinterfragen. In dem Film „Flightplan“ hat eine Frau damit zu kämpfen, dass sie für sich selber herausfinden muss, ob die Signale und Hinweise, die in ihrem Umfeld wahrgenommen werden, wahr oder falsch sind. Auch hier ist es nicht nur für den Rezipienten, sondern auch für den Protagonist eine andere Perspektive, eine andere Sichtweise einzunehmen, um zu einer neuen Form des Wissens zu gelangen. Analysiert man die Persönlichkeitsstörung Schizophrenie in *Mindgame Movies* als ein Zeit-Geist-Phänomen, so wird schnell klar, dass jeglicher Referenzpunkt zu einer Normalität aufgehoben wird. Der Zuschauer wird dazu veranlasst, vollkommen in die Wahrnehmung einer schizophrenen Persönlichkeit einzutauchen, da es keine alternative Perspektive gibt. In diesen Fällen kommt auch der Begriff der Intersubjektivität zum Tragen. Es ist in *Mindgame Movies* nicht mehr genug, sich auf die Sichtweise des Protagonisten und seiner Selbst zu verlassen, sondern es gilt diese in einem intersubjektiven Verhältnis zu überprüfen. Durch einen

⁷² Vgl. Elsaesser, Thomas, Hollywood heute. Geschichte, Gender und Narration im postklassischen Kino, Berlin: Bertz+Fischer 2009, S. 248-251.

unzuverlässigen Erzähler wird dem Zuschauer jede Art von Rahmenhandlung, innerhalb der es zu einer Orientierung kommen könnte, genommen.⁷³

„Somit handelt es sich einerseits um Pathologien (der Subjektivität, des Bewusstseins, der Erinnerung und Identität), die Indikatoren einer Krise oder eines Wandels in der Beziehung des Selbst zu sich und zur Welt (und als Ausweitung: des Zuschauers zur Leinwand) sind.“⁷⁴

In dem *Mindgame Movie* „Donnie Darko“ zum Beispiel ist die Schizophrenie des Protagonisten von Anfang an klar erkennbar. Der Rezipient kann Donnie Darko aber nur über dessen Umgebung und nicht über den Zugang zu seiner Innerlichkeit wahrnehmen. Dadurch wird der Zuschauer ebenso mit einer anderen Wahrnehmung konfrontiert und nimmt ein anderes Beziehungsverhältnis zwischen sich selbst und der Filmwelt ein.⁷⁵

Durch diese drei Kategorien der Persönlichkeitsstörung – Schizophrenie, Amnesie, Paranoia - lässt sich zeigen, auf welche Art und Weise sich *Mindgame Movies* konzipieren, um eine andere Perspektive der Wahrnehmung zu ermöglichen und liefert die Betrachtung der *Mindgame Movies* aus einem psychologischen Stellenwert. Generell spielt in *Mindgame Movies* der mentale Zustand des Protagonisten eine sehr wesentliche Rolle. Sie stellt oftmals die Pathologie einer Subjektivität dar, die den Versuch hat eine Prophezeiung zu erfüllen. In „Memento“ wird beispielsweise von der Hauptfigur das Ziel verfolgt, den Mörder seiner Frau zu finden. Wesentlicher Unterschied zum realistischen Erzählkino liegt dabei vor allem in der Loslösung des Zuschauers vom klassischen Voyeur zu einem mitarbeitenden Rezipienten. Grundvoraussetzung für die Partizipation ist die Annahme, dass die gezeigte Welt des Filmes real ist und als solche auch hingenommen wird. *Mindgame Movies* erfordern aber nicht nur eine Aktivität beziehungsweise eine Mitarbeit während des Rezeptionsprozesses, sondern das besondere ist, dass *Mindgame Movies* das Potential für hypertextuelle Aktivität in diversen Onlineforen ermöglichen

⁷³ Vgl. Elsaesser, Thomas, *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Narration im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz+Fischer 2009, S. 251-252.

⁷⁴ Elsaesser, Thomas, *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Narration im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz+Fischer 2009, S. 254.

⁷⁵ Vgl. Ebenda, S. 252-253.

und damit Fangemeinden entstehen. Thomas Elsaesser geht davon aus, dass *Mindgame Movies* bloß einen Rohstoff liefern, der in weiterer Folge über die Kontaktaufnahme zwischen den Rezipienten im Web 2.0 weiterentwickelt wird.⁷⁶ In wie weit die Wissensproduktion von Seiten der Zuschauer im Fall von „Memento“ auf hypertextueller Ebene weiterproduziert wird, soll in weiterer Folge noch veranschaulicht werden.

3.2.4. Maurizio Lazzarato

Mindgame Movies als Symptom der Kontrollgesellschaft

Während Thomas Elsaesser das Format der *Mindgame Movies* und die damit verbundene Veränderung der Rezeptionsweise auf Eben der Repräsentation beschreibt, liefert Maurizio Lazzarato in seiner Abhandlung „Leben und Lebendiges in der Kontrollgesellschaft. Kooperation zwischen Gehirnen und Noopolitik“ einen weiteren analytischen Ansatz, um das Aufkommen der *Mindgame Movies* auf soziologischer und gesellschaftskritischer Ebene zu betrachten.

Er setzt sich in Anlehnung an Michel Foucault und Gilles Deleuze mit dem Übergang von der Disziplinargesellschaft zur Kontrollgesellschaft auseinander und beschreibt die damit in Zusammenhang stehenden gesellschaftlichen und machtpolitischen Veränderungen und Erneuerungen. Aus historischer Sicht geht man zunächst von der Betrachtungsweise der Menschen als Masse aus, welche es in Klassen einzuteilen und als mediales Machtdispositiv zu kontrollieren gilt. Durch die neuen Technologien wie Kino und Fernsehen Ende des 19. Jahrhunderts beginnen sich die Menschen allerdings miteinander zu vernetzen und stellen eine öffentliche Meinung dar. Es bildeten sich Netzwerke, neue Subjektivitäten und damit einhergehend auch eine neue Form der Sozialisation.⁷⁷

⁷⁶ Vgl. Elsaesser, Thomas, *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Narration im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz+Fischer 2009, S. 251-254.

⁷⁷ Vgl. Lazzarato, Maurizio, „Leben und Lebendiges in der Kontrollgesellschaft. Kooperation zwischen Gehirnen und Noopolitik“, *Empire und die biopolitische Wende. Die internationale Diskussion im Anschluss an Hardt und Negri*, Hg. Marianne Pieper u.a., Frankfurt u.a.: Campus 2007, S. 253-268, hier S. 253-259.

„Mit der Entwicklung der Öffentlichkeiten nähert sich die Gesellschaft dem, was Trade metaphorisch „cerveaux assemblés“ nennt, die „zusammengekommenen Gehirne“.“⁷⁸

Von einem statischen Raum-Zeit-Gefüge ausgehend etablieren sich im Übergang zur Kontrollgesellschaft neue dynamische Formen und für den Menschen eine Welt der medialen Möglichkeiten, Vielfalt und Differenzialität.⁷⁹ Im Sinne dieser Entwicklung lassen sich auch *Mindgame Movies* als ein Phänomen erklären, das sich innerhalb der neuen technologischen Dispositive zur Prägung und Beeinflussung von Subjektivitäten entwickelt hat. Während es in der Disziplinargesellschaft vor allem um die Modellierung der Körper in einem abgeschlossenen System von Zeit und Raum geht, tritt im Laufe der Zeit das Gedächtnis und der Geist des Körpers in den Vordergrund, was schließlich auch in der Erzählstruktur des beschriebenen Filmformats der *Mindgame Movies* ersichtlich wird.

„Gedächtnis und Aufmerksamkeit sind also die Kräfte, die zu regulieren, zu kontrollieren und auszubeuten sind, denn sie bringen die Empfindungen und die Wahrnehmung hervor“.⁸⁰

In diesem Sinne lassen sich *Mindgame Movies* auf sozialanalytischer Ebene als Phänomen dieser gesellschaftlichen Entwicklung und Fokussierung auf die Gedanken und der Einsatz des Gedächtnisses betrachten. Denn so wie sich im Zuge der Verkettung von Machtdispositiven die handelnden Subjekte einer Disziplinargesellschaft zur Kontrollgesellschaft verändert haben, so vollzieht sich dies ebenso auf filmisch repräsentativer Ebene in den von Thomas Elsaesser betitelten *Mindgame Movies*.

⁷⁸ Lazzarato, Maurizio, „Leben und Lebendiges in der Kontrollgesellschaft. Kooperation zwischen Gehirnen und Noopolitik“, *Empire und die biopolitische Wende. Die internationale Diskussion im Anschluss an Hardt und Negri*, Hg. Marianne Pieper u.a., Frankfurt u.a.: Campus 2007, S. 253-268, hier S. 263.

⁷⁹ Vgl. Ebenda, hier S.253.

⁸⁰ Ebenda, hier S. 265.

„Während die Disziplinen im Wesentlichen den Körper modellieren und dadurch Verhaltensweisen bestimmen, die vor allem ins Körpergedächtnis eingehen, moduliert die Noopolitik die Gehirne und konstituiert somit Verhaltensweisen vermittelt des intellektuellen Gedächtnisses.“⁸¹

In diesem Fokus auf die Gedanken und den Geist definiert Maurizio Lazzarato den Begriff der Noopolitik als eine neue Form der Machtverhältnisse und öffentliche Meinungsbildung im Sinne einer kollektiven Intelligenz. Dabei geht es vor allem um die Modulation des Gedächtnisses als eine konstruierende Instanz von Öffentlichkeit und öffentlicher beziehungsweise kollektiver Meinung. Er beschreibt das Lebendige in der Kontrollgesellschaft anhand dieser noopolitischen Modellierung des Körpers.⁸²

Maurizio Lazzarato liefert damit einen weiteren Ansatz für die Beschreibung des neuartigen Zuschauerkonzepts im Zuge der von Thomas Elsaesser beschriebenen *Mindgame Movies*. Jene Filme zeigen nämlich auch eine mediale Technologie mittels der eine Macht über die Gedanken ausgeübt werden kann und Rezipienten im Sinne einer öffentlichen Meinung im informatorischen Netzwerk miteinander in Kontakt treten. In *Mindgame Movies* findet die Öffentlichkeit einen gemeinsamen Gedankenaustausch, indem Fans in einem Netzwerk über den tatsächlichen Verlauf der Geschichte rätseln. Damit wird die Veränderung von einer Disziplinargesellschaft zur Kontrollgesellschaft durch die Konstruktion neuer Subjektivitäten bewiesen und die Argumentation einer neuen Form der Zuschauerschaft aus soziologischer Sicht inhaltlich unterstützt.

⁸¹Lazzarato, Maurizio, „Leben und Lebendiges in der Kontrollgesellschaft. Kooperation zwischen Gehirnen und Noopolitik“, *Empire und die biopolitische Wende. Die internationale Diskussion im Anschluss an Hardt und Negri*, Hg. Marianne Pieper u.a., Frankfurt u.a.: Campus 2007, S. 253-268, hier S. 266.

⁸² Vgl. Ebenda, hier S. 266-268.

3.3. Verschiebung der Zuschauerposition

Vom Voyeur zum intersubjektiven Bestandteil

Mindgame Movies bewirken in der postmodernen Filmkultur nicht nur ein verändertes Verhältnis des Verstandes zur eigenen Umgebung, also dem Rezipienten zu sich selbst und seiner Umwelt, sondern es liefert auch Diskussionspotential für die Annahme, dass es sich dabei um Paradigmen von Kontrolle und Disziplin handelt. Diesen Ansatz formuliert Thomas Elsaesser in Anlehnung an Walter Benjamin. Dadurch, dass in *Mindgame Movies* der Zuschauer besonders stark gefordert wird und eine hohe kognitive Aktivität abverlangt wird, könnte man den Grund für deren Aufkommen auch in der Notwendigkeit eines Trainings für unser mediales Umfeld sehen. Die zeitgenössische mediale Umgebung gestaltet sich zunehmend facettenreicher und fordert unsere Sinne immer stärker, was eine Orientierungslosigkeit zur Folge haben kann. Vollkommene Reizüberflutung ist das Resultat, dem der Rezipient ausgeliefert ist. Um darin bestehen zu können, erfordert es Training, das durch *Mindgame Movies* ermöglicht wird.⁸³

„Gleichzeitig bereitet das Kino das menschliche Sensorium auf die Aufgaben der „zerstreuten Aufmerksamkeit“ vor und übt diese ein, insbesondere die wahrnehmungsgesteuerte Organisation des visuellen Feldes am Arbeitsplatz und im Alltagsleben (...).“⁸⁴

Insofern üben uns *Mindgame Movies* darin, unser sensomotorisches System besser an das zeitgenössische Mediumfeld anzupassen. Foucault zur Folge zeigen uns *Mindgame Movies* auch ein neuartiges Potential mit gesellschaftlichen Strukturen umzugehen. Die Themenschwerpunkte jener Filme eröffnen dem Rezipienten eine produktive Pathologie, die innerhalb der Gesellschaft ein neues Lösungspotential aufzeigt, mit kollektiven Problemen umgehen zu können beziehungsweise eine neue Perspektive zu gewinnen. So ist es in den zuvor dargelegten Beispielen für diese spezifischen Filme oftmals so, dass gerade aus der meist mentalen Schwäche des

⁸³ Vgl. Elsaesser, Thomas, *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Narration im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz+Fischer 2009, S. 254-255.

⁸⁴ Elsaesser, Thomas, *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Narration im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz+Fischer 2009, S. 256.

Protagonisten eine Stärke hervorgeht, wodurch sich eine neue Perspektive für das Verständnis der Zuschauer eröffnet. Thomas Elsaesser begründet das Aufkommen der *Mindgame Movies* damit, dass sich der Rezipient beim Lesen von Büchern unterfordert fühlt und um aus dieser Krise der Wahrnehmung zu entkommen, sucht er die mediale Herausforderung, die ihm *Mindgame Movies* schließlich bieten.⁸⁵

Waren frühere Filme exzessiv offensichtlich, hat in den 1990er Jahren eine Diversifikation in den Filmen Hollywoods eingesetzt. Es wird nicht mehr das Ziel verfolgt eine möglichst reale Welt darzustellen, sondern den Film als ein Archiv von Wissen aufzubauen. Jeder soll einen Zugang dazu finden und ein vielseitiges Anwendungsgebiet über das Medium Film hinaus ermöglicht werden.

Dabei vor allem die Veränderung der klassischen Zuschauerposition deutlich – eine bloße Linearität im Film und die Prämisse ein Abbild der Wirklichkeit darzustellen, stellt für den Zuschauer nicht mehr genügend Anreiz dar. Die herkömmliche Beziehung zwischen Film und Rezipient des bloßen Daseins als Voyeur beziehungsweise Beobachter wird aufgelöst und neue Regeln für die Bedingungen der Filmrezeption aufgestellt. Das Publikum verfolgt nicht mehr die bloße Abfolge bewegter Bilder, sondern man beginnt über die Inhalte zu philosophieren und die Frage „Wie wissen wir, was wir wissen?“ an sich als Rezipient selbst zu richten. Durch den polysemen Aufbau von *Mindgame Movies* wird diese Frage ins Zentrum der Betrachtung gerückt.

Die Aufarbeitung und Auseinandersetzung damit, wie die Zuschauer eigentlich Wissen aus den Inhalten aneignen beziehungsweise auf welche Art und Weise *Mindgame Movies* Wissen darstellen, findet nach der eigentlichen Filmrezeption in nächster Instanz in Internetforen und im Zuge der Etablierung von Fangemeinden statt. Zuschauer treten miteinander in Kontakt und philosophieren über die Filminhalte. Darin zeigt sich die Änderung des Kontraktes zwischen Film und Rezipient und die damit verbundene Veränderung hinsichtlich bewusst implizierter Diversifikation und Polysemie.⁸⁶

⁸⁵ Vgl. Ebenda, S. 254-257.

⁸⁶ Vgl. Ebenda, S. 258.

Thomas Elsaesser beschreibt durch *Mindgame Movies* auf repräsentativer Ebene eine zu beobachtende Umorientierung, die den Zuschauer von seiner bisherigen Position als Betrachter loslöst. Stuart Hall und John Fiske bieten an dieser Stelle mögliche Konzepte, wie die operative Umsetzung dieser rätselhaft gestalteten Filminhalte aussehen und in einem Produktionsprozess beschrieben werden könnte.

Anhang des Filmes „Memento“ von Christopher Nolan sollen nun in weiterer Folge die von Thomas Elsaesser definierten Charakteristika sowie der inhaltliche Aufbau eines typischen *Mindgame Movies* dargelegt werden. Ziel ist es aufzuzeigen, in wie weit die spezifische Filmstruktur den Zuschauer zu einem intersubjektiven Bestandteil macht, indem man weder der Perspektive des Protagonisten noch seiner eigenen Sichtweise der Dinge, so wie sie einem vom Film präsentiert werden, vertrauen kann. Weiters soll anhand dieser Filmanalyse der Frage nachgegangen werden, auf welche Art und Weise der Zuschauer sein Wissen aus den gezeigten Inhalten gewinnen kann. In wie weit schafft es der Film, dem Rezipienten ein Rätsel aufzuerlegen? Welches Potential verbirgt sich in „Memento“, um auf hypertextueller Ebene eine weiterführende Kommunikation außerhalb der Filmrezeption zu ermöglichen?

Die Filmanalyse soll das Umsetzungspotential der zuvor dargelegten analytischen Inhalte aufzeigen und prototypisch das Wesen der *Mindgame Movies* veranschaulichen.

4. Filmanalyse „Memento“

„Memento“ ist nach „Following“ 1998 Christopher Nolans zweiter Langfilm. Der Film handelt von einem Manne namens Leonard Shelby, der nach der Vergewaltigung und Ermordung seiner Frau auf der Suche nach dem Täter ist, um Rache zu üben. Diese zunächst sehr einfach aufgebaute Geschichte erhält ihre Besonderheit durch den Charakter des Protagonisten – dieser hat während des Überfalles vom Täter einen Schlag auf den Kopf bekommen und ist auf Grund dessen nicht mehr in der Lage, neue Dinge in seinem Gedächtnis abzuspeichern. Alles woran sich Leonard Shelby erinnern kann, sind Dinge, die vor der Ermordung seiner Frau passiert sind. Tag für Tag muss er sich daher in seiner Umgebung neu orientieren und so auch der Zuschauer. Denn die Geschichte wird nicht linear erzählt, sondern in umgekehrter Reihenfolge.

Christopher Nolan fand die Inspiration zu diesem Film bei seinem Bruder Jonathan Nolan, der eine Kurzgeschichte mit dem Titel *Memento mori* verfasst hat. Der Filmtitel *Memento* stammt aus dem Lateinischen und bedeutet so viel wie „Gedenke“, wodurch bereits im Vorhinein dem Zuschauer impliziert wird, dass die Themen Gedächtnis, Erinnerung und geistige Erfahrung im Zentrum der Handlung stehen.⁸⁷

4.1. Inhalt in chronologischer Reihung

Leonard Shelby (Lenny) erwacht eines Nachts und bemerkt einen Überfall auf sein Haus. Einen Täter, der seine Frau vergewaltigt und ermordet hat, kann er erschießen. Der zweite Täter verpasst ihm jedoch einen heftigen Schlag auf den Kopf und bewirkt damit, dass Leonard sein Kurzzeitgedächtnis verliert. Alle Ereignisse nach diesem Überfall kann er in seinem Gedächtnis nicht mehr abspeichern. Seine Erinnerungen beschränken sich auf sein Leben vor diesem Vorfall.

⁸⁷ Vgl. Runge, Indra, *Zeit im Rückwärtsschritt: über das Stilmittel der chronologischen Inversion in „Memento“, „Irréversible“ und „5x2“*, Stuttgart: Ibidem-Verl. 2008, S. 41.

Damit er seinen Alltag trotzdem weiterhin bewältigen und sein Ziel verfolgen kann, den Mörder seiner Frau zu finden, erfordert es ein hohes Maß an Organisation und Regeln, die Leonards Leben bestimmen.⁸⁸

„Leonard: Nur mit Routine kann ich mein Leben über die Bühne bringen.“⁸⁹

Aufgrund seiner Erinnerungsschwäche konstruiert Leonard Shelby eine Art externes Gedächtnis, wodurch er seinen Ablauf im Alltag bestimmt. Polaroids, Notizen und Tätowierungen auf seinem Körper geben ihm nach jedem Erwachen Hinweise darüber, wer er ist und welches Ziel er verfolgt. Die vorwiegende Beschäftigung des Protagonisten Leonard Shelby besteht in der Vorbereitung sich am Körper zu tätowieren und Telefonate mit einer Person zu führen, der er die Geschichte von Sammy Jankis erzählt. Schlussendlich stellt sich heraus, dass er in seinem Telefonat mit einem Officer namens John Edward Gammell spricht. Ihm erzählt er sein früheres Dasein als Versicherungsagent, als er den Fall von Samuel betreute.

Interessanterweise litt Samuel unter denselben Symptomen und Schwächen im Kurzzeitgedächtnis wie Lenny. Samuels Frau war zunächst bemüht darum, seinen Zustand heilen zu können, aber schlussendlich konnte sie die Situation ihres Mannes nicht mehr bewältigen. Sie selbst litt an Diabetes und ließ sich von ihrem Mann eine Überdosis an Insulin spritzen, sodass sie starb. Samuel konnte sich auf Grund seines verlorenen Erinnerungsvermögens nicht daran erinnern und wurde in eine Klinik eingeliefert.

Lenny verabredet sich schließlich mit dem Polizisten, den er Teddy nennt, in der Lobby des Motels, in dem er wohnt. Teddy unterstützt ihn dabei, den Mörder seiner Frau zu finden - John G. Auf einem verlassenen Industriegelände trifft Lenny auf Jimmy Grants, den er für den Mörder hält und erwürgt ihn. Er kleidet sich mit dem Anzug des Toten ein und nimmt dessen Wagen. Als Teddy ihn damit konfrontiert, dass er den tatsächlichen Mörder bereits getötet hat und seine Frau den Überfall in Wahrheit überlebt hat, flüchtet er aus der Situation, in dem er die Polaroids von ihm nach dem vermeintlichen Mord an John G verbrennt.

⁸⁸ Vgl. Ebenda, S. 42.

⁸⁹ *Memento*, Regie: Christopher Nolan, USA: 2002 .

Wie sich herausstellt ist Jimmy Grants ein Drogendealer, dessen Geld Lenny nun unwissentlich im Auto mit sich führt und welches Teddy haben möchte. In weiterer Folge trifft Leonard auf Natalie – die Frau von Jimmy Grants. Sie nutzt die Situation von Lenny aus und versucht ihn dazu zu bringen, Jimmys Partner Dodd für seinen nächsten John G zu halten. In der fortlaufenden Handlung pendelt Leonard Shelby ständig zwischen den zwei Fronten Teddy und Natalie hin und her, bis er schlussendlich Teddy zu John G. und damit Mörder seiner Frau erklärt. Lenny erschießt ihn auf demselben Industriegelände wie Jimmy Grant.⁹⁰

Dieser Handlungsablauf beschreibt die eigentliche Geschichte im Film „Memento“. Die Besonderheit daran liegt aber in der Tatsache, dass man nicht genau festmachen kann, wo das eigentliche Ende und wo der Anfang im Film liegen.

4.2. Aufbau im Kontext eines Mindgame Movies

„Memento“ versetzt den Rezipienten von der ersten bis zur letzten Szene in die Situation einer rätselhaften Suche nach Orientierung. Aus diesem Grund ist dieser Film von Christopher Nolan ein sehr gutes Beispiel, um die spezifische Form und Erzählstruktur eines Mindgame Movies im Kontext der zeitgenössischen Filmkultur erläutern zu können.

Die Besonderheit der Filmstruktur liegt in ihrer ausgeklügelten Planung – Christopher Nolan hat sich die Anordnung der Szenen sehr aufwändig überlegt und damit versucht eine besonders konsequente Struktur und Ordnung umzusetzen. Gleichmaßen ist dieser Aufbau auch Grund für eine gänzlich neuartige Erfahrung des Zuschauers.

Im Wesentlichen definiert sich „Memento“ durch zwei unterschiedliche Handlungsstränge: einerseits die schwarz-weiß Bilder und andererseits farbige Bilder. Andy Klein hat die Struktur in einer sehr übersichtlichen Variante aufgeschlüsselt: Er hat die Farbszenen mit den Buchstaben A-V und die schwarz-

⁹⁰ Vgl. Runge, Indra, *Zeit im Rückwärtsschritt: über das Stilmittel der chronologischen Inversion in „Memento“, „Irréversible“ und „5x2“*, Stuttgart: Ibidem-Verl. 2008, S. 41-43.

weiß-Szenen mit den Zahlen 1-22 in chronologischer Reihenfolge versehen. Wendet man diese Chronologie auf die rätselhafte Anordnung im Film an, so ergibt sich folgendes Muster: 1,V,2,U,3,T,4,S.....D,20,C,21,B,22,A.

Daraus lässt sich die Gegenläufigkeit der beiden Handlungsstränge rückschließen und auch die Art und Weise wie der Zuschauer Schritt für Schritt aus der streng strukturierten Anordnung die Zusammenhänge nachvollziehen kann und zur Lösung der rätselhaften Geschichte kommt. Bereits in der Eröffnungsszene wird das Publikum auf den weiteren Aufbau des Filmes vorbereitet und in eine andere Form der Rezeption eingewöhnt.⁹¹

Es erfordert hier filmanalytisch einer Unterscheidung zwischen rückwärts erzählten Filmen und umgekehrt erzählten Filmen. Ersteres bezeichnet Szenen, in denen sowohl Ton als auch Mimik, Gestik, Sprache und Handlung rückwärts abgespielt werden. Dabei kann man schon fast nicht mehr von einer filmischen Handlung sprechen, da es auch für den Zuschauer nur noch schwer nachzuvollziehen und beinahe unverständlich ist. Ein ganzer Film durchgängig rückwärts erzählt ist eher untypisch. Ein umgekehrt erzählter Film ermöglicht hingegen ein rezeptives Verständnis des Inhaltes, da sich die Umkehrung vielmehr auf die formale Ebene bezieht. In diesem Fall werden so wie in „Memento“ chronologische Einheiten und Szenen in umgekehrter Reihenfolge erzählt, sodass der Zuschauer nach und nach aus den Sequenzen Zusammenhänge entwickeln und rückschließen kann.⁹²

Die Eröffnungsszene lässt sich demnach als eine rückwärts erzählte Sequenz betrachten, die den Zuschauer auf den weiteren Verlauf des Filmes hinweist. Das Polaroid entwickelt sich zurück und verschwindet wieder in der Kamera, das Blut am Fliesenboden fließt rückwärts, die Kugel fliegt zurück in die Pistole und die zu Boden gefallene Brille kehrt wieder zurück auf das Gesicht von Teddy. Der restliche Film „Memento“ wird in umgekehrter Reihenfolge erzählt. Der Grund warum Christopher Nolan diese Struktur der Umkehrung anwendet, ist den Zuschauer die Situation von Leonard Shelby präsenter zu machen und die Möglichkeit zu geben, sich in seine Lage versetzen zu können. Ebenso wie sich

⁹¹ Vgl. Runge, Indra, *Zeit im Rückwärtsschritt: über das Stilmittel der chronologischen Inversion in „Memento“, „Irréversible“ und „5x2“*, Stuttgart: Ibidem-Verl. 2008, S. 42-46.

⁹² Vgl. Ebenda, S. 12.

Leonard Shelby ständig von neuem orientieren muss, wird dies auch vom Zuschauer abverlangt und dadurch zu einem *Mindgame Movie*.

Die Schwarz-Weiß-Szenen haben zunächst einen sehr dokumentarischen Charakter, der durch den Voice-Over-Effekt und einen besonders objektiven Blickwinkel verstärkt wird. Diese Szenen sind - wie in Filmschema von Andy Klein schon erläutert - chronologisch vorwärts angeordnet. Im Gegensatz dazu verlaufen die farbigen Szenen in umgekehrter Reihenfolge. Sie verdeutlichen vor allem den Zustand von Leonard Shelby und zeichnen sich durch eine sehr subjektive Sichtweise aus. Mit dem Fortschreiten des Filmes und dem damit immer näher kommenden Anfang der eigentlichen Geschichte werden auch die Schwarz-Weiß-Bilder immer subjektiver bis mit dem Tod von Jimmy endgültig Farbe ins Polaroid kommt.

Mit dieser rätselhaften Struktur wird der Rezipient konfrontiert und liefert gleichermaßen den Anreiz, nachvollziehbare Zusammenhänge in der Filmgeschichte zu erkennen.

Neben dieser charakteristischen Struktur beinhaltet Memento auch noch Loops, Flashbacks und Subliminalbilder, die bei diesem Film zum wesentlichen Aufbau eines *Mindgame Movies* beitragen.

Ausschließlich in den Farbszenen tauchen immer wieder fragmentarische Elemente im Erzählstrang auf, die als Flashback die Erinnerungen Leonards vor dem Überfall darstellen. Darin zu finden sind zum Beispiel Gespräche mit seiner Ehefrau und Erinnerungen an sie, wie sie in der Küche sitzt. Weiters bewirkt Memento eine andere Form der Adressierung durch so genannte Subliminalbilder. Dabei handelt es sich um kaum wahrnehmbare Zwischenbilder, die neben dem fordernden Handlungsaufbau noch für zusätzliche Irritation und Rätselhaftigkeit sorgen. In diesen Subliminalbildern wird dem Publikum Hinweis darauf gegeben, was den tatsächlichen Lauf der Story zeigt oder auch nicht? So taucht beispielweise in jener Szene, in der Sammy bei medizinischen Tests in der Klinik sitzt in einem kurzen Subliminalbild Leonard an dessen Stelle auf, nachdem die Krankenschwester das Bild durchquert hat. Darüber wird die Vermutung hergestellt, dass nicht nur Sammy, sondern auch Leonard seine Frau selbst getötet hat. Den Rezipienten werden immer wieder Hinweise gegeben, die die wahre Erinnerung von Leonard zwar erahnen lassen, aber noch kein Faktum darstellen. In der umgekehrten Chronologie nimmt man als Zuschauer zunächst den Protagonisten Leonard Shelby als unschuldige Person war, der über den tragischen Verlust seiner Frau hinwegkommen muss. Nach

und nach gelangt man jedoch zu der Annahme, dass dies gar nicht der Fall ist und stellt aus den gezeigten Hinweisen Vermutungen an. Bis zuletzt bleibt die Frage der Schuld oder Unschuld Leonards am Tod seiner Frau jedoch ein Rätsel.

Neben diesen Subliminalbildern hat „Memento“ als eine strukturelle Besonderheit, dass der gesamte Film in einem Loop aufgebaut ist. Zum Beginn jeder Farbszene befindet sich eine Szene, die vor dem nächsten Schnitt zwischen Farb- und Schwarzweiß-Szene wiederholt wird. Darüber wird einerseits der Hinweis an das Publikum transferiert, dass der Film rückwärts erzählt wird und andererseits stellt dieser Aufbau ein wesentliches Identifikationsmerkmal für die Zuschauer dar. So wie der Protagonist selber, ist dadurch das Publikum auch in der Situation, sich von Moment zu Moment die Existenz von neuem zu hinterfragen. Aus diesem Grund sind die integrierten Loops wesentlich für eine zeitliche Orientierung innerhalb des Filmgeschehens und sind prägend für das Verständnis des Films. Der wesentlichste Unterschied ergibt sich bloß darin, dass sich der Protagonist Leonard in Unwissenheit über die ständigen Wiederholungen befindet – das Publikum allerdings nicht.⁹³

⁹³ Vgl. Runge, Indra, *Zeit im Rückwärtsschritt: über das Stilmittel der chronologischen Inversion in „Memento“, „Irréversible“ und „5x2“*, Stuttgart: Ibidem-Verl. 2008, S. 47-51.

4.3. Anforderungen an die Zuschauer

4.3.1. Handlungsaufbau und Struktur

Wie zuvor bereits erwähnt, teilt Thomas Elsaesser die Filme der *Mindgame Movies* in zwei Kategorien auf: Filme, in denen mit dem Protagonisten Spiele gespielt werden, ohne dass dieser es weiß; und Filme, in denen Spiele mit der Wahrnehmung des Publikums gespielt werden, indem wichtige Informationen mehrdeutig dargelegt, oder ganz verschwiegen werden.⁹⁴

Der Film „Memento“ lässt sich dabei vor allem der zweiten Kategorie zuordnen, da sowohl Protagonist als auch Publikum vor einem fragmentarischen Handlungsverlauf stehen. Dass es sich bei diesem Film um keine herkömmliche lineare Erzählstruktur und Rezeptionssituation handelt, wird bereits mit dem Erscheinen des ersten Bildes klar. Die Eingangsszene wird in ihrer Zeitlichkeit rückwärts abgespielt, sodass die bisher getätigten Handlungen ungeschehen werden: Das Polaroid mit dem Toten verblasst, das Blut des Toten läuft rückwärts den Fliesenboden entlang und Teddy bekommt seine Brille wieder aufgesetzt. Der Schuss aus der Pistole wird ungeschehen gemacht und begibt den Zuschauer auf die Spur eine Geschichte, die ein ungewöhnliches Erscheinungsbild mit sich bringt. Der Vorspann des Filmes hat eine wesentliche Bedeutung für den späteren Verlauf und bereitet das Publikum einerseits auf den Zustand des Protagonisten und andererseits auf den chronologisch anormalen Verlauf vor.

Nach dieser rückwärts dargestellten Szene beginnt die Geschichte von Leonard Shelby mit zahlreichen Fragezeichen:

„Also wo bist du? Du bist in irgendeinem Motel-Zimmer. Du wachst einfach auf und bist in irgendeinem Motel-Zimmer. Da ist der Schlüssel. Das Gefühl vielleicht das erste Mal hier zu sein. Vielleicht bist du schon seit einer Woche hier? Seit drei Monaten? Schwer zu sage....keine Ahnung. Es ist ein anonymes Zimmer.“⁹⁵

⁹⁴ Vgl. Elsaesser, Thomas, *Hollywood heut. Geschichte, Gender und Narration im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz+Fischer 2009, S. 237-238.

⁹⁵ *Memento*, Regie: Christopher Nolan, USA: 2002.

Weder der Protagonist noch das Publikum kann sich selbst als sicher betrachten, da in keinerlei Hinsicht eine Orientierung gegeben wird. Werden in anderen Filmen in der Exposition vor allem Protagonist und Handlungsumfeld vorgestellt, zeigt sich in „Memento“ das Gegenteil. Es wird ein Umfeld, ein Protagonist in vollkommener Ratlosigkeit gezeigt. Darauf folgend nimmt der Rezipient einen plötzlichen Schnitt von Schwarz-Weiß- zu einer Farbszene wahr.

„Teddy: „Was Willst du dort? Ist ne vergammelte alte Bruchbude.“

Leonard: „Ich erinnere mich nicht mehr.“⁹⁶

Dem Publikum wird schnell bewusst, dass mit der Wahrnehmung des Protagonisten etwas nicht stimmt. Damit einher geht auch die Frage, in wie weit man dieser Wahrnehmung schließlich vertrauen kann? Worin liegt der Grund, für den Zustand des Protagonisten? Was hat es mit dem ständigen Schnitt zwischen Schwarz-Weiß und Farb-Szenen auf sich? Charakteristisch für *Mindgame Movies* tun sich zahlreiche Fragen auf, die vom Rezipienten gelöst werden müssen. In diesem Fall auch von Leonard Shelby. Protagonist und Zuschauer begeben sich gleichermaßen auf eine Spurensuche.

Im Zentrum dieser Suche stehen vor allem die mit Hinweisen versehenen Polaroids und die Tätowierungen am Körper von Leonard Shelby. Diese dienen nicht nur Leonard als Anhaltspunkte, sondern geben auch den Rezipienten Tipps im Rätsel nach der Wahrheit. Auf dem Bild von Teddy hat er beispielsweise dazugeschrieben „Don't believe his lies“.

Aufgrund der zahlreichen Fragen, mit denen sich die Voice-Over-Stimme von Leonard beschäftigt, wird dem Zuschauer schnell klar, dass man sich auf den Protagonist als Erzähler nicht verlassen kann. Für ihn als Legitimierung seiner selbst dienen neben den Tätowierungen vor allem die Polaroids. So auch bereits in der zweiten Szene, in der er erst durch einen Blick auf seine Bilder in der rechten Sakkotasche den Beweis dafür hat, dass es sich bei dem Wagen vor dem Motel

⁹⁶ *Memento*, Regie: Christopher Nolan, USA: 2002.

tatsächlich um sein Auto handelt. Aber stimmt das auch tatsächlich? Kann man den Notizen von Leonard trauen?

Betrachtet man die Geschichte in „Memento“ in ihrer linearen Chronologie, so ist sie eigentlich eine relativ einfache Handlung. Doch Christopher Nolan hat es durch den tatsächlichen Aufbau in der umgekehrten Reihenfolge und Abwechslung zwischen Schwarz-Weiß- und Farbszenen darauf ausgelegt, den Zuschauer in dieselbe Situation wie die des Protagonisten zu versetzen. Durch diese Situation der Orientierungslosigkeit und ständigen Notwendigkeit sich und sein Umfeld neu zu definieren und zu hinterfragen hat Nolan mit „Memento“ ein Paradebeispiel eines *Mindgame Movies* geschaffen.

Mit der ungewöhnlichen Zeitlichkeit des szenischen Aufbaus vertraut, gibt es für das Publikum nur noch das Ziel aus den fragmentarischen Handlungsabschnitten einen in sich logischen Konsens und damit den tatsächlichen Vorgang der Geschichte herauszufinden. Darin zeigt sich einerseits das Bedürfnis des Zuschauers eine homogene Struktur und Sinnhaftigkeit herauszufiltern und gleichermaßen auch die Herausforderung wie es in einem *Mindgame Movie* an das Publikum gestellt wird. Der Körper des Protagonisten Leonard Shelby liefert über eine Vielzahl an Tätowierungen Hinweise für des Rätsels Lösung, wer der tatsächliche Mörder und Vergewaltiger seiner Frau ist:

“Fact 1: Male

Fact 2: White

Fact 3: First Name John or James

Fact 4: Last Name G_

Fact 5: Drugdealer

Fact 6: call license number SG1371U“⁹⁷

⁹⁷*Memento*, Regie: Christopher Nolan, USA: 2002.

Neben diesen vermeintlichen Hinweisen auf jenen Mann, an dem Leonard Shelby Rache üben will, dienen noch andere Tätowierungen als Anhaltspunkte:

“Find him and kill him
Don't trust your weakness
Notes can be lost
Memory is treachery
Buy film “⁹⁸

Da er selbst kein Kurzzeitgedächtnis mehr hat und sich sehr schnell an Dinge nicht mehr erinnern kann, ist dies die einzige Möglichkeit für ihn weiterhin die Suche nach seinem John G. zu verfolgen.

Der Zuschauer nimmt diese Hinweise wahr, kann aber zunächst noch keinen klaren Zusammenhang schließen. Erst im Verlauf des Filmes eröffnen sich immer mehr hypothetische Annahmen über jene Tätowierungen, die Rückschlüsse auf Leonards Zustand und seine Vorgeschichte schließen lassen.

Wird das Publikum zu Beginn mit zahlreichen Fragezeichen und Ungereimtheiten konfrontiert, lässt sich nach der zweiten Farbszene eine erste Vermutung aufstellen, wie man der Geschichte zu folgen hat, um einen Sinn daraus erschließen zu können:

Anfangs-Szene : Leonard erschießt Teddy (rückwärts abgespielt)

Schwarz-Weiß-Szene 1: Leonard erwacht im Motel-Zimmer

Farbszene V: Leonard trifft Teddy bei der Rezeption. Sie fahren zu einem alten verlassenen Gebäude, Leonard liest auf seinem Foto von Teddy „ Don't believe his lies. He is the one. Kill him“. Leonard tötet Teddy wie in der Eingangsszene nur dieses Mal vorwärts abgespielt.

Schwarz-Weiß-Szene 2: Leonard in seinem Motel-Zimmer

Farbszene U: schreibt auf Teddys Foto „He is the one. Kill him“ dazu.⁹⁹

Erst ab diesem Zeitpunkt wird für den Rezipienten klar, dass sich diese Farbszene U chronologisch eigentlich vor der Farbszene V abgespielt hat – der Film eröffnet

⁹⁸ *Memento*, Regie: Christopher Nolan, USA: 2002.

⁹⁹ Vgl. *Memento*, Regie: Christopher Nolan, USA: 2002 .

dadurch im Sinne eines Mindgame Movies seine Spielregeln und weiht den Zuschauer in seine Konventionen ein. Das Publikum ist daher dazu aufgefordert die umgekehrte Chronologie der Farbszenen zusammenzufügen und gleichermaßen einen Zusammenhang zwischen Schwarz-Weiß-, Farb- und Flashbackszenen mit den Erinnerungen an Leonards Frau herzustellen. Darin verbirgt sich die kognitive Herausforderung an die Zuschauer und ebenso die Loslösung des bloßen Daseins als Voyeur.

„ Memento’s composition is arresting because of its elaborate structure, which presents a clever mix of chronological narration and reversed temporality. As an effect of this kind of composition, the main character’s memory disease is directly perceptible to the viewers, who share with him the difficulty of providing a coherent account of the story. While watching the original version of Memento, we do not find it difficult to place the narrative elements into a coherent structure, but we feel a sense of difficulty in using our own memory. When recalling a part of the film, we are not able to place a fact after another, because we cannot remember whether it was before or after, whether we should place it in the structure of the film or in the film’s fibula. For this reason the mental work we do while watching the film is a very interesting subject.“¹⁰⁰

Christopher Nolan hat den Film „Memento“ bewusst darauf ausgelegt, die Zuschauer zu verwirren. Da die Farbszenen in umgekehrter Reihenerfolge gezeigt werden, muss man sich als Rezipient sehr viele Informationen bereits im Voraus merken. Darin liegt durchaus eine Schwierigkeit für das Publikum, da es einerseits in gewöhnlichen Filmen nicht in derartiger Ausprägung gefordert wird und sich das Kurzzeitgedächtnis des Menschen gar nicht so viel Information merken kann. Zusätzlich werden die in umgekehrter Reihenfolge erzählten Farb-Szenen durch die linear erzählten Schwarz-Weiß-Szenen immer wieder unterbrochen, wodurch die Rezeption erschwert wird. Aber da es sich bei „Memento“ um ein typisches *Mindgame Movie* handelt, wird genau dieses Ziel verfolgt. Es werden weder

¹⁰⁰ Buckland, Warren, *Puzzle Films. Complex storytelling in contemporary cinema*, West Sussex UK: Blackwell Publishing Ltd 2009, S. 92.

Weichzeichner noch andere filmische Stilmittel verwendet, um darauf hinzuweisen, dass es sich um Traumszenen oder vielleicht doch Einbildungen des Protagonisten handelt. Es werden nur harte Schnitte verwendet und den Zuschauern keinerlei Hilfestellung in Struktur und Aufbau für die Erfassung der Geschichte von *Memento* gegeben – im Gegenteil, es wird bewusst erschwert, um so eine neue Form der Herausforderung für das Publikum zu generieren.

4.3.2. Erzählsituation

Wie bereits erwähnt zählt „Memento“ zu der Kategorie von *Mindgame Movies*, bei denen Spiele mit der Wahrnehmung des Publikums gespielt werden. Das wird vor allem dadurch bewirkt, indem die Zuschauer mit einer Ungewissheit konfrontiert werden und eine besonders instabile und konfuse Erzählsituation vorherrscht.

In „Memento“ hat Leonard Shelby diesen Zustand – er hat kein Kurzzeitgedächtnis mehr. Die Erzählstruktur von „Memento“ baut auf dieser kognitiven Instabilität des Protagonisten auf und erzählt die Geschichte nur aus der Perspektive von Leonard Shelby. Doch die Frage, die damit auftaucht ist, ob man dieser Sichtweise der Dinge vertrauen kann? Der Rezipient wird insofern zu einem intersubjektiven Bestandteil, da neben der gezeigten Perspektive des Protagonisten auch die eigene Sichtweise und Überprüfung der eigenen Wahrnehmung der Dinge bei der Filmrezeption zu einem wesentlichen Beobachtungskriterium für das Publikum werden.

Das einzige woran Leonard Shelby glaubt, ist die Erinnerung an seine Frau, seine Polaroids und seine Tätowierungen, die ihn ständig von neuem mit seiner Situation vertraut machen. Andernfalls würde er innerhalb kurzer Zeit vergessen, dass er eigentlich auf der Suche nach einem Mann namens John G. ist und seine Frau rächen will. Jede Szene baut auf den Hinweisen, die auf seinem Körper und den Polaroids stehen, auf. Jene Facts sind auch wichtige Tipps für das Publikum – zu Beginn verlässt man sich noch darauf, aber mit fortschreitender Geschichte stellt sich immer mehr die Frage, ob man diesen Hinweisen auch trauen kann?

Leonard Shelby erscheint zunächst als das unschuldige Opfer. Gegen Ende des Films und damit eigentlicher Anfang der Geschichte zeichnet sich zunehmend ein anderes Bild von Lennys Charakter ab. Es kristallisiert sich nämlich immer mehr heraus, dass Leonard gar nicht so unschuldig ist und auch negative Charakterzüge in sich hat.

„Teddy: Du Lügst dir was vor, um glücklich zu sein. Dagegen gibt's keine Einwände. (...) Ich rede darüber, dass deine Frau die Gewalttat überlegt hat. Darüber, dass sie nicht an deinen Zustand geglaubt hat. Ich rede von den Qualen, dem Schmerz und dem Kummer, der sie innerlich zerrissen hat. Das Insulin. (...) Du erinnerst dich nur an das was du für wahr halten willst.“¹⁰¹

Die endgültige Schuld oder Unschuld am Tod seiner Frau bleibt allerdings ungeklärt. Wirken die Erinnerungen an seine Frau anfänglich noch harmonisch, so werden die Flashback-Szenen und damit Leonards Erinnerungen immer unglücklicher. In einer Szene verbrennt er sogar Bücher und andere Utensilien seiner Frau am Lagerfeuer. Außerdem wirkt seine Frau nicht besonders glücklich, wenn sie immer wieder in seinen Erinnerungen auftaucht. Der Rezipient ist in Unwissenheit darüber, ob Leonard nun seine geliebte Frau verloren hat und aus Motivation seiner Liebe diesen Mord rächen will, oder ob seine Ehe gar kein positives Zusammensein mehr ausmachte? Am Ende der umgekehrten Chronologie des Films sagt Teddy zu Leonard:

„Teddy: Deine Frau ist nicht gestorben!“¹⁰²

Wem soll man nun Glauben schenken? Wer vermittelt die tatsächliche Wahrheit? Hat er seine Frau selbst ermordet? Lebt sie noch?

Die Antworten auf diese Fragen bleiben dem Publikum vorenthalten.

¹⁰¹ *Memento*, Regie: Christopher Nolan, USA: 2002.

¹⁰² *Memento*, Regie: Christopher Nolan, USA: 2002.

Ergänzend zu dieser instabilen Erzählsituation kommt hinzu, dass Leonard in den Schwarz-Weiß-Szenen parallel die Geschichte von Sammy Jankis erzählt. Diesen Namen hat er auch in den Farb-Szenen auf seine Hand tätowiert und spricht mit Teddy immer wieder über ihn. Leonard ist der Ansicht, dass ihm die Geschichte von Sammy Jankis, den er damals als Versicherungsangestellter betreut hat, hilft, um seine eigene Geschichte zu verstehen. Darin zeigt sich neben der Erinnerung an seine Frau eine weitere Geschichte, an die sich Leonard vor dem Überfall erinnern kann. Immer und immer wieder reflektiert er darüber und erzählt der Person am Telefon, was genau mit Sammy Jankis damals passiert ist. Wenn man der Erzählung von Lenny Glauben schenken will, hat Sammy damals aufgrund eines Autounfalls sein Kurzzeitgedächtnis verloren. Nach einigen Tests in der Klinik war seine Frau so an der Situation verzweifelt, dass sie ihn dazu brachte sie im Unbewusstsein mit Insulin zu ermorden. Leonard ist der Auffassung, dass er die Situation von Sammy optimiert hat und eine elegantere Variante dafür gefunden hat mit seinem Verlust des Kurzzeitgedächtnisses umzugehen, indem er sich Notizen gemacht hat. Leonard lebt, wie Sammy es nicht konnte.

Anfangs empfindet man die Schwarz-Weiß-Szenen mehr als eine Ablenkung oder Irritation von der eigentlichen Geschichte in den Farbszenen, die man als Zuschauer rückwärts zu verfolgen hat. Obwohl diese beiden Erzählstränge in ihrer Zeitlichkeit gegenläufig verlaufen, lassen sie sich dennoch am Ende der Geschichte immer mehr zusammenführen. Es stellt sich nämlich die Frage, ob es nicht einen tieferen Zusammenhang zwischen Sammy und Lenny gibt. Die bereits erwähnten Subliminalbilder zeigen Lenny in sehr kurzen, fast nicht wahrnehmbaren Szenen an der Stelle von Sammy – so auch in der Klinik, in der Sammy angeblich nun untergebracht ist. Kann es sein, dass es sich bei der Geschichte von Sammy eigentlich um Lenny handelt? Abgesehen von der namentlichen Ähnlichkeit lässt sich diese Vermutung durchaus aufstellen, da er sich immer wieder darauf bezieht.

„remember Sammy Jankis“ steht auf seiner linken Hand geschrieben und dies sagt er sich selbst auch immer wieder vor. Warum sollte Christopher Nolan sonst diese Geschichte in den Schwarz-Weiß-Szenen erzählen? Handelt es sich dabei um die eigentliche Vorgeschichte von Lenny?

Auch diese Fragen bleiben unbeantwortet.

Als Leonard Shelby bei Natalie zu Hause ist, recherchiert er in der Polizeiakte der vermeintlichen Vergewaltigung und Ermordung seiner Frau. Allerdings fehlen 12 Seiten. Wer hat diese Seiten entfernt?

„Teddy: Das warst du, um ein Rätsel zu schaffen, das du niemals lösen kannst.“¹⁰³

Wer hat nun die Seiten aus der Akte tatsächlich entfernt? Welcher Geschichte kann man vertrauen? Eine weitere Unsicherheit in der Repräsentation dieses *Mindgame Movies*, dem die Zuschauer auf den Grund gehen müssen. Bloß welche Hinweise soll man verfolgen?

Sowohl Leonards als auch Teddys Charakter ist sehr instabil und bietet – wie sich immer mehr herausstellt – keine Zuverlässigkeit. Wenn Teddy Leonard seinen Zustand erklärt und versucht eine Argumentation dafür zu finden, welches Ziel Leonard zu verfolgen versucht, widerspricht er sich immer wieder selber. In einer Szene erklärt er Leonard, dass seine Frau eigentlich überlebt hat und nicht Sammy derjenige war, der seiner Frau Insulin spritzen musste, sondern Leonard selbst. In der darauf folgenden spricht er davon, dass er als Polizist in den Fall verwickelt war und Leonard geholfen hat, John G. zu finden, um sich rächen zu können. Aber warum hätte er das tun sollen, wenn doch seine Frau in Wahrheit gar nicht tot ist? Eine weitere Frage, die auf Repräsentationsebene des *Mindgame Movies* ungelöst bleibt und bloß auf Ebene der Zuschauerintuition eine Vermutung auslösen kann.

Der einzige Charakter, der eine verlässliche Annahme über deren Handlungsmotivation erlaubt ist Natalie. Sie spielt offensichtlich und ganz wissentlich ein falsches Spiel mit Leonard und nutzt dessen Zustand zu ihren Gunsten aus. Natalies Mann Jimmy Grants war ein John G. für Leonard, den er getötet hat. Er hat seine Erinnerung so manipuliert, dass er der Annahme ist, Jimmys Auto wäre nun seines und trägt auch seinen Anzug. Natalie übernimmt die für einen Film noir typische Rolle der *femme fatale* und konditioniert Leonards Erinnerung so, dass er der Auffassung ist, er müsse Dodd (ein Drogendealer-Partner von Jimmy) töten.

¹⁰³ *Memento*, Regie: Christopher Nolan, USA: 2002 .

Es wird deutlich auf welche Art und Weise Leonard von allen Seiten manipuliert und ausgenutzt wird. Aber ist er wirklich ein Opfer seiner selbst oder doch ein Täter? Für Leonard gibt es nur seine Polaroids und Tätowierungen. Auch wenn sie für Natalie abartig erscheinen, sind sie für Lenny von bedeutender Nützlichkeit. Immer wieder blickt er in den Spiegel, um seine verkörperten Notizen zu betrachten und sich seine Handlungs-Intention wieder ins Gedächtnis zu rufen. Aus diesem Grund sind auch viele seiner Tätowierungen spiegelverkehrt auf seinen Körper tätowiert. Das Spiegelbild von Lenny zeigt dem Betrachter dieses *Mindgame Movies* die Doppelperspektive von Leonard, sein Spiegelbild und damit die doppeldeutige Betrachtungsweise. Aber welcher Sichtweise kann man vertrauen? Wie kann man sich eine objektive Meinung anhand der Fakten bilden, die auf Leonards Körper tätowiert sind?

Das Publikum muss in diesem spezifischen Repräsentationsmodus der *Mindgame Movies* immer wieder sich selbst daran erinnern, was zuvor passiert ist beziehungsweise auch noch danach. Die Notwendigkeit immer wieder die eigene Erinnerung als Hilfsmittel zu benutzen, um die Geschichte von „Memento“ verstehen zu können, wird durch die außergewöhnliche Erzählstruktur in umgekehrter Chronologie in diesem Fall besonders stark gefordert. Dabei darf man aber die Tätowierung auf Leonards Körper „Memory is treachery“ nie außer Acht lassen.

Das Gedächtnis und die Erinnerung sind wesentliches Hauptsubjekt dieses *Mindgame Movies*, mit dem sowohl Protagonist als auch Publikum zu kämpfen haben. Beide befinden sich in der Situation der Unwissenheit. Wie allerdings die letzte und damit eigentlich erste Szene des Films zeigt, schafft sich Leonard seine Erinnerungen selbst immer wieder neu und definiert sich als Person auf der Suche nach seinem John G. immer wieder aufs Neue. So tut er es auch, nachdem er Jimmy getötet hat und ihm Teddy die vermeintliche Wahrheit über seine Frau erzählt hat

„Leonard: Ich bin kein Killer. Ich bin nur jemand, der etwas richtig stellen wollte. Darf ich zulassen, dass ich vergesse, was du zu mir gesagt hast?“¹⁰⁴

¹⁰⁴ *Memento*, Regie: Christopher Nolan, USA: 2002.

Leonard nimmt das Polaroid von Teddy und notiert „Don't believe his lies“.

„Leonard: Darf ich zulassen, dass ich vergesse, was ich deinetwegen getan habe?“¹⁰⁵

Leonard verbrennt die Polaroids von seinem Mord an Jimmy und von ihm selber als glücklicher Mörder von John G. Damit verbrennt er auch seine Erinnerung.

Er gibt selbst vor, sich etwas vorzulügen, um glücklich zu sein und erklärt Teddy für seinen nächsten John G.

In dieser Szene wird klar, dass Leonard seine Erinnerungen ganz bewusst verändert und sich damit auf Dinge konditioniert, die aus seinen Gedanken entspringen.

„ Leonard: Wir alle brauchen Erinnerungen, damit wir nicht vergessen, wer wir sind. Das gilt auch für mich....Wo war ich stehen geblieben?“¹⁰⁶

Darüber werden auch die eigenen Erinnerungen des Publikums adressiert und regen dazu an, die Erinnerungen an diesen Geschichtsverlauf weiter zu hinterfragen und zu reflektieren. Die Rezeption ist mit dem Ende des Filmes *Memento* noch längst nicht abgeschlossen, sondern liefert ein großes Potential für weitere Reflektionen und Auseinandersetzungen auf einer anderen Kommunikations- und Repräsentations-ebene.

¹⁰⁵ *Memento*, Regie: Christopher Nolan, USA: 2002.

¹⁰⁶ *Memento*, Regie: Christopher Nolan, USA: 2002.

4.4. Kommunikation auf hypertextueller Ebene

Thomas Elsaesser zur Folge zeichnet sich das Format der *Mindgame Movies* nicht zuletzt darin aus, dass die medialen Texte besonders prädestiniert für die Weiterentwicklung auf hypertextueller Ebene sind und fördern so den intertextuellen Austausch zwischen den Rezipienten. Diese Weiterentwicklung des Filmkontexts gibt vor allem darüber Aufschluss, wie die Frage „Wie wissen wir, was wir wissen?“¹⁰⁷ für die Zuschauer eine weitreichende Bedeutung bekommt und damit die Wissensproduktion einer Fankultur etabliert wird. Rätsel und unbeantwortete Fragen sind jene charakteristische Elemente in *Mindgame Movies*, die vor allem an die Gedanken und das Gedächtnis des Publikums appellieren und ist auch jener Grund, der den Zuschauer dazu bewegt über die bloße Rezeption eines Films hinaus mit anderen Zuschauern in Kontakt zu treten und über die Inhalte, die Frage nach wahr und falsch zu reflektieren. Welches Wissen wird den Zuschauern offenbart? Welches bleibt verborgen? Wie gelangt man zu jenem Wissen, das der Filminhalt an sich nicht preis gibt und in den meisten Fällen der *Mindgame Movies* nur andeutet? Die Kommunikation der Fans von „Memento“ auf hypertextueller Ebene im Web 2.0 soll nun darüber Aufschluss geben, wie sich die Inhalte der *Mindgame Movies* wie von Thomas Elsaesser beschrieben außerhalb der Rezeptionsebene vor der Leinwand weiterentwickeln können.

Zunächst lässt sich die Ergiebigkeit und Weiterentwicklung eines medialen Textes durch drei unterschiedliche Umgangsformen der Fans beschreiben. Ein mediales Produkt kann sich durch eine semiotische, expressive und textuelle Produktivität auf Seiten des Rezipienten weiterentwickeln. Von einer semiotischen Produktivität kann die Rede sein, wenn die Bedeutungen eines medialen Textes vor dem Hintergrund der eigenen Erfahrungen im Leben rezipiert werden und aus den Inhalten neue Erkenntnisse für sich und seine Umwelt daraus gewinnt. Die expressive Produktivität eines Rezipienten äußert sich dadurch, dass in einem intersubjektiven Verhältnis zu anderen Rezipienten eine Kommunikation und damit auch Wissensaustausch stattfindet. Einen Schritt weiter entwickelt sich die Produktivität des Publikums eines medialen Textes wenn neben dem expressiven auch ein textueller Austausch

¹⁰⁷ Elsaesser, Thomas, *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Narration im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz+Fischer 2009, S. 240.

stattfindet. Dabei geht der intersubjektive Austausch über die reine Kommunikation und über den medialen Text hinaus und Fans beziehungsweise Interessenten beginnen eigenständige Texte wie etwa Kritiken als eine Reflektion über die Filminhalte zu verfassen, aber auch eine Weiterentwicklung der medial vorgegebenen Grundstruktur in Grafiken, Comics und Filmhandlungen.¹⁰⁸

Thomas Elsaesser zur Folge ist die Repräsentationsebene von *Mindgame Movies* prädestiniert dafür, dass die Inhalte in unterschiedlicher Art und Weise eine Diversifikation erfahren. Am Beispiel von „Memento“ soll nun eine mögliche Fortführung eines medialen Textes durch den Rezipienten veranschaulicht werden.

Wie bereits erläutert wurde weist der Film „Memento“ sowohl auf inhaltlicher als auch auf struktureller Ebene typische Merkmale eines *Mindgame Movies* auf. Vor allem das hohe Potential der Irritation und Verwirrung sorgt für das Bedürfnis des Publikums die Inhalte auf einer weiteren Ebene zu analysieren, zu reflektieren und darüber zu debattieren. Darin liegt auch eben jene Wirkungsfähigkeit, die Thomas Elsaesser als ein weiteres wesentliches Charakteristikum von *Mindgame Movies* beschreibt – Zuschauer treten in Kontakt miteinander um auf einer intersubjektiven Kommunikation eine mögliche Erklärung und Lösung der durch den medialen Text gestifteten Verunsicherung und Irritation zu finden.

Durchforstet man im Web diverse Foren und Filmplattformen so wird das Bedürfnis der Zuschauerschaft nach einem Wissensaustausch untereinander klar ersichtlich.

„It's one of those movies which you see and spend the rest of your life trying to figure out what the hell happened in the movie. I don't have the statistics but I doubt if any mortal has understood the movie at one go.“¹⁰⁹

Unterschiedliche Statements und Kommentare werde abgegeben, die deutlich aufzeigen, dass „Memento“ in der Erlangung des Wissens über den wahren Inhalt

¹⁰⁸ Vgl. Winter, Rainer, *Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozess*, Köln: Herbert von Halem Verlag² 2010, S. 258-272.

¹⁰⁹ Sanjukta, Basu, „Memento: The Mind Fuck“, *This is my truth*, <http://sanjukta.wordpress.com/2008/01/11/memento/> 11.01.2008, 25.11.2012.

eine besonders starke kognitive Herausforderung an den Zuschauer richtet und darin das Zuschauersubjekt in seiner Position auch stark verunsichert. Die Auseinandersetzung mit dem Film auf hypertextueller Ebene zeigt auch die intersubjektive Beziehung des Zuschauersubjekts zum Inhalt. Charakteristisch für Mindgame Movies ist, dass man sich weder auf die eigene Perspektive noch auf jene des Protagonisten verlassen kann. Daher müssen unterschiedliche Sichtweisen zur Wissensgewinnung herangezogen werden, die in diesem Fall im Web 2.0 unter den Rezipienten ausgetauscht werden.

“Memento is one of those jigsaw puzzles whose pieces snap together more tightly with each viewing. Fueling it all is a performance by Guy Pearce that's as indelible as the tattoo ink covering his body.”¹¹⁰

“Memento doesn't just draw you into a dramatic mystery, it makes you aware of human mystery. And that's food for thought and entertainment.”¹¹¹

“Bound to be talked about, debated and eviscerated far more than it's understood.”¹¹²

Dabei werden nicht nur bloße Kommentare und Empfindungen über den Film ausgetauscht, sondern auch vermehrt Debatten und Fragestellungen über den Inhalt auf Seiten der Rezipienten weiterproduziert.

“**Question:** I still don't understand why Leonard switches clothes with Jimmy and steals his car after he kills him. "I'd rather be mistaken for a dead guy than a killer." That makes absolutely no sense. Driving around in Jimmy's car and wearing his suit would make him the prime suspect in the investigation. He

¹¹⁰Nashawaty, Chris, „Memento“, *Movie on DVD Review*,
<http://www.ew.com/ew/article/0,,20466686,00.html> 18.02.2011, 25.11.2012.

¹¹¹ Howe, Desson, „Memento“: You Won't Forget It“, *Washington Post*,
http://www.washingtonpost.com/wp-srv/entertainment/movies/reviews/mementohowe.htm_30. März 2001, 25.11.2012.

¹¹² Guthmann, Edward, „Memory doesn't serve / Eerie 'Memento' is a challenge“, *San Francisco Chronicle*, <http://www.sfgate.com/entertainment/article/Memory-doesn-t-serve-Eerie-Memento-is-a-2882167.php> 7. September 2001, 25.11.2012.

was much safer when he was just an anonymous guy driving around in a pickup truck.

Answer: Because this is what he wants...he wants to put himself in a challenge.

Question: I've read every thing on the Internet i can find and i still don't completely understand the plot. Every explanation leaves questions, such as how does Jimmy (the boyfriend of Natalie that Lenny kills) know about Sammy (he mutters 'Sammy' as he's being dragged down the stairs). How does Natalie know about Lenny (the first time he goes into the bar she says something along the lines of 'you're the memory guy' which suggests she knew he was coming). Can anyone answer these questions or let me know a site where the whole thing is explained?

Answer: There's an official web site: <http://www.otnemem.com/>, as well as one written by Chris Nolan, Jonathan's brother (Understanding Memento): http://www.christophernolan.net/memento_un.php. There's also very good Movie FAQ here: http://www.designpattern.org/wp/?page_id=13.

Question: So if Leonard actually killed his wife, even though he denies it, did Sammy Jankins ever exist? And all of the times Sammy's wife asked Sammy to give her the insulin, did that actually happen with Leonard's wife, or did Leonard just give her the shots without her agreeing? And if he did kill his wife when he had the "condition", does it ever say where or when he really got it?

Answer: Sammy Jankins never existed. At the end of the film "Teddy" actually mentions this when he says something like "you are Sammy Jankins". Everything that we see happening to Sammy Jankins happened to Leonard in real life, including the bit where he accidentally killed his own wife. The manner in which he got his "condition" was the only part of his story that was true. He did get it after being beaten up, but the people who did so didn't kill his wife."¹¹³

¹¹³ <http://www.moviemistakes.com/film816/questions>, 25.11.2012.

Darin wird auch das Bedürfnis der Zuschauer offengelegt, mehr über die Rätsel und Verschlüsselungen auf inhaltlicher Ebene des Films „Memento“ zu erfahren und den Tatsachen auf den Grund zu gehen. Es genügt nicht mehr die bloße visuelle Wahrnehmung eines kinematographischen Bildes – eine weitreichendere Bedeutung und Herausforderung bringt das Publikum dazu selbst miteinander in Kontakt zu treten und den Prozess der Rezeption apriori weiterzuführen. Thomas Elsaesser beschreibt genau jenes Potential in *Mindgame Movies*, das sich hier am Beispiel von „Memento“ deutlich herauskristallisiert. Die Zuschauer beschäftigen sich so weit mit den Inhalten, sodass sie selbst zu Experten werden. Ein Beispiel hierfür zeigt sich auf jener Internetseite von Bjørn Becker, auf welcher explizit eine Anleitung zum Verständnis des verschlüsselten Filmes „Memento“ dargelegt wird. Sowohl der Inhalt als auch Interpretationsmöglichkeiten werden kurz und knapp nochmals zusammengefasst, sodass der Versuch unternommen wird die komplexe Form dieses *Mindgame Movies* in einer klaren Struktur nachträglich aufzubereiten. Allerdings nicht von einem Filmwissenschaftler, dem Regisseur oder den mitwirkenden Protagonisten, sondern von einem Zuschauer.¹¹⁴

Genau darin zeigt sich auch die von Thomas Elsaesser prophezeite Verschiebung der klassischen Zuschauerposition, da *Mindgame Movies* durch ihre rätselhafte Strategie in ihrer repräsentativen Oberfläche auf der Kinoleinwand in sich eine viel stärkere Erlebniswelt auf metaphysischer Ebene für den Zuschauer ermöglichen. In dieser Verschiebung zeigt sich auch die gebotene Möglichkeit einer erweiterten Kommunikation unter den Zuschauern selber. Statt der stupiden Beobachtung wird der Frage nachgegangen „Wie wissen wir, was wir wissen?“¹¹⁵.

Es zeigt sich daher in welcher Form die Filminhalte eines *Mindgame Movies* das Bedürfnis im Publikum eine weitreichendere Kommunikation außerhalb der herkömmlichen Filmrezeption auf hypertextueller Ebene im direkten Kontakt mit anderen Rezipienten fortzuführen.

¹¹⁴ Vgl. Becker, Bjørn, *Memento: Ansätze zu Verständnis und Interpretation*,

<http://www.neueweltmedien.de/cinema/openeyes/memento/index.html> 2003, 25.11.20012.

¹¹⁵ Elsaesser, Thomas, *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz+Fischer 2009, S. 240.

Durch das beschriebene Charakteristikum dieses Filmformats ganz bewusst Fragen aufzuwerfen und die Zuschauer in mancherlei Hinsicht in Unwissenheit zu belassen wird dies von vornherein zielgerichtet forciert. Ebenso wird veranschaulicht, welches Potential sich in den vielschichtigen Bedeutungsebenen birgt und schließlich von den Rezipienten zum Ausdruck gebracht wird.

Conclusio

Betrachtet man die Filmlandschaft angesichts der von Thomas Elsaesser aufgeworfenen Debatte rund um *Mindgame Movies* und die damit verbundene Verschiebung der klassischen Zuschauerposition, so zeigt sich eine in diesem charakteristischen Filmformat tendenzielle Veränderung in der Filmkultur. In diesem Wandel bekommt die Antwort auf die Frage „Wie wissen wir, was wir wissen?“¹¹⁶ beziehungsweise wie wir unser Wissen aus den Filmen gewinnen, eine ganz andere und vor allem wesentlichere Bedeutung. Dies liegt vor allem in der Tendenz der Postmodernen beziehungsweise Postklassischen Kultur der 90er Jahre sich mit den Themen rund um Gedächtnis, Erinnerung und Traum sowie den Gedanken auseinanderzusetzen.

Wie die vorliegende Diplomarbeit gezeigt hat, lässt sich in der Argumentation über *Mindgame Movies* klar herausarbeiten, dass sich die Filmregisseure viel mehr Gedanken darüber machen, wie der Rezipient das Wissen aus den Filmen erlangt und die gezeigten Bilder wahrnimmt, interpretiert und weiterentwickelt. Diese Verschiebung der klassischen Zuschauerposition eines Voyeurs zu einem integrativen Bestandteil des Filmes hat sich durch die definierten Anforderungen eines *Mindgame Movies* in Zusammenhang mit den unterschiedlichen Zuschauerkonzepten von den Medienwissenschaftlern John Fiske, Stuart Hall, Maurizio Lazzarato und Thomas Elsaesser selbst in der Argumentation herauskristallisiert.

Der historische Kontext der Postmoderne in den 90er Jahren und der ebenso damit in Zusammenhang stehende Begriff der Postklassik definiert einen filmkulturellen Rahmen, in dem sich die formalen Veränderungen in Bezug auf Intertextualität, Selbstreferentialität und Spektakularität auf tun. Es lässt sich eine tendenzielle Veränderung von der Einsinnigkeit in die Vielsinnigkeit beobachten. In diesem Wandel der Postklassik manifestiert Thomas Elsaesser das Aufkommen von Filmen,

¹¹⁶ Elsaesser, Thomas, *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Narration im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz+Fischer 2009, S. 240.

die sich neben einer vielschichtigen Bedeutungsebene vor allem durch ihre Rätselhaftigkeit und inhaltliche Herausforderung an das Publikum auszeichnen. Diese Filme fasst er unter dem Begriff *Mindgame Movies* zusammen.

Im ersten Kapitel geht es vor allem darum einen historischen Rahmen festzulegen, innerhalb dessen sich *Mindgame Movies* etabliert haben. Da es sich aber um ein viel diskutiertes und relativ neuartiges Filmformat handelt, das durch den Medienwissenschaftler Thomas Elsaesser zur Debatte gebracht wurde, gilt es zunächst den spezifischen Filmkorpus über Erzählstrukturen und Inhalt zu definieren. Dabei wird klar, dass hierzu eine Vielzahl von unterschiedlichen Filmen zählen, die sich aber alle durch eine wesentliche Tendenz kennzeichnen – nämlich die der Herausforderung an das Publikum den Inhalt in seiner Komplexität und Irreführung trotzdem nachvollziehen zu können. Diese kognitive Herausforderung bezeichnet eine Form der Anpassung an das zunehmend mediengeschulte Zuschauersubjekt und zeigt auch den Versuch des Kinos auf Ebene der Repräsentation an Attraktivität nicht zu verlieren. Wie sich gezeigt hat, lässt sich bei *Mindgame Movies* nicht von einem neuartigen Genre im Sinne der Genretheorie von Knut Hickethier sprechen. Da Filme unterschiedlicher Genres zu diesem Filmformat zählen, handelt es sich vor allem um ein Phänomen unserer Zeit, durch das sich das Kino versucht an das zeitgenössische mediale Umfeld anzupassen. Im Zuge der postklassischen Filmkultur der 90er Jahre beschreibt Thomas Elsaesser kein neues Genre, sondern zeigt die repräsentativen Veränderungen auf der Narrationsebene in Filmen, die sich in diesem Zeitraum vermehrt auftun. Es wird das Ziel verfolgt, eine Herausforderung an das Publikum zu richten, in der Hoffnung damit an Attraktivität zu gewinnen.

In wie weit sich dieser Wandel auf der filmischen Repräsentationsebene auf die Zuschauer auswirkt, wird im dritten Kapitel über die Analyse der Filmwahrnehmung diskutiert. Hauptaugenmerk dabei liegt auf der Auflösung des herkömmlichen Kontraktes der *suspension of disbelief*, auf Grund dessen die Zuschauer eines *Mindgame Movies* sich nicht mehr darauf verlassen können, dass ihnen der Film auf offensichtliche Art und Weise die Wahrheit präsentiert. Vielmehr gilt es in einer intersubjektiven Beziehung mehrere Perspektiven vom Rezipienten selber und dem Protagonisten des Films zu hinterfragen, um das Rätsel des Inhaltes lösen zu können.

In diesem Zusammenhang einer Verschiebung der klassischen Zuschauerposition dienen die medienwissenschaftlichen Ansätze von Stuart Hall, John Fiske und Thomas Elsaesser zur Veranschaulichung mehrerer Zuschauerkonzepte, die sich mit einer Abweichung vom linearen, einseitigen Kommunikationsprozess zwischen Film und Zuschauer auseinander setzen. Das Encoding/Decoding Modell von Stuart Hall beschreibt einen Kommunikationsprozess, der über drei unterschiedliche Lesarten beziehungsweise Dekodierungsverfahren der in Filminhalten als Botschaft verschlüsselte Codes in Anbetracht sozialer und kultureller Einflüsse analysiert. Im Falle der besonders verschlüsselten Form der Codes bei *Mindgame Movies* erfordert dieser Kommunikationsprozess eine besonders spezifische Lesart und liefert daher einen analytischen Hintergrund für die Verschiebung der klassischen Zuschauerposition, die durch die Ausverhandlung unterschiedlicher Bedeutungsstrukturen weit über den herkömmlichen Produktions-Rezeptions-Prozess hinausgeht. In Anlehnung daran beschreibt John Fiske die Wechselwirkung zwischen dem Wirkungspotential eines Mediums und dem Umsetzungspotential des Zuschauers auf einer Bedeutungsebene. In seinen Überlegungen eröffnet John Fiske das Potential aus Bildern Interpretationen und Wissen auf eine äußerst Vielseitige Art und Weise zu generieren. Dieses Potential hat sich in einer analytischen Auseinandersetzung mit den Filmen der Postklassik im Sinne einer polysemen Struktur um ein Vielfaches potenziert.

Über diese Ansätze von Zuschauerkonzepten verdeutlicht sich der generelle Wandel, der in diesem Bereich beginnend mit dem Umdenken in Bezug auf die Filmgestaltung im postklassischen Hollywoodkino seinen Anfang nimmt. In diesem Rahmen definiert Thomas Elsaesser den Begriff der *Mindgame Movies* durch die veränderte Art und Weise wie ein Film erzählt wird, welche komplexen Umsetzungen hier auf Ebene der bildlichen und inhaltlichen Repräsentation angedacht und konkret zur Diskussion gebracht werden. Damit einher geht auch das veränderte Umsetzungspotential der Zuschauer, die anhand der Überlegungen von John Fiske Stuart Hall auf theoretischer Ebene in vorliegender Diplomarbeit verhandelt wurde.

Thomas Elsaesser liefert dazu eine mögliche Erklärung für den Grund für das Aufkommen dieses Anpassungsprozesses im medialen Umfeld der zeitgenössischen Kultur und greift dabei den Nutzen der *Mindgame Movies* als eine produktive Pathologie in der Gesellschaft auf.

Einerseits lässt sich das Aufkommen der beschriebenen filminhaltlichen Struktur eines *Mindgame Movies* als eine Anpassung des Kinos an das zunehmend medial kompetente Zuschauersubjekt verstehen. Andererseits stellt es auch ein Training und ein Lösungsvorschlag für Probleme und Hindernisse, denen wir in unserer zeitgenössischen Kultur in einer verstärkten Form begegnen. Aus diesem Grund ist eines der charakteristischen Merkmale von *Mindgame Movies* eine instabile Erzählfigur, die vielfach unter psychologischen Störungen zu leiden hat und im Zuge dessen eine veränderte Perspektive der Welt projiziert. Ebenso definiert sich darüber auch eine veränderte Sichtweise des Publikums. Damit zeigt Thomas Elsaesser in welcher Form die Ansätze von Stuart Hall und John Fiske über die Aneignung einer medialen Botschaft vom Zuschauer zur Anwendung gebracht werden. Durch den beschriebenen Übergang der Disziplinargesellschaft zur Kontrollgesellschaft von Maurizio Lazzarato wird diese Argumentation auf gesellschaftsanalytischer Ebene nochmals bestärkt. Darin zeigen sich *Mindgame Movies* als noopolitisches Phänomen, welches die Vielfalt und Kontrolle einer öffentlichen Meinung dynamisiert.

Nach dieser zeitlichen, charakteristischen und theoretischen Analyse des Potentials und der damit implizierten Verschiebung der klassischen Zuschauerposition dient der Film „Memento“ von Christopher Nolan in erster Linie dazu, anhand eines praktischen Beispiels die Veränderungen zu einer herkömmlichen Erzählsituation aufzuzeigen. Dabei gilt es der Frage nachzugehen, auf welche Art und Weise sich die narrativen Strukturen im Film verändert haben, um die Zuschauer vor eine größere Herausforderung als die bloße voyeuristische Beobachtung eines Filmes zu stellen. Über den komplexen und in sich verschachtelten Erzählstrang in „Memento“ zeigt sich wie für die Zuschauer über vielschichtige Bedeutungsebenen das Potential geschaffen wird, selbst aktiv zu werden. Diese Aktivität äußert sich einerseits in der aktiven Auseinandersetzung mit dem rätselhaften Inhalt und dem damit verbundenen Versuch einer homogenen Handlung auf die Spur zu kommen. Andererseits wird der Rezipient aufgrund der offenen Fragen, die der Film „Memento“ hinterlässt, dazu animiert mit anderen Fans in Kontakt zu treten und darüber zu reflektieren. Damit geht der Prozess der Rezeption weit über die bloß visuelle Erfahrung hinaus und es wird verdeutlicht, in wie fern der Film durch seine Komplexität die Möglichkeit einer Weiterentwicklung hervorruft.

Es führt dazu, dass auch auf hypertextueller Ebene Anleitungen für Verständnis und Interpretation über Filme entstehen und über offene Fragen, die der Film aufwirft, gemeinsam reflektiert wird.

Ausgangsthese der vorliegenden Diplomarbeit war es, zu hinterfragen in wie weit es sich bei *Mindgame Movies* um ein Training für unser mediales Umfeld und einen revolutionären Umgestaltungsprozess des zeitgenössischen Kinos handelt.

Anbetracht der besonderen Zuschauerposition bei *Mindgame Movies* galt es die Frage zu diskutieren „Wie wissen wir, was wir wissen?“¹¹⁷ und darüber hinaus eine neue Form der Adressierung und Irritation der Zuschauer aufzuzeigen.

In welcher Art und Weise spielen *Mindgame Movies* mit der Wahrnehmung der Zuschauer?

Als Fazit einer kritischen Auseinandersetzung mit dieser These lässt sich in einer abschließenden Betrachtung festhalten, dass es ein prinzipielles Bedürfnis der Zuschauer ist, eine Geschichte von Anfang bis zum Ende nachvollziehen zu können. Allerdings lässt sich im Zuge des postklassischen Wandels in der Filmkultur und dem Übergang von der Disziplinar- zur Kontrollgesellschaft eine klare Veränderung beobachten. Unser mediales Umfeld hat sich in eine Richtung weiterentwickelt, in der stets nach einer neuen medialen Erfahrung gesucht wird.

Die anfängliche Intuition des Kinos ein möglichst genaues Abbild der Realität zeigen zu können, ist für den Rezipienten nicht mehr attraktiv genug. Selbst das Imaginationskino liefert nicht mehr genügend Anreiz. Daher wird nach neuen Möglichkeiten gestrebt, dem Publikum eine besondere Erfahrung über die mediale Kommunikation zu bieten und auch die medialen Machtdispositive agieren im Sinne Noopolitik. Dies lässt sich einerseits durch technische Erneuerungen wie die des 3D-Kinos und besonders aufwändig produzierte Special Effekts sowie interaktive Netzwerke von Rezipienten beobachten. Ohne ein wirklich starkes erzählerisches Motiv oder einem verstärkten Element der Spektakularität findet der Film in Anbetracht unserer zeitgenössischen Gesellschaft keinen Zuspruch mehr.

¹¹⁷ Elasesser, Thomas, *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz+Fischer 2009, S. 240.

Ein Beispiel für den Anpassungsprozess an das medial zunehmend geschulte Zuschauersubjekt sind die von Thomas Elsaesser charakterisierten *Mindgame Movies*. Jene Gruppierung von Filmen tut sich im Kontext der Postklassik auf und zeigt den Versuch, die Zuschauer über eine besondere Herausforderung auf kognitiver Ebene neu zu adressieren. Im Zuge der Auslegung eines Filmes über eine verstärkt komplexe Erzählstruktur bringt – wie sich gezeigt hat – auch eine andere Position der Zuschauer mit sich.

Die Art und Weise wie die Rezipienten mit diesen komplexen medialen Botschaften umgehen können, wurde durch die Zuschauerkonzepte von John Fiske und Stuart Hall in dieser Diplomarbeit näher erläutert. Dieser Veränderungsprozess der verstärkten Fokussierung darauf, wie ein Zuschauer das Wissen aus diesen komplexen Handlungsstrukturen der *Mindgame Movies* entschlüsseln und für sich über direkte Kontaktaufnahme mit anderen Rezipienten weiterentwickeln kann, hat auch die Verschiebung der klassischen Zuschauerposition aufgezeigt. Analog dazu wurde diese Verschiebung auf gesellschaftsanalytischer Ebene durch den beschriebenen Übergang von der Disziplinargesellschaft zur Kontrollgesellschaft veranschaulicht.

Der Zuschauer ist auf der Suche nach neuen medialen Erfahrungswerten, die ihm auf unterschiedliche Art und Weise angeboten werden. Eine Form hierfür postuliert Thomas Elsaesser über *Mindgame Movies*, die eine Möglichkeit eröffnen durch eine besonders spezifische Handlungsstruktur Wissen aus und über den Film zu gewinnen, die eine neue Erfahrung der Rezeption hervorrufen – so auch im Fallbeispiel „Memento“.

Zusammenfassung

Die vorliegende Diplomarbeit beschäftigt sich mit der Frage in wie weit sich im Zuge der medialen Präsenz in unserer zeitgenössischen Gesellschaft eine neuartige Form der Adressierung beobachten lässt. Die von Thomas Elsaesser charakterisierten *Mindgame Movies* liefern hierfür eine Gruppe von Filmen, die über eine besonders rätselhafte und komplexe Erzählstruktur sowie gezielter Irritation auf kognitiver Ebene eine neue Herausforderung für den Zuschauer darstellen. Untersucht werden einerseits die Umbrüche im Kontext der postklassischen Filmkultur, die darauf ausgerichtet sind dem zunehmend medial geschulten Zuschauersubjekt einen neuartigen Erfahrungswert zu bieten, andererseits die Art und Weise wie die Komplexität der *Mindgame Movies* von den Zuschauern zu einer Umsetzung gelangt, um aus der Geschichte ein inhaltliches Verständnis zu gewinnen.

Darin zeigt sich eine Verschiebung der klassischen Zuschauerposition als Voyeur, die den Wandel unserer Filmkultur im Sinne einer Anpassungsstrategie an das Publikum sichtbar macht. Thomas Elsaesser postuliert über das Filmformat der *Mindgame Movies* diesen medialen Umwandlungsprozess, das die Anforderungen der Zeit als Phänomen mit sich gebracht haben.

Abstract

The present diploma thesis deals with the question whether we can notice a new way of how our medial environment tries to address us. Thomas Elsaesser characterizes a certain group of movies, which are named *Mindgame Movies*. These movies try to address the audience by a high complexity of their narrative structure. *Mindgame Movies* represent a sort of puzzle to their audience.

The main question in this diploma deals with the medial changes in movies like *Mindgame Movies*, which established in the course of the postclassical film culture. Through this it is shown, how movies react to the progressively skilled viewer subject. The film is forced to create a new experience for the audience. Therefore *Mindgame Movies* are one certain example. On one hand it should be shown how the audience is able to generate their knowledge of this complex narrative structure and on the other hand we will see how the position of the audience has changed from a classical observer to an active viewer. These changes can be seen as a phenomenon of our time and medial modification of contemporary cinema.

Literaturverzeichnis

Eder, Jens, „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“, *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, Hg. Jens Eder, Münster u.a.: Lit 2002, S. 9-62.

Distelmeyer, Jan, „Die Tiefe der Oberfläche. Bewegungen auf dem Spielfeld des postklassischen Hollywood-Kinos“, *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, Hg. Jens Eder, Münster u.a.: Lit 2002, S. 63-96.

Bordwell, David, Janet Staiger, Kristin Thompson, *Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*, London: Routledge 1985.

Memento, Regie: Christopher Nolan, USA: 2002 .

Runge, Indra, *Zeit im Rückwärtsschritt: über das Stilmittel der chronologischen Inversion in "Memento", "Irréversible" und "5x2"*, Stuttgart: Ibidem-Verl. 2008.

Bleicher, Joan Kristina, „Die Intermedialität des postmodernen Films“, *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, Hg. Jens Eder, Münster u.a.: Lit 2002, S. 97-112.

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

Elsaesser, Thomas/ Malte Hagener, *Filmtheorie zur Einführung*, Hamburg: Junius Verlag GmbH 2007.

Hickethier, Knut, „Genretheorie und Genreanalyse“, *Moderne Film Theorie*, Hg. Jürgen Felix, Mainz: Bender 2003², S.62-97.

Buckland, Warren, *Puzzle Films. Complex storytelling in contemporary cinema*, West Sussex UK: Blackwell Publishing Ltd 2009.

Winter, Rainer, *Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozess*, Köln: Herbert von Halem Verlag² 2010.

Dech, Uwe Christian, *Der Weg in den Film. Stufen und Perspektiven der Illusionsbildung*, Bielefeld: Transcript-Verlag 2011.

Böcking, Saskia, *Grenzen der Fiktion? Von Suspension of Disbelief zu einer Toleranztheorie für die Filmrezeption*, Köln: Halem 2008.

Fiske, John, *Television Culture*, London [u.a.]: Methuen 1987.

Spicer, Andrew, *Film Noir*, Harlow (u.a.): Longman 2002.

Lazzarato, Maurizio, „Leben und Lebendiges in der Kontrollgesellschaft. Kooperation zwischen Gehirnen und Noopolitik“, *Empire und die biopolitische Wende. Die internationale Diskussion im Anschluss an Hardt und Negri*, Hg. Marianne Pieper u.a., Frankfurt u.a.: Campus 2007, S. 253-268.

Internetquellen:

Sanjukta, Basu, „Memento: The Mind Fuck“, *This is my truth*,
<http://sanjukta.wordpress.com/2008/01/11/memento/> 11.01.2008, 25.11.2012.

Nashawaty, Chris, „Memento“, *Movie on DVD Review*,
<http://www.ew.com/ew/article/0,,20466686,00.html> 18.02.2011, 25.11.2012.

Howe, Desson, „Memento: You Won't Forget It“, *Washington Post*,
<http://www.washingtonpost.com/wp-srv/entertainment/movies/reviews/mementohowe.htm> 30. März 2001, 25.11.2012.

Guthmann, Edward, „Memory doesn't serve / Eerie 'Memento' is a challenge”, *San Francisco Chronicle*, <http://www.sfgate.com/entertainment/article/Memory-doesn-t-serve-Eerie-Memento-is-a-2882167.php> 7. September 2001, 25.11.2012.

Becker, Bjørn, *Memento: Ansätze zu Verständnis und Interpretation*, <http://www.neuweltmedien.de/cinema/openeyes/memento/index.html> 2003, 25.11.2012.

<http://www.moviemistakes.com/film816/questions>, 25.11.2012.

Abbildungsverzeichnis:

Abb. 1.: Stuart Hall „Encoding Decoding Modell“

Quelle: Hall, Stuart, „Encoding/decoding”, *Culture, Media, Language. Working Papers in Cultural Studies, 1972-79*, Hg. u.a. ders., London: Hutchinson 1980, S. 130.

Lebenslauf

Persönliche Daten

Name: Christina Redl

Geburtsort: Zwettl NÖ

Wohnort: Wien

Schul- und Berufsausbildung

1995 bis 2000 VS Gutenbrunn

2001 bis 2008 Gymnasium Zwettl

2008 bis 2012 Universität Wien
Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Berufserfahrung

Juli - August 2008 Praktikum in der Buchhaltungsabteilung der Firma Ledermüller

September 2009 - August 2010 „Komödie am Kai“
Regieassistentin und Stage Managerin im Theater

Juli – August 2011 Praktikum in der Filmproduktionsfirma STANZLMedia

September 2010 bis 2012 Angestellte im Mozarthaus Vienna
Kassa/Aufsicht

Seit September 2012 Angestellte im Mozarthaus Vienna
Marketing & Eventmanagement