



Genre Reloaded

Lebensgefühl und ästhetische Erfahrung
im Post-9/11-Cinema und im smarten Liebesfilm¹

Oliver Schmidt, Hamburg

Einleitung

Hollywood-Filme waren, wie Janet Staiger es formuliert, noch nie „pure“ Genrefilme (Staiger 2007, S. 185). Die Vermischung von Elementen, Konventionen und Mustern verschiedener Genres gehört seit jeher zur alltäglichen Produktionspolitik in Hollywoods Filmindustrie, die sich schon immer im Spannungsfeld von Standardisierung und Innovationsdruck bewegte. Dieses paradoxe Verhältnis macht den Doppelcharakter des Hollywood-Films deutlich: als industrielles Design-Produkt, das möglichst dem entsprechen sollte, was schon bisher erfolgreich war, und als Seismograph gesellschaftlicher Veränderungen, der schon allein aus ökonomischen Gründen auf sich wandelnde Zuschauerkulturen und ihre je neuen Seh- und Erlebnisbedürfnisse reagieren muss.

Beide Dimensionen des Hollywood-Films – die ökonomische und die medienkulturelle – schließen sich gegenseitig nicht aus. Vielmehr verweisen sie auf seine Doppelfunktion als Mittel der Gewinnmaximierung und als Medium der Selbstreflexion und Selbstverortung des modernen Individuums. Insbesondere bei diesem zweiten Punkt geht es um die Dialogfähigkeit des Kinos, also um das Verhandeln von gesellschaftlichen und privaten Konfliktstoffen und um das Angebot einer ‚geteilten Erfahrung‘, wie Thomas Elsaesser sie im Zusammenhang mit Genrefilmen beschreibt:

Das populäre Mainstreamkino ist zu einer Art *lingua franca* geworden, ein Esperanto der Weltkultur, in dem nicht nur junge Menschen miteinander kommunizieren, Erfahrungen (mit)teilen und sich kennenlernen. Lieblingsfilme sagen viel über Vorlieben und Abneigungen aus; sie zeigen, welchen Sinn für Humor oder allgemeine Einstellung zum Leben wir haben. Nicht zuletzt weil die Reaktion auf einen

¹ Dieser Aufsatz erschien in leicht veränderter Fassung bereits in Henke, Jennifer/Krakowski, Magdalena/Moldenhauer, Benjamin/Schmidt, Oliver (Hg.): *Hollywood Reloaded. Genrewandel und Medienerfahrung nach der Jahrtausendwende*. Marburg: Schüren 2013, S. 18–43.

Film etwas sehr Persönliches ist, handelt es sich dabei um ein Barometer des Lebensgefühls [...]. Kino ist zu einem Bedeutungsraum geworden, einem kulturellen Referenzpunkt und einer weithin geteilten Erfahrung. (Elsaesser 2009, S. 14)

Im Sinne einer solchen ‚geteilten‘ ästhetischen Erfahrung dienen Hollywoods Genrefilme nicht nur als Projektionsflächen für persönliche Lebensgefühle, sie können als Form einer kollektiven (Medien-)Erfahrung auch zum Spiegel der Gesellschaft werden. So sind immer wieder Phasen zu beobachten, in denen sich Genres in signifikanter Weise verändern und dabei gesellschaftliche Umwälzungen, ihren jeweiligen Zeitgeist, verhandeln und ästhetisch reflektieren. So greift etwa der *film noir* der 1940er und 1950er Jahre den Pessimismus und die Paranoia der Nachkriegszeit auf; im Science-Fiction-Kino der 1950er Jahre wird die Angst der US-amerikanischen Gesellschaft vor der kommunistischen Infiltration ‚von außen‘ (*from outer space*) verhandelt; und auch im *New Hollywood* der 1960er und frühen 1970er Jahre – der Zeit des Vietnamkriegs, der Studentenproteste, der *counter culture* – zeigt sich eine Politisierung des Genrefilms, nicht nur in Bezug auf die Themen und Geschichten, die in diesen Filmen verhandelt werden, sondern auch im Hinblick auf die Art und Weise, *wie* diese Filme ihre Geschichten erzählen.

Wenn sich Genres also in auffälliger Weise verändern, dann lohnt es sich, einen genaueren Blick auf das Verhältnis zwischen ästhetischen und gesellschaftlichen Transformationsprozessen zu werfen. Ein Ansatzpunkt, Veränderungen in diesen beiden Bereichen zueinander in Beziehung zu setzen, ist das *ästhetische Erfahrungsangebot*, das Genrefilme ihren Zuschauern machen. Dabei geht es nicht nur um das Darstellen bzw. Abbilden realer gesellschaftlicher Verhältnisse, kollektiver Traumata oder individueller Konfliktsituationen, sondern ebenso um die ästhetische Erfahrung einer Filmwelt, in der ein bestimmter Zeitgeist bzw. ein Lebensgefühl symptomatisch zum Ausdruck kommt, unabhängig davon in welcher Zeit und an welchem Ort die Filmhandlung spielt. Barry Keith Grant formuliert diesen Punkt folgendermaßen:

[G]enre movies have been commonly understood as inevitable expressions of the contemporary *zeitgeist*. This is true not only of individual genre movies, but also of the changing patterns and popularity of different genres and of the shifting relationships between them. (Grant 2007, S. 5f.)

Nicht jeder in Hollywood produzierte Genrefilm ist nun gleich ein Barometer gesellschaftlicher Verhältnisse. Aber vergleicht man die Art und Weise, wie sich Genrefilme entwickeln, wie sie sich eklektizistisch aus anderen medialen, politischen und soziokulturellen Diskursen bedienen und dadurch ihre Ästhetik immer wieder der jeweiligen Zeit anpassen, so lassen sich bestimmte Tendenzen ausmachen, die den Genrefilm als einen Ort kennzeichnen, an dem gesellschaftliche Konfliktstoffe verhandelt werden und an dem sich die Zuschauer bewusst werden können, in was für einer Zeit sie leben und welche gesellschaftlichen Themen, Werte, Perspektiven und Wünsche die Menschen beschäftigen.

Im Hollywood-Kino nach der Jahrtausendwende lässt sich ebenfalls eine solche Renovierung des ästhetischen Formenrepertoires von Genrefilmen beobachten. Obwohl diese inhaltlichen und ästhetischen Veränderungen nicht so prägnant ausfallen wie in früheren Dekaden, lassen sich doch auch hier einzelne ästhetische Tendenzen ausmachen, die auf gesellschaftliche Wandlungsprozesse hindeuten. Zwei dieser Tendenzen, bei denen in auffälliger Weise mit Genrekonventionen gespielt wird, sollen im Folgenden genauer betrachtet werden: das *Post-9/11-Cinema*, das sich quer durch verschiedene Genres zieht und in dieser Hinsicht eine Art Metagenre darstellt, und der *smarte Liebesfilm*.²

Zunächst soll am Beispiel des Post-9/11-Cinema der grundsätzliche Zusammenhang zwischen gesellschaftlichen und genreästhetischen Wandlungsprozessen aufgezeigt werden. Daran anschließend, geht es um die Frage, welche Bedeutung dem Aspekt der *ästhetischen Erfahrung* bei der medienkulturellen Analyse von Genrefilmen zukommt. Der Begriff der ästhetischen Erfahrung wird hier theoretisch entwickelt und seine Anwendbarkeit zum Schluss am Beispiel des smarten Liebesfilms erprobt.

Post-9/11-Cinema

Wie sehr realgesellschaftliche Ereignisse die Diskursivität von Genrewelten und damit ihr ästhetisches Erfahrungspotential prägen, ließ sich sehr eindrücklich an einem kurzen Trailer beobachten, der im Sommer 2007 als Teaser in den Kinos lief. Zu sehen war eine Gruppe junger Leute, Twens, in ausgelassener Stimmung auf einer Party, gefilmt mit einer wackeligen Handkamera. Es scheint die Abschiedsparty für einen jungen Mann zu sein. In den kurzen abgehackten Gesprächsfetzen geht es um Beziehungen, den Übergang vom Studium ins Berufsleben, es fallen coole Sprüche, es herrscht *party feeling*, das typische Lebensgefühl einer *peer group*, das auch in diversen Reality-Formaten wie THE REAL WORLD oder THE HILLS (beide MTV) im Mittelpunkt steht.

Plötzlich erschüttert etwas das Gebäude, das Licht fällt aus. Ein Erdbeben? Alle rennen auf das Dach und erblicken in der Ferne eine Explosion in Lower Manhattan. Die Ursache ist unklar. Eine Gasexplosion? Ein Terroranschlag? Paralyziert flüchtet man auf die Straße, in diesem Moment fällt ein riesiges Trümmerteil auf den Partygast zu, der das Geschehen noch immer mit seiner Digicam filmt („OH MY GOD! OH MY GOD! OH MY GOD!“), und schlägt direkt neben ihm auf der Straße ein: Es ist der abgerissene Kopf der Freiheitsstatue. Eine Rückblende zu einem Bier trinkenden Partygast prophezeit: „That’s gonna be the best night ever!“ Ein Titel wird nicht eingeblendet, lediglich ein Datum: „01-18-2008“. Erst in späteren Trailern wurde der Titel des Films veröffentlicht: CLOVERFIELD.

Wie der Zuschauer zu Beginn des Films erfährt, handelt es sich bei *Cloverfield* um die Bezeichnung für ein zerstörtes Areal in der Stadt New York, auf dem die nun folgenden

² Einige der hier beschriebenen Aspekte des Post-9/11-Cinema und des smarten Liebesfilms erschienen in abgewandelter Form bereits in Schmidt (2013, S. 130ff. u. 309ff.).

Aufnahmen einer Digitalkamera angeblich gefunden wurden. Die Parallelen zu *Ground Zero* und den menschlichen ‚Überresten‘, die dort unter den Trümmern begraben lagen, sowie dem emblematischen Schicksalsdatum ‚09-11-2001‘ sind hier überdeutlich. CLOVERFIELD erscheint als ein besonders signifikanter Vertreter einer Gruppe von Filmen, die ich im Folgenden als *Post-9/11-Filme* bezeichnen möchte.³ Damit sind nicht nur Filme wie 11'09"01 – SEPTEMBER 11 (2002) und UNITED 93 (2006) gemeint, die das Trauma der Anschläge auf der Story-Ebene verarbeiten, sondern insbesondere auch solche Filme, bei denen das gesellschaftlich-mediale Ereignis 9/11 in die Erfahrungswelt etablierter Genres ‚einbricht‘ und ihre Ästhetik, das heißt ihren ästhetischen Erfahrungshorizont, verändert.

Sieben Jahre nach den Anschlägen des 11. September und nur knapp eineinhalb Jahre nach den ersten zögerlichen Versuchen, dieses traumatische Ereignis in Filmen wie WORLD TRADE CENTER (2006) und REIGN OF ME (2007) emotional aufzuarbeiten, präsentiert Hollywood im Jahr 2008 also einen Genrefilm, genauer: einen Monsterfilm, der sich unverhohlen an der medialen Ikonographie von 9/11 bedient, um New York von einem Seeungeheuer in Schutt und Asche legen zu lassen. Das Setting ist in diesem Genre keineswegs neu: Bereits zehn Jahre zuvor wurde New York schon einmal zum Schauplatz eines Monsterangriffs. Damals war es Roland Emmerichs Version von GODZILLA (1998), eine Hochglanz-Verfolgungsjagd durch die New Yorker Straßenschluchten, bei der ein hasenfüßiger Biologe und ein lakonischer Franzose die Stadt und ihre Einwohner vor der Kreatur und ihrer Brut retteten.

Die Art und Weise, wie dieses Ereignis in der Welt von CLOVERFIELD audiovisuell ‚erfahren‘ wird, unterscheidet sich jedoch grundlegend vom audiovisuellen Diskurs in GODZILLA. Das Monster in CLOVERFIELD wird nicht in einem hochgradig dynamisierten Bildraum inszeniert, wie er aus vielen Actionfilmen bekannt ist, sondern aus der Sicht eines Augenzeugen, der das Geschehen in Echtzeit erlebt und mit seiner digitalen Handkamera filmt. Die affektive Wirkung dieser beiden Filme könnte kaum unterschiedlicher sein: Der Zuschauer erlebt den Angriff auf die Stadt nicht als visuell imposantes Spektakel, bei dem er stets den Überblick über die aktuelle Handlungssituation behält und bei dem die Figuren voraussehbaren Handlungsmustern folgen. Vielmehr erlebt er die Zerstörung New Yorks aus der Perspektive eines unwissenden Beobachters, als pseudo-dokumentarische Aufnahme eines kontingenten Ereignisses, das in die Lebenswirklichkeit einer Gruppe Twens einbricht. Die eigentliche Ursache der Katastrophe, das Ungeheuer, ist dabei bis auf wenige Ausnahmen nicht zu sehen.

Zudem fließen in den visuellen Diskurs von CLOVERFIELD immer wieder 9/11-Ikonen mit ein, wie sie aus der medialen Berichterstattung bekannt sind, etwa wenn Hochhäuser im

³ Zum Phänomen des Post-9/11-Cinema siehe Wetmore (2012), Pollard (2011), Markert (2011) sowie den Sammelband *Horror After 9/11: World of Fear, Cinema of Terror*, herausgegeben von Briefel/Miller (2011).

Hintergrund unvermittelt in Flammen aufgehen oder wenn eine riesige Staubwolke eine Straßenschlucht entlang rollt und die flüchtenden Menschen einhüllt.⁴

GODZILLA und CLOVERFIELD sind mit einem Abstand von zehn Jahren entstanden. In diesem Zeitraum hat auch ein grundlegender Wandel des gesellschaftspolitischen Klimas stattgefunden, der auch in der ästhetischen Erscheinung bestimmter Genrewelten zum Ausdruck kommt. CLOVERFIELD stellt somit einen Monsterfilm dar, der ein reales Trauma nicht auf der Story-Ebene, sondern in seinem genreästhetischen Diskurs verarbeitet. Dieser Film ist nur *ein* Beispiel für die Repolitisierung von Genres nach dem 11. September, bei der die Transformation der Genrewelt und die damit verbundene Genreerfahrung im Vordergrund stehen.

Zu nennen wäre in diesem Zusammenhang auch der Science-Fiction-Anti-Apartheid-Film DISTRICT 9 (2009), in dem rund eine Million auf der Erde gestrandete Aliens in Ghettos im Umland von Johannesburg kaserniert werden. Die Außerirdischen übernehmen die für einen Science-Fiction-Film ungewöhnliche Handlungsrolle einer unterdrückten ethnischen Minderheit. Dadurch verändern sich nicht nur stereotype Rollen- und Handlungsmuster, sondern auch der ästhetische Erfahrungshorizont des Science-Fiction-Genres. Die Bezüge zu 9/11 sind hier zwar weniger offensichtlich und betreffen eher die gesellschaftlichen und politischen Auswirkungen – Kasernierung des ideologischen Gegners unter menschenunwürdigen Bedingungen, Folter, politische Demagogie, offener Rassismus –, sie sind aber dennoch als wesentliche diskursive Bezugspunkte des Films nicht von der Hand zu weisen.

Bemerkenswert ist, dass hier die Inszenierung von gesellschaftspolitischen Aspekten innerhalb einer Science-Fiction-Welt mit ihren stereotypen Handlungsrollen, Plot-Mustern und audiovisuellen Darstellungsstrategien das zentrale Attraktionsmoment des Films darstellt. Man könnte also sagen: Nicht nur die Wirklichkeit des Zuschauers ist eine andere geworden, auch einzelne Genrewelten haben sich transformiert, sie sehen anders aus, folgen anderen Regeln, lassen Figuren anders sprechen und handeln und erzeugen so ein anderes *worldfeeling* (Yacavone 2010, S. 113).

In CLOVERFIELD und DISTRICT 9 ist es unter anderem das Moment der Unübersichtlichkeit bzw. der Desorientierung nicht nur im Hinblick auf die ‚unsaubere‘, manchmal sogar chaotische (Hand-)Kameraarbeit, sondern auch in Bezug auf die Dramaturgie von Szenen, Dialogen, Figurenstereotypen und Handlungsmotivationen. Diese Momente der Desorien-

⁴ CLOVERFIELD wurde von einer ganzen Reihe medialer Paratexte als virale Marketing-Kampagne flankiert. So wurden unter anderem mehrere kurze Videos im Internet veröffentlicht, die angeblich aus verschiedenen internationalen Nachrichtensendungen stammen, tatsächlich aber *fake news* sind. Sie zeigen in je unterschiedlicher Aufbereitung Videoaufnahmen einer plötzlich zusammenbrechenden Bohrplattform im Atlantik und berichten, dass es eine Art von ‚Angriff‘ war, der zu dieser mysteriösen Katastrophe geführt hat, ohne genauere Auskunft über dessen Ursache zu geben. Eine Kompilation der US-amerikanischen, französischen, spanischen und koreanischen Nachrichtenbeiträge über den sogenannten *Chaui Oil Rig Incident* findet sich auf YouTube unter: <http://www.youtube.com/watch?v=gCgvbg1T2Wc> (16.1.2014).

tierung innerhalb des jeweiligen Genrekosmos' reflektieren einen gesellschaftspolitischen Wandel nach dem 11. September 2001, der sich unter anderem durch eine Komplexitätszunahme auszeichnet.⁵ Nicht einmal die grundlegende Gewissheit, wer überhaupt gut und wer böse ist, gegen welchen Feind man also antreten soll und welche Handlungsmöglichkeiten im Kampf gegen ihn zur Verfügung stehen, hat in dieser Welt Bestand. Stanley D. Brunn beschreibt diese Transformation von Feindbildern in seiner Analyse der Post-9/11-Gesellschaft folgendermaßen: „The search for enemies, old or new, became part of this post-11 September world. On a global scale, global enemies became friends [...], new enemies were created [...]" (Brunn 2004, S. 3).

Und tatsächlich findet sich dieses Moment der Suche nach dem ‚wirklichen‘ Feind als ästhetische Inszenierungsstrategie auch in den angesprochenen Filmen. So stellt das Ungeheuer in CLOVERFIELD keinen klassischen Antagonisten mehr da, sondern bricht wie ein kontingentes Naturereignis über die Stadt New York herein, ohne dass eine Motivation für die Zerstörungswut oder mögliche Gegenmaßnahmen erkennbar würden. Die Ursache für die Katastrophe bleibt im Dunkeln. Und auch die auf der Erde gestrandeten, verwahrlosten Aliens in DISTRICT 9 sind keineswegs der dramaturgische Hauptfeind des Films; dieser ist eher verstreut im administrativen Apparat der Bezirksregierung und des Militärs zu finden. Der Protagonist Wikus und der Anführer der Aliens hingegen bilden eine neue Koalition, um ihre Interessen gegen den Widerstand der südafrikanischen Regierung durchzusetzen.

Das zentrale Merkmal von Post-9/11-Filmen wie CLOVERFIELD und DISTRICT 9 besteht also in der ästhetischen Erfahrung, dass auch Genrewelten, wie der Zuschauer sie kennt und als Maßstab an solche Filme anlegt, keinen verlässlichen Deutungsrahmen mehr darstellen. Hier scheinen plötzlich andere Regeln zu gelten, nicht nur bezogen auf das, was in diesen Welten physikalisch möglich und wahrscheinlich erscheint, sondern auch im Hinblick auf typische Handlungsrollen, dramaturgische Muster und den audiovisuellen Diskurs solcher Welten.

Nicht nur die wirkliche Welt, sondern auch bestimmte Genrewelten sind unsicherer und unübersichtlicher geworden. Gut und Böse lassen sich oftmals nicht mehr ohne weiteres unterscheiden, Ereigniszusammenhänge und Handlungsmotivationen sind nicht nur strukturell, sondern oft auch moralisch komplexer geworden und verändern den Erfahrungshorizont solcher Genrewelten. Man könnte hier auch von einem *Einbruch lebensweltlicher Diskurse* in die relativ abgeschottete Genrewelt des Monster- bzw. Science-Fiction-Films sprechen.

⁵ Es soll an dieser Stelle nicht der Eindruck erweckt werden, dass die erwähnten gesellschaftlichen Veränderungen genuin auf das Ereignis des 11. September zurückzuführen sind. Eine Zunahme an geopolitischer, ökonomischer und informationeller Unübersichtlichkeit wie auch ein gestiegenes gesamtgesellschaftliches Sicherheitsbedürfnis sind Entwicklungen, die bereits in den 1990er Jahren nach dem Ende des Ostblocks und eines Weltbildes der ‚klaren Fronten‘ zu beobachten waren und auch damals schon vom Hollywood-Kino aufgegriffen wurden. Durch den 11. September sind diese gesellschaftlichen Entwicklungen – auch durch die mediale Vermittlung – jedoch wesentlich befördert worden.

Bei der ästhetischen Reflexion des 11. September im Genrefilm handelt es sich jedoch keineswegs nur um ein Randphänomen, das lediglich in kleineren Genre-Produktionen zu beobachten wäre. Es zeigt sich auch in etablierten Filmserien wie der James-Bond-Reihe oder den Batman-Filmen, die im weiteren Sinne eigene Subgenres mit eigenen Handlungs- und Darstellungskonventionen bilden.⁶ Auch in diesen Filmen ist in den letzten Jahren eine Transformation etablierter Genrewelten zu beobachten.

Deutlich wird dies beispielsweise in der Darstellung von *Gotham City* als Handlungsort der Batman-Filme. 1989 zeichnete Tim Burton in *BATMAN* noch das Bild einer düsteren, heruntergekommenen, kriminellen Großstadt, die sich durch den Mix verschiedener architektonischer Stile, vom Jugendstil über *Art déco* bis hin zu modernen Eventbauten, als ein artifizieller fantastischer ‚Comic-Ort‘ darstellt, der sich zeitlich zwischen den 1910er und 1980er Jahren bewegt.⁷ Im Gegensatz dazu zeigt Christopher Nolans *THE DARK KNIGHT* ein *Gotham City*, das sich nicht mehr von einer amerikanischen Großstadt im Jahre 2008 unterscheidet und von einer Gruppe Terroristen bedroht wird. Man könnte sagen: Batman ist in der ‚wirklichen‘ Welt angekommen und verändert sich hier auch als Figur. Er büßt in dieser Welt nicht nur seine Handlungsmacht, sondern auch seine moralische Überlegenheit ein.

In ähnlicher Weise konfrontiert auch *CASINO ROYALE* (2006) den Zuschauer mit ästhetischen Erfahrungsräumen, die sich von denen des bekannten Bond-Universums radikal unterscheiden. Bond bewegt sich nicht mehr durch eine Welt, in der seine körperliche Unversehrtheit eine nicht hinterfragbare Gewissheit darstellt. In dieser Welt wird plötzlich etwas zum realen Ereignis, was in der Konzeption bisheriger Bond-Filme unmöglich schien oder höchstens angedeutet wurde: Bond wird auf brutale Weise gefoltert und trägt als fortan impotenter – im eigentlichen Wortsinne also: ‚machtloser‘ – Held sogar einen irreversiblen Schaden davon. Die Prämisse der *körperlichen Unversehrtheit* des Helden scheint in dieser Bond-Welt also keine Gültigkeit mehr zu besitzen.⁸ Die ästhetischen Parallelen zu den medialen Bildern der Folterungen, die durch amerikanische Soldaten im irakischen Abu-Ghraib-Gefängnis stattgefunden haben, sind in diesem Zusammenhang überdeutlich.

Auch die bereits angesprochene Komplexisierung von Feindbildern findet sich in *CASINO ROYALE* und in *THE DARK KNIGHT* wieder. So wird Le Chiffre – ein klassischer Bond-Gegner – nicht von Bond selbst, sondern von einem Repräsentanten einer noch mächtige-

⁶ Umberto Eco spricht in Bezug auf das James-Bond-Universum auch von einem „narrativen System“, in dem sowohl Figurenstereotype als auch Handlungselemente konventionalisierten Regeln folgen (Eco 1984, S. 275ff.).

⁷ Noch künstlicher erscheint *Gotham City* in den 1990er Jahren. In *BATMAN FOREVER* (1995) und *BATMAN & ROBIN* (1997) inszeniert Joel Schumacher die Stadt als knallbunte Kulisse einer karnevalesken Actionhandlung.

⁸ Die Folterszene wurde laut *movie-censorship.com* für den englischen und US-amerikanischen Markt geschnitten, um die gewünschte Altersfreigabe von BBFC 12 bzw. PG-13 zu erreichen. URL: <http://www.movie-censorship.com/report.php?ID=4008> (16.1.2014).

ren Organisation zur Strecke gebracht. Der gefolterte Bond wird hingegen verschont und entgeht der Folter und der drohenden Exekution durch Le Chiffre nicht durch Smartheit oder Überheblichkeit, sondern durch Passivität. Und auch die ursprüngliche Opposition von Batman und dem Joker mündet am Ende des Films in ein symbiotisches Verhältnis, das der Joker folgendermaßen auf den Punkt bringt: «You complete me!» eine Liebeserklärung, wie sie aus Filmen wie JERRY MAGUIRE bekannt ist.

Die Komplexisierung von Handlungszusammenhängen und moralischen Fragestellungen, die Psychologisierung der Hauptfiguren, die Suche nach dem wirklichen Gegner und die Inszenierung medialer Ikonen des 9/11-Diskurses sind also wesentliche Merkmale des Post-9/11-Cinema. CASINO ROYALE und THE DARK KNIGHT wie auch CLOVERFIELD und DISTRICT 9 zeigen dabei eindrücklich, wie realgesellschaftliche Veränderungen den ästhetischen Diskurs im Hollywood-Film prägen und wie dadurch der Erfahrungshorizont von Genrewelten, in denen bestimmte Ereignisse und Darstellungsweisen bisher als unwahrscheinlich, wenn nicht sogar als unmöglich betrachtet wurden, erweitert wird. Oder wie es Jim Leach bereits für die Bond-Filme der 1990er Jahre und das Ende des Ostblocks formulierte: „The world has changed“ (Leach 2003).⁹ Diese ästhetische Verhandlung der 9/11-Thematik stellt eine Form von Genretransformation dar, die sich nicht innerhalb eines einzigen Genres vollzieht, sondern quer durch verschiedene Genres und Medien hindurch zu beobachten ist.¹⁰ Zu nennen wären hier beispielsweise das Biopic GOOD NIGHT, AND GOOD LUCK und die Mockumentary DOUBLE TAKE, die beide das gesellschaftliche Klima nach dem 11. September am Beispiel der Paranoia während des Kalten Krieges reflektieren, oder Horrorfilme wie Eli Roths HOSTEL und Rob Zombies THE DEVIL'S REJECTS, zentrale Eckpfeiler des nach 2000 populär gewordenen Subgenres des *torture porn*, die die Präsenz des Themas ‚Folter‘ in den Medien aufgreifen und zum zentralen Erfahrungsmoment ihrer Filmwelten machen. Auch im Fernsehen finden sich Repräsentanten einer Post-9/11-Ästhetik. Zu erwähnen wäre hier neben der Serie 24 besonders die Serie BATTLESTAR GALACTICA, die genretypische Bilder von Raumschiffen und Weltraumschlachten mit der Ikonographie des *war on terror* und der permanenten Angst vor gesellschaftlicher Infiltration verbindet. BATTLESTAR GALACTICA wird auf diese Weise, wie Allan Serpinwall (2011) feststellt, zu einer provokanten Allegorie auf die Post-9/11-Gesellschaft.

Solche Genrefilme, die einen direkten Bezug zur Lebenswelt der Zuschauer aufweisen, ermöglichen nicht nur *geteilte Erfahrungen* im Sinne Casettis, die die Zuschauer kommunikativ zusammenbringen. Sie reflektieren in der ästhetischen Re-Modellierung ihrer Genrewel-

⁹ Siehe hierzu auch Werner Greve psychologische Untersuchung *James Bond: Agent des Zeitgeistes* (2012).

¹⁰ Zu weiteren Beispielen für diese Form der genreübergreifenden Transformation siehe zum Beispiel Cawelti (2007 [1979]), der einen Trend zur Burleske, zur Nostalgie und zur Demythologisierung im US-amerikanischen Genrefilm der 1970er Jahre feststellt und diesen als ästhetische Reaktion auf den Niedergang des klassischen Hollywood-Studiosystems Ende der 1960er Jahre begreift.

ten auch den *kollektiven gesellschaftlichen Erfahrungshorizont* (Negt/Kluge 1972, S. 18) zu Beginn des 21. Jahrhunderts. Das Konzept der ästhetischen Erfahrung, wie es im Zusammenhang mit Post-9/11-Filmen angesprochen wurde, soll im Folgenden konkreter gefasst werden.

Ästhetische Erfahrung

Der Erfahrungsbegriff hat in den letzten Jahren in der Filmwissenschaft eine Konjunktur erfahren. Im Fokus stehen dabei Aspekte wie Filmwahrnehmung und körperliche Erfahrung (Morsch 2010; Sobchack 2004; Williams 1991), Film und Kino als historische Erfahrungsorte (Kuhn 2010; Patenburg 2010), Film als Ort gesellschaftlicher Erfahrung und Öffentlichkeit (Schlupmann 2010; Kappelhoff 2008) oder der Film im Kontext aktueller technologischer Medienerfahrung (Casetti 2009 u. 2010; Klinger 2006).¹¹ Neben diesen unterschiedlichen Bedeutungsdimensionen und Forschungsfeldern eröffnet der Erfahrungsbegriff aber noch eine weitere Perspektive: das Erleben und Reflektieren eines Films als ästhetisches Phänomen (Symptom) seiner Zeit. Um diesen letzten Punkt genauer zu erklären, möchte ich zuerst den Begriff der Erfahrung beleuchten und ihn dann in einem zweiten Schritt auf das Medium Film übertragen.

„Erfahrung“ bezeichnet zunächst einmal die unmittelbare „Beziehung des Menschen zu seiner natürlichen und sozialen Umwelt [...], wobei zwischen dem Erfahren als Prozess und der Erfahrung als Resultat zu unterscheiden ist“ (Buhr/Klaus 1972, S. 309). Erfahrung weist diesem Verständnis nach also zwei grundlegende Komponenten auf:¹² (1.) das unmittelbare räumliche wie zeitliche Erschließen eines Gegenstands oder eines Phänomens, also das sinnliche *Erleben der äußeren Wirklichkeit*, und (2.) das Reflektieren dieses Erlebnisses als ein Moment der Selbstvergewisserung (*Was habe ich da gerade erlebt?*) und der Selbstverortung (*In was für einer Welt lebe ich eigentlich?*), das heißt als ein Prozess der *inneren Erkenntnis*.¹³ Der Begriff ‚Erfahrung‘ bezieht sich also auf die Schnittstelle zwischen Individuum und seiner Umwelt. Man kann gar nicht anders, als seine Umwelt permanent sinnlich zu erfahren und sich daraus und auf Basis seines bisherigen Erfahrungsschatzes Wissen über die Welt abzuleiten.¹⁴

¹¹ Hingewiesen sei an dieser Stelle auf das Themenheft *Erfahrung* der Zeitschrift *montage/AV*, Jg. 19, Nr. 1, 2010.

¹² Wilhelm Dilthey bezeichnet diese beiden Aspekte des Erfahrungsbegriffs auch als ‚innere‘ und ‚äußere Erfahrung‘, das heißt als Wahrnehmung der äußeren Sinne und als innere Wahrnehmung des Gewährwerdens (Dilthey 1957, S. 243ff.).

¹³ Vinzenz Hediger unterscheidet drei verschiedene Dimensionen des Erfahrungsbegriffs: eine erkenntnistheoretische, eine kognitive und eine raumzeitliche (Hediger 2010, S. 7).

¹⁴ Kant betrachtet Erfahrung als eine spezielle Form der Erkenntnis, die zwar empirisch aus der Anschauung gewonnen wird, die aber dennoch auf universellen ‚Anschauungsformen‘ basieren. Anschauungsformen sind bei Kant grundlegende unveränderliche Kategorie a priori wie Raum und Zeit, die selbst nicht aus Erfahrung gewonnen werden (Kant 1968, S. 25ff.).

‚Erfahrung‘ haftet dabei oft die Bedeutung des Entdeckens, des Erkundens und des In-Erfahrung-Bringens an. Erfahren wird – diesem engeren Verständnis nach – also nicht der Alltag, erfahren werden besondere Ereignisse, Orte, Dinge oder Phänomene, etwas, das sich vom dem bisher Gekanntem abhebt, das einem als Erlebnis in Erinnerung bleibt und erst dadurch zur Reflexion und zur Erkenntnis anregt. In diesem Sinne können Erfahrungen sowohl positiv (*Diese Reise war eine Erfahrung!*) als auch negativ (*die Erfahrung des Krieges oder des 20. Jahrhunderts*) sein. In jedem Fall sind sie ‚herausgehobene‘ Momente, die auf der einen Seite in Verbindung stehen mit ungewöhnlichen Dingen, Ereignissen oder, ganz allgemein gesprochen, mit Phänomenen *in* der Welt, und auf der anderen Seite mit der Produktion von diskursivem Wissen *über* die Welt. Insofern fungiert die Erfahrung als eine Art ‚Brückenkonzept‘ zwischen Subjekt und Welt (Abb. 1).

Man muss das Erlebnis jedoch nicht erst in eine sprachliche Form übersetzen, um es als solches erkennen und reflektieren zu können. Denn man kann durchaus eine besondere Erfahrung machen, ohne genau in Worte fassen zu können, was man nun gerade erlebt hat. Es genügt intuitiv zu erkennen, dass sich das Erlebte auf eine gewisse Art und Weise bestimmten bekannten Ordnungskategorien entzieht. Worin diese Differenz zur Norm, zum ‚Normalen‘, genau besteht, ist gerade bei besonderen Erfahrungen oft schwer zu beschreiben.

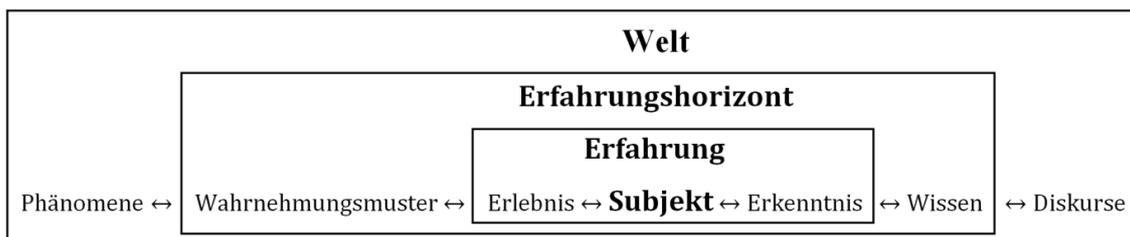


Abb. 1: Erfahrung als ‚Brückenkonzept‘ zwischen Subjekt und Welt

Um die Grenzen dieser ‚normalen‘ Erfahrung genauer zu bestimmen, verwendet Edmund Husserl den Begriff des *Horizontbewusstseins*. Er beschreibt damit eine gewisse Vertrautheit mit der Erfahrung von Gegenständen, die als Erscheinungen der Welt im Zusammenhang mit anderen Objekten und Ereignissen stehen, die normalerweise zusammen mit ihnen oder in ihrer unmittelbaren Umgebung auftreten.¹⁵ Die Horizont-Metapher ist in Bezug auf den Erfahrungsbegriff insofern passend, als sie die Aspekte einer (objektiv vorhandenen) räumlichen Umwelt und die (subjektive) Perspektive eines wahrnehmenden, erlebenden Individuums zu einem synthetischen Moment zusammenfasst. Im ‚Horizont‘ spiegelt sich

¹⁵ Betrachtet man beispielsweise die Vorderseite eines Tisches, so hat man das Bewusstsein: Man kann um ihn herumgehen, seine Rückseite betrachten, sich den Stühlen zuwenden, die normalerweise um einen Tisch herum stehen, den Boden betrachten, auf dem die Stühle stehen oder den Blick aus dem Fenster schweifen lassen, das ein Zimmer in der Regel hat. Als Betrachter verfügt man also über einen bestimmten Erfahrungshorizont, also einen raumzeitlichen Verweisungszusammenhang, den Gegenstände und Ereignisse um sich herum aufspannen. Husserl spricht hier von einem „Horizont möglicher Erfahrung“ bzw. von einem „Spielraum von Möglichkeiten“ (Husserl 1999 [1948], S. 27).

also beides zugleich: Die phänomenologischen Grenzen einer Umwelt und die modalen Grenzen ihrer Wahrnehmung, und zwar als ein „Bewußtsein einer Potenzialität möglicher Erfahrung“ (Husserl 1999 [1948], S. 32).

Innerhalb seines ‚Erfahrungshorizonts‘ kennt man sich also aus, kann berechnete Erwartungen an das stellen, was einen erwartet, und weiß solche Erscheinungen und Erlebnisse kognitiv wie emotional einzuschätzen. Das Entscheidende ist hier, dass der Horizont in der Regel nur den Hintergrund für die Wahrnehmung eines Gegenstandes bildet, selbst aber unthematisiert bleibt. Erst wenn man mit Phänomenen konfrontiert wird, bei denen Gegenstände in ungewöhnlichen Verweiszusammenhängen erscheinen, rückt der Erfahrungshorizont einer Gegenstandswelt selbst ins Zentrum der Aufmerksamkeit. Man könnte sagen: In diesem Fall wird die Welt selbst zum Erfahrungsgegenstand und somit zum Objekt der Erkenntnis.

In audiovisuellen Medien, speziell in solchen, die fiktionale Welten aufspannen, wird der Betrachter nun mit einer künstlichen Umgebung konfrontiert, die gewisse Ähnlichkeiten mit seiner natürlichen Umwelt aufweist, deren Erfahrungshorizont jedoch ein grundsätzlich anderer ist. Denn obwohl sich mediale Umgebungen während der Rezeption räumlich und zeitlich erschließen lassen, folgt ihre Erscheinung nicht nur physikalischen und sozialen, sondern auch kommunikativen Regeln. Der Weg ihrer zeitlichen Erschließung und die dabei eingenommene Perspektive auf die Welt sind durch die filmischen Mittel bereits vorgegeben. Daher würden Filme, so Thomas Morsch, nicht nur eine Welt sichtbar machen, sondern zugleich die Sicht auf diese Welt (Morsch 2010, S. 58).¹⁶

Medien spannen also keine natürlichen, wohl aber ästhetische Umwelten auf, in denen der Zuschauer Erfahrungen machen kann, die in dieser Form nur in dem jeweiligen Medium möglich sind. Dabei taucht man nicht nur immersiv in eine fiktionale audiovisuelle Welt ein und ‚teilt‘ diese Erfahrungen – bis zu einem bestimmten Grad – mit den Filmfiguren, sondern man ist auch Teil eines Filmereignisses, also einer ästhetischen Kommunikationssituation zu einem bestimmten Zeitpunkt der Film- und der Weltgeschichte. Und diese doppelte ästhetische Erfahrung – einer dargestellten und einer kommunizierten Welt – teilt man mit anderen Zuschauern, seien diese nun gerade anwesend oder nicht. Francesco Casetti beschreibt diese doppelte filmische Erfahrung folgendermaßen:

Filmerfahrung ist, so verstanden, der Moment, in dem ein Zuschauer einerseits beim Filmgenuss sich an Bildern und Tönen misst, die ihn direkt und kraftvoll ansprechen, und in dem er zugleich diese Situation und sein Handeln reflexiv zur

¹⁶ Morsch schließt hier an die Überlegungen Vivian Sobchacks zu einer Phänomenologie der Filmerfahrung an, die das zeitliche und räumliche Erschließen einer Filmwelt im Zuge der filmischen Narration selbst schon als eine Form der Erfahrung begreift (Sobchack 1992, S. 9ff., u. 2004, S. 66ff.). Der Zuschauer erlebt demnach sinnlich auf der Leinwand, wie eine andere Instanz die Filmwelt erlebt (*viewing view*). Insofern könnte man hier von einer wahrgenommenen Wahrnehmung (*an expression of experience by experience*) sprechen bzw. von einem doppelt besetzten filmischen Raum (*double occupancy of cinematic space*) durch die unmittelbare Wahrnehmung des Zuschauers und die Wahrnehmung einer vermittelnden Instanz.

Kenntnis nimmt und projektiv das Verhältnis antizipiert, das er auf der Grundlage des Geschehens zu sich selbst und zur Welt entwickeln wird. (Casetti 2010, S. 16)

Filmerfahrung bezieht sich in dieser Hinsicht also nicht nur auf das Erleben einer audiovisuell präsenten diegetischen Welt, sondern auch auf die Art und Weise, wie man als Zuschauer in dieser Kommunikationssituation ästhetisch angesprochen wird, das heißt, wie die ästhetische Erscheinung einer Handlungswelt auf die eigenen Kenntnisse und Kompetenzen hinsichtlich Darstellungskonventionen und Gesetzmäßigkeiten von filmischen Welten Bezug nimmt. Dabei entstünden, so Casetti (2009, S. 63), *small companies*, also medienkulturelle Formationen von Zuschauern, die ihre filmischen Erfahrungen teilen und kommunizieren.

Mediale Welten spannen in dieser Hinsicht also einen komplexen, hybriden Erfahrungshorizont auf, der sowohl diegetische als auch nichtdiegetische Aspekte miteinschließt, multimodal ist (Bild, Ton, Schrift, Sprache, Somatik) und eine historische Dimension aufweist.¹⁷ Denn in ihm spiegelt sich das dynamische Verhältnis von Produktionskonventionen, Zuschauererwartungen und lebensweltlichen Diskursen:

[E]s handelt sich dabei um eine Welt, die ein Modell der umgebenden Realität darstellt, so sehr sie auch in Gestalt einer Fantasie auftritt. Indem er die Entwicklungen und Dynamiken dieser Welt erfasst, versteht der Zuschauer zugleich die Welt und sich selbst besser. (Casetti 2010, S. 21)

Genres stellen vor diesem Hintergrund *Konventionen der Weltwahrnehmung*¹⁸ dar, sie wählen aus, was in ihrem jeweiligen Kosmos wichtig ist, was weggelassen werden kann, sie geben dem Zuschauer semantische und kognitive Orientierung, fokussieren seine Aufmerksamkeit, wecken Erwartungen und generieren ein bestimmtes affektives *worldfeeling*, das in der Regel mit dem emotionalen und empathischen Charakter der Handlung koordiniert ist. Verschiedene Genres spannen somit je unterschiedliche Erfahrungshorizonte auf. So gehören beispielsweise Träume, Phantasien oder Rückblenden in der Regel nicht zum Erfahrungshorizont des Western-Genres: Cowboys träumen nicht!¹⁹ Und in einer Horror-Filmwelt muss zu jedem Zeitpunkt und an jedem Ort mit erschreckenden Ereignissen gerechnet werden. Hingegen zeichnet sich die Welt eines Dramas im Hinblick auf den Aspekt der Handlungslogik gerade dadurch aus, dass Probleme hier ausdiskutiert werden, während sie im Action-Film eher mit blanker Gewalt gelöst werden.

¹⁷ Für Sobchack ist die Welt eines Films als mediales Phänomen untrennbar verbunden mit der Art und Weise ihrer audiovisuellen Vermittlung: „[T]he world and the activities of mediation are encountered in the same visual and visible space. And both are correlated in an irreducible and dialectic structure [...]“ (Sobchack 1992, S. 199; vgl. auch Schmidt 2013, S. 90ff.).

¹⁸ Als solche bezeichnen Keppler/Seel (2002, S. 62) die Gattungen des Fernsehens. Der Begriff ist in Bezug auf fiktionale Genres des Films jedoch nicht weniger fruchtbar.

¹⁹ Vielen Dank an Guido Kirsten für diesen Hinweis.

Als „Verständigungsbegriffe“ (Hickethier 2002, S. 63; vgl. auch Casetti 2001) charakterisieren sich Genres also auch durch unterschiedliche Erfahrungsmodalitäten. Wenn Jörg Schweinitz (2006, S. 84; 1994) von einem *lebendigen Genrebewusstsein* des Zuschauers spricht, dann ist dabei immer der jeweilige ästhetische Erfahrungshorizont eines Genres mit eingeschlossen. So betrachtet, stellen Genres im Wandel begriffene *idealtypische Modelle ästhetischer Erfahrung* dar, über die sich Zuschauer ‚verständigen‘. Jeder Genrefilm verändert dieses Modell und damit auch das Spannungsfeld zwischen einzelnen Genres, insbesondere dann, wenn Genregrenzen bewusst überschritten werden.

MONSTERS erzählt beispielsweise die Liebesgeschichte zwischen einem Kriegsphotografen und einer Millionärstochter, die sich auf ihrem Weg durch das nordmexikanische Krisengebiet Richtung USA ineinander verlieben. Ihr Road Trip durch das ‚Herz der Finsternis‘ ist geprägt von typischen Bürgerkriegsbildern: zerstörte Innenstädte, Militärs, paramilitärische Gruppen, Schleuserbanden, abgestürzte Flugzeuge, Massaker am Straßenrand, die der Fotograf mit seiner Kamera dokumentiert. Auf diese Weise verbindet der Film die Ikonographie und den Erfahrungshorizont eines Bürgerkriegsfilms – die Bilder, Ereignisse, dramaturgischen Elemente und emotionalen Momente, die man als Zuschauer erwartet – mit einem Liebesplot. Nur handelt es sich bei dem militärisch abgeriegelten Areal entlang der Grenze zwischen Mexiko und den USA nicht um ein von Paramilitärs oder Drogenkartellen kontrolliertes Gebiet, sondern um eine „infected zone“, in der Aliens ihr Unwesen treiben, die als Sporen von einer abgestürzten NASA-Sonde auf die Erde eingeschleppt wurden.

Bemerkenswert an diesem Film ist, dass der Science-Fiction-Kontext von Anfang an etabliert ist, aber bis auf wenige Ausnahmen ikonographisch und dramaturgisch kaum eingelöst wird. Dennoch bleibt der Science-Fiction-Kontext als Horizont der Filmerfahrung bzw. als „Spielraum der Möglichkeiten“ (Husserl 1999, S. 27) den gesamten Film über bestehen. Gerade durch diese dreifache Erwartungshaltung und das Changieren zwischen den drei Genres, zwischen Liebes-, Alien- und Bürgerkriegskonflikt, und der Frage, in welche Richtung sich der Plot weiter entwickeln wird, erzeugt dieser Film ein besonderes Erfahrungsmoment, das sich oft bis ins einzelne Filmbild hinein verfolgen lässt. So tauchen beispielsweise in den scheinbar dokumentarisch-ethnographischen Aufnahmen von heruntergekommenen mexikanischen Siedlungen und ihren Bewohnern immer wieder Elemente wie Hinweisschilder, zerstörte Panzer oder Gasmasken auf, die auf die Existenz der Aliens hinweisen.²⁰ Die Erfahrungshorizonte unterschiedlicher Genres konkurrieren hier miteinander, so dass man als Zuschauer permanent zwischen dem Erfahrungsmodus des Realistischen-Authentischen und des Fantastischen hin- und hergerissen ist.

²⁰ Unterstützt wird der dokumentarisch-ethnographische Charakter der Bilder dadurch, dass für viele Szenen lateinamerikanische Laiendarsteller engagiert wurden.

Besonders prägnant kommt diese gegenseitige Genrekontextualisierung am Ende des Films zum Tragen, bei der Begegnung der beiden Protagonisten mit zwei riesigen, über einer Tankstelle schwebenden Aliens, die sich zärtlich berühren. Erst diese erhabene Erfahrung des Fantastischen bringt die beiden Liebenden zusammen. Der Science-Fiction-Kontext fungiert hier als eine Art Katalysator, mit dessen Hilfe das Happy End, der finale Kuss, erst eingeleitet und der auf diese Weise für die Protagonisten und die Zuschauer zu einer sublimen Grenzerfahrung wird. Die Tagline des Films ist dabei nicht nur in Bezug auf die veränderte Lebenswelt der Protagonisten zu verstehen, sondern auch im Hinblick auf die Zuschauer und ihren medialen Erfahrungshorizont: „Now, it’s our turn to adapt.“

Besondere filmische Erfahrungen sind also oft verbunden mit der *Überschreitung von Grenzen* (Weber 2008), dem *Ausloten von Extremen* (Elsaesser 2009, S. 36) und dem Erleben eines *kognitiven Exzesses* (Casetti 2009, S. 57), das heißt einem audiovisuellen Erlebnis, das einen sinnlich berührt und gleichzeitig kommunikativ ‚anspricht‘. Die Transformation von Genrewelten, wie sie im Zusammenhang des Post-9/11-Cinema beschrieben wurde, ist ebenso wie die Überlagerungen verschiedener Genres, wie sie am Beispiel MONSTERS aufgezeigt wurde, als ein solches Ausloten von Extremen der Filmerfahrung zu verstehen.

Der wesentliche Unterschied zwischen rein kognitivistischen Ansätzen und dem Konzept der ästhetischen Erfahrung besteht darin, dass es letzterem nicht allein um die Aktivierung von Wissen und das situative Wiedererkennen von bekannten Wahrnehmungsmustern (Schemata) geht, sondern um das affektive und kollektive Erleben und Reflektieren einer medialen Umwelt, deren Phänomene alle untereinander in Verbindung stehen und die als synthetischer Weltzusammenhang im Idealfall für den Zuschauer eine ‚neue‘ Erfahrung darstellen, wie es Casetti beschreibt:

From this point of view, filmic experience is something more than film reception – more than an interpretation or a consumption. It is a situation which combines sensory cognitive ‚excess‘ (there is something that touches or addresses us, outside the taken-for-granted) to the ‚recognition‘ of what we are exposed to and the fact that we are exposed to it (a recognition which makes us redefine ourselves and our surrounding). [...] It is thanks to these two elements [...] that we enrich our lives to the extent that we may confront new events. (Casetti 2009, 56f.)

Diese Adressierung der Zuschauer ist somit nicht (allein) in einem sprachlich diskursiven Sinne zu verstehen, sondern als eine Konfrontation mit einem ästhetischen *Weltobjekt* (Yacavone 2010, S. 110; vgl. Schmidt 2013, S. 95), das sich mehr oder weniger mit bereits bekannten Weltmodellen deckt und als Projektions- und Identifikationsraum für die Zuschauer und ihre sowohl individuellen also auch kollektiven Wünsche, Ängste, Sehnsüchte und Selbstbilder und somit letztlich für die kollektive Erfahrungen der Gesellschaft generell dient. Der Vorstellung vom *Erlebnisort Kino* (Schenk 2000), in dem der Zuschauer mit spektakulären Attraktionen konfrontiert wird, ließe sich also um die Vorstellung eines

kollektiven *Erfahrungsraums Kino*²¹ ergänzen, also eines mediales Raums, in dem sich die Zuschauer der Zeit, den Verhältnissen, kurz: der Welt, in der sie leben, bewusst werden können.

Der smarte Liebesfilm

Ich möchte diese Überlegungen zur ästhetischen Erfahrung im Film zum Schluss am Genre des Liebesfilms noch einmal verdeutlichen, speziell an einem Segment, das ich in Anlehnung an Jeffrey Sconces Begriff des *smart cinema* (Sconce 2002, S. 351) als *smarten Liebesfilm* bezeichnen möchte. Es geht mir dabei insbesondere um solche Liebesfilme aus der Zeit nach der Jahrtausendwende, die versuchen, das klischeebehaftete Thema ‚Liebe‘ in komplexen, fragmentierten und multiplen Genrewelten zu erzählen, deren Struktur und Erscheinungsweise für den Liebesfilm eher untypisch sind und die dem Zuschauer mehr bieten – und mehr abverlangen – als das reine Nachvollziehen einer Love Story.²² Sie eröffnen dem Zuschauer einen Erfahrungsraum, in dem das altbekannte Handlungsschema ‚*boy meets girl, boy loses girl, boy gets girl*‘ in eine neue Umgebung transferiert wird, sei es nun der Weltraum (SOLARIS), die psychische Gedankenwelt des Protagonisten (VANILLA SKY), die Welt eines Romans (STRANGER THAN FICTION) oder gleich mehrere dieser Handlungsräume zusammen (THE FOUNTAIN).

Der Zuschauer muss sich dabei nicht nur mit den andersartigen Regeln und Konventionen, die in diesen Filmwelten gelten und die das Zusammenkommen der Liebenden deutlich verkomplizieren, auseinandersetzen. Er wird auch mit der Erfahrung konfrontiert, dass das Erzählen von Liebesgeschichten zunehmend zu einer komplexen Angelegenheit geworden ist – ein Trend, der seit etwa Mitte der 1990er Jahre zu beobachten ist und der sich insbesondere nach der Jahrtausendwende deutlich ausdifferenziert hat.²³

Ein prominenter Vertreter des smarten Liebesfilms, an dem wesentliche Merkmale einer veränderten filmischen Genreerfahrung deutlich werden, ist Michel Gondrys ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND. Joel Barish ist am Boden zerstört, weil sich seine Ex-Freundin Clementine durch ein neuartiges technisches Verfahren alle Erinnerungen an ihre gemeinsame Beziehung aus dem Gedächtnis löschen ließ, und er entscheidet sich, genau dasselbe zu tun. Während der Prozedur, die ein Techniker-Team bei ihm zu Hause mittels

²¹ So der Titel des gleichnamigen DFG-Netzwerks, das die Umbrüche des Wahrnehmungsdispositives der Filmenerfahrung in Bezug auf das Kino als architektonischen und sozialen, als medientechnologischen und als medienästhetischen Raum untersucht: <http://www.erfahrungsraum-kino.de> (16.1.2014).

²² Als Liebesfilm sind im Folgenden solche Filme bezeichnet, die eine Liebesbeziehung oder deren Anbahnung ins Zentrum der Handlung rücken und ein finales Happy End zumindest dramaturgisch vorbereiten, auch wenn dieses nicht immer vollständig oder frei von ontologischen Ambivalenzen realisiert wird.

²³ Vgl. hierzu auch Hettich (2013), die im selben Zeitraum das Aufkommen der ‚Melancholischen Komödie‘ als eigenständiges Genre beobachtet. Zu diesem Segment ist auch der im Folgenden behandelte Film ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND zu zählen.

einer computergesteuerten Neuronalinduktion im Schlaf durchführt, durchlebt er noch einmal zentrale Stationen ihrer Beziehung mit all ihren Höhen und Tiefen.

Als ihm jedoch klar wird, wie wertvoll ihm bestimmte gemeinsame Erinnerungen sind, versucht er im Traum, Clementine vor der fortschreitenden Löschung zu bewahren und sie in Erinnerungen seiner Kindheit zu ‚verstecken‘. Joel und Clementine flüchten dabei durch Erinnerungsräume, die zunehmend ihre Konsistenz verlieren: Gesichter von Personen erscheinen ausradiert, Bücher haben nur noch weiße Seiten, und schließlich faltet sich sogar der Raum selbst hinter den beiden Flüchtenden zusammen und hinterlässt lediglich ein schwarzes Nichts, vor dem Joel und Clementine nur der erneute ‚Sprung‘ in eine andere von Joels Erinnerungen rettet.

Das besondere ästhetische Erfahrungsmoment dieses Films besteht darin, dass er seine Love Story in einem ungewöhnlichen komplexen Geflecht von diegetischen Räumen erzählt.²⁴ Auf diese Weise trägt er zu einer Renovierung dessen bei, was man als typische *Genre-Diegesis* bezeichnen könnte, und macht das Filmerlebnis für den Zuschauer zu einer kognitiven und intellektuellen Herausforderung. Als smarter Liebesfilm kann ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND aber nicht nur deswegen gelten, weil er den Zuschauern ‚etwas zu denken‘ gibt, sondern auch weil er sie mit Phänomenen konfrontiert, die den typischen Erfahrungshorizont eines Liebesfilms übersteigen und in ähnlicher Form in den meisten smarten Liebesfilmen zu beobachten sind: (1.) Das Spiel mit Identitäten: *Wer bin ich? Bin ich echt oder nur eine Kopie, eine Erinnerung?* (2.) Das Spiel mit der Struktur der Welt: *Wo bin ich hier? Was ist hier möglich? Können wir in dieser Welt überhaupt zusammen kommen? Und wenn nicht: vielleicht in einer anderen?* Und (3.) das selbstreflexive Spiel mit Stereotypen des Liebesfilmgenres: *Was für eine (Standard-)Situation erleben wir gerade? Und wie können wir ihr entkommen?*

Der Liebesfilm ist möglicherweise das Genre, das am stärksten auf die Integrität und Identität seiner Protagonisten angewiesen ist, geht es hier doch um die innigste Bindung zwischen zwei Menschen. Daher wundert es auch nicht, dass das Spiel mit Identitäten besonders dazu geeignet ist, die Grundkonstellation des Liebesfilms deutlich zu verkomplizieren. Wenn Joel in seiner erodierenden Erinnerungswelt mit Clementine über ihre Beziehung spricht und beide sich langsam wieder einander annähern, dann stehen diese zarten, emotionalen ‚Liebesfilm-Momente‘ doch in einem klaren Gegensatz zur der real existierenden Clementine, die gar kein Teil dieser Szenen ist, ja noch nicht einmal mehr eine Erinnerung an Joel und ihre gemeinsame Zeit hat.

Es stellt sich hier also die Frage, was der Zuschauer in solchen Szenen miterlebt, mit wem er hier überhaupt emphatisiert und welche Bedeutung er solchen *irrealen* Szenen im Genre des Liebesfilms zuschreibt, geht es in einer Love Story doch gerade um die *Verwirklichung*

²⁴ Zum Begriff des diegetischen Raums und für eine genauere Analyse des Films siehe Schmidt (2012 & 2013, S. 116ff. u. 130ff.).

von Wünschen und Sehnsüchten. Was der Zuschauer hier im Grunde erfährt, ist die Anbahnung einer ‚unmöglichen‘ Liebesbeziehung, zu der die realen Figuren in der wirklichen Welt des Films nicht – oder nicht mehr – im Stande sind. Es bedarf einer Ersatzwelt (die eigene Psyche, ein mysteriöser Planet, die Welt eines Romans), in der die Liebe Wirklichkeit werden kann und in der die stereotypen Stationen eines Liebesfilms, speziell das Happy End, in selbstreflexiver Weise neu erlebt und reflektiert werden.

Auch in anderen Filmen findet sich dieses selbstreflexive Spiel mit der Identität der Liebenden, der Struktur der fiktiven Welt und der Dramaturgie eines Liebesfilms. In VANILLA SKY verwandelt sich Davids Freundin Sophia immer wieder unvermittelt in seine Ex-Geliebte Julie, bis er feststellt, dass er in Wirklichkeit seit 150 Jahren eingefroren in einer kryogenischen Kältekammer liegt und die glückliche Zeit mit Sofia nur geträumt hat. In STRANGER THAN FICTION verliebt sich der pedantische Steuerprüfer Harold Crick in eine anarchische Kuchenbäckerin, muss dann aber zu seinem Unglück feststellen, dass er selbst offensichtlich nur die Hauptfigur in einem Liebesroman von Karen Eifel ist.²⁵ Die Filmwelt wird hier zu einer hybriden Wirklichkeit, die von Romanfigur und Autorin gleichermaßen bewohnt wird und in der sich beide treffen und gemeinsam diskutieren, wie man den Roman und damit Harolds Schicksal zu einem für alle befriedigenden Abschluss führen kann. Auch die Liebesgeschichte von THE FOUNTAIN wird teilweise in die Welt eines Romans ausgelagert, spielt aber parallel in gleich drei Alternativwelten: in der Gegenwart, der Zukunft und in einem fiktiven Konquistadoren-Roman im 16. Jahrhundert, in denen offensichtlich dieselben Figuren dieselbe Geschichte erleben: Ein Mann versucht, seine Geliebte vor dem Tod zu bewahren.

Vor den in moralischer Hinsicht größten Problemen steht der Wissenschaftler Kelvin, der in Steven Soderberghs SOLARIS auf einem fremden Planeten mit Kopien seiner verstorbenen Frau, für deren Tod er sich verantwortlich fühlt, konfrontiert wird und mit ihr (ihnen) zaghaft erneut eine Beziehung eingeht. Kelvin und Rheya reflektieren sogar ihren unterschiedlichen ontologischen Status und die Frage, ob sie wirklich identisch mit seiner verstorbenen Frau ist und ob ein gemeinsames Leben, eine zweite Chance, für beide überhaupt möglich sein kann.

Ähnlich wie die bereits erwähnten Filme ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND, VANILLA SKY, STRANGER THAN FICTION und THE FOUNTAIN trägt somit auch SOLARIS zur Renovierung des Liebesfilmgenres bei, indem er bekannte Story-Schemata in einer Welt erzählt, die die Protagonisten vor neue Probleme stellt: *Wie verhält man sich, wenn man nicht*

²⁵ Der Name ‚Harold‘ verweist zudem auf ein berühmtes Vorbild in der Filmgeschichte: Harold Lloyd. Auch er muss sich immer wieder aus ausweglosen Situationen befreien, etwa wenn er am Zeiger einer Turmuhr hängt, ein Motiv, das auch in einer Szene von STRANGER THAN FICTION zitiert wird. Der Unterschied zwischen beiden Figuren besteht jedoch darin, dass sich Harold Lloyd in *realen* brenzligen Situationen befindet, wenn er etwa außen an einem Wolkenkratzer hinaufklettert, Harold Crick hingegen in einer ontologischen: Der Roman nähert sich unweigerlich seinem Ende und damit Harolds Tod als Romanfigur.

entscheiden kann, ob die Person, die vor einem steht, der einst so geliebte Mensch ist oder nicht, wenn Leben, Sterben, Erinnern plötzlich anderen Regeln zu folgen scheinen, wenn das eigentlich Unmögliche, eine gemeinsame Zukunft, plötzlich doch real wird?

Eine Gemeinsamkeit all dieser Filme ist ein Hang zu ontologisch-ambivalenten Happy Ends.²⁶ So schließt Kelvin am Ende von SOLARIS ungläubig seine Frau in die Arme und fragt: „Bin ich tot?“ Ihre Antwort ist ebenso unbefriedigend wie endgültig: „So müssen du und ich jetzt nicht mehr denken.“ Auch VANILLA SKY endet nur vorgeblich mit einem Happy End: In Davids Traum begegnet er noch ein letztes Mal Sofia und macht seinen Frieden mit ihr im Wissen um die Irrealität dieses so lange ersehnten Moments.

David: „Sieh uns an. Ich bin eingefroren, und du bist tot. Und ich liebe dich.“

Sofia: „Das ist ein Problem.“

Erst die Künstlichkeit dieser Szene – in einer kommerziell designten Wirklichkeit, in der selbst das geliebte Gegenüber nur eine Projektion der eigenen Erinnerung ist – lässt aus einer stereotypen, klischeebehafteten Situation zwischen zwei Liebesfilmfiguren ein komplexes emotionales Moment der Selbsterkenntnis werden.

Diese Filme erzählen ihre Geschichten in Welten, deren Erfahrungshorizont für das Genre des Liebesfilms untypisch ist, und reflektieren damit den Umstand, dass auch in der mediatisierten, vernetzten Lebenswelt des Zuschauers Themen wie Liebe, Erinnerung und Identität heute andere divergierende und schwerer greifbare Formen annehmen, die mit traditionellen Erzählweisen nicht immer adäquat zu vermitteln sind. Das reine Plot-Schema ‚*boy meets girl, boy loses girl, boy gets girl*‘ scheint auserzählt und keine neuen Lösungswege mehr anzubieten, die vor dem Hintergrund heutiger Lebenswelten ernst zu nehmen wären.

So scheinen auch die Beziehungsprobleme von Joel und Clementine, die sich aus dem Gegensatz von Individualismus und Anpasstheit bzw. von konservativer Familienplanung und extrovertiertem Lebensstil ergeben, auf der Ebene der filmischen Realität allein nicht mehr lösbar. Erst der Umweg über Joels innere Bewusstseinswelt, in der er selbstreflexiv seine Erinnerungen an ihre gemeinsame Zeit noch einmal erlebt, macht aus der stereotypen Beziehungskonstellation für den Zuschauer eine ‚authentische‘, das heißt den Zeitgeist widerspiegelnde, Erfahrung. Charlie Kaufman, der das Drehbuch zu ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND verfasste, beschrieb im Interview das Erfahrungspotenzial seiner Filme folgendermaßen:

I really don't have any solutions and I don't like movies that do. I want to create situations that give people something to think about. I hate a movie that will end by telling you that the first thing you should do is learn to love yourself. That is so

²⁶ Siehe hierzu auch den Beitrag von Henry M. Taylor in dieser Ausgabe, der seit den 1990er Jahren auch im Genre des *conspiracy thriller* einen Wandel von der politischen zur ontologischen Verschwörung aufzeigt.

insulting and condescending, and so meaningless. My characters don't learn to love each other or themselves. (Kaufman zit. n. Sragow 1999)

Der smarte Liebesfilm wird auf diese Weise zu einem selbstreflexiven Projektionsraum für das Genrewissen der Zuschauer, in dem die konventionellen Grenzen des Liebesfilms im Hinblick auf Handlungsmöglichkeiten, Moralität und Emotionalität ausgelotet werden.

Was Anthony Venutolo zum Start von WALL-E – einer seltsamen Liebesgeschichte zwischen zwei Robotern auf einer menschenleeren dystopischen Erde²⁷ – über seine persönliche Filmerfahrung schrieb, gilt im Grunde für alle erwähnten smarten Liebesfilme: „[I]t's a [...] film that actually sends you out of the theater feeling smarter than when you walked in“ (Venutolo 2008).

Genres als Barometer des Lebensgefühls

Am Beispiel des Post-9/11-Cinema und des smarten Liebesfilms wird deutlich, wie Filme durch die Etablierung komplexer audiovisueller Genrewelten dem Zuschauer ein ästhetisches Erfahrungsangebot machen, das deutliche Bezüge zur Lebenswelt und zum Lebensgefühl der Zuschauer im 21. Jahrhundert aufweist. Als audiovisuelle Produkte reagieren diese Filme auf sich verändernde Sehgewohnheiten und Erfahrungsbedürfnisse des Publikums und somit auch auf sich wandelnde *Subjektkulturen*, in die sich die Zuschauer durch ihr Medienhandeln einschreiben können und die in der heutigen mediatisierten und vernetzten Lebenswelt andere „Dispositionen, Kompetenzen, Deutungsmuster und Wunschstrukturen“ ausbilden (Reckwitz 2008, S. 221). Leo Braudy hat diesen Zusammenhang von Genredynamik und Popularität bereits in den 1970er Jahren auf den Punkt gebracht: „Genre films essentially ask the audience, ‚Do you still want to believe this?‘ Popularity is the audience answering, ‚Yes.‘ Change in genres occurs when the audience says, ‚That's too infantile a form of what we believe. Show us something more complicated““ (Braudy 1976, S. 179).

In der Popularität von Genres und einzelnen Genrefilmen zeigt sich somit auch etwas, das man als Bedürfnis nach ‚authentischer‘ Erfahrung bezeichnen könnte: Der Zuschauer wird in einer Weise ästhetisch angesprochen, bei der er sich als zeitgenössischer Medienkonsument und damit als spätmodernes Individuum einer komplexen Lebenswelt ernst genommen fühlt. Katja Hettich (2013) spricht im Zusammenhang mit dem Aufkommen der ‚Melancholischen Komödie‘ von einer *new sincerity* (vgl. auch Collins 1993), die man als kommunikative Haltung auch dem smarten Liebesfilm zuschreiben könnte.

Die Auffassung von Genres als Verständigungsbegriffe, durch die sich Produzenten und Konsumenten über Erwartungen und (emotionale wie ökonomische) Gratifikation ‚verständigen‘, ließe sich vor dem Hintergrund der bisherigen Überlegungen somit ergänzen

²⁷ Zu den Aspekten Handlungsraum und Figurenidentität, die WALL-E als smarten Liebesfilm qualifizieren, siehe Schmidt (2010).

um die Vorstellung von Genres als im Wandel begriffene Modelle ästhetischer Erfahrung. Sie bilden den Rahmen, in dem Genretransformationen erlebt, reflektiert und als eine Form medialer Spiegelung ihrer Zeit erfahren werden.

Über den Autor

Oliver Schmidt, Dr. phil., Studium der Kulturwissenschaft, Germanistik und Philosophie in Bremen. 2011 Promotion zu hybriden Raumphänomenen im jüngeren Hollywood-Kino. Seit 2012 Stipendiat der *Young Researchers Initiative* der Universität Hamburg mit einem Projekt zu Reboots im aktuellen Hollywood-Kino. Arbeitsschwerpunkte: Filmtheorie, Raumtheorie, Genreforschung, medienästhetische und medienkulturelle Transformationsprozesse, *digital culture*. Unter anderem Mitherausgeber von *Rabbit Eye – Zeitschrift für Filmforschung* und des *Repositoriums Medienkulturforschung*. Neueste Publikation: *Hybride Räume. Filmwelten im Hollywood-Kino der Jahrtausendwende* (Marburg: Schüren 2013).

Filme

11'09"01 – SEPTEMBER 11 (Großbritannien u.a. 2002, versch. Regisseure und Drehbuchautoren)

24 (TV-Serie, USA 2001–2010, Idee: Joel Surnow, Robert Cochran)

BATMAN (USA/Großbritannien 1989, Tim Burton)

BATMAN FOREVER (USA/Großbritannien 1995, Joel Schumacher)

BATMAN & ROBIN (USA/Großbritannien 1997, Joel Schumacher)

BATTLESTAR GALACTICA (TV-Serie, USA/Großbritannien 2003–2009, Idee: Ronald D. Moore u.a.)

CASINO ROYALE (JAMES BOND 007 – CASINO ROYALE, Großbritannien u.a. 2006, Martin Campbell)

CLOVERFIELD (USA 2008, Matt Reeves)

THE DARK KNIGHT (USA 2008, Christopher Nolan)

THE DEVIL'S REJECTS (TDR – THE DEVIL REJECTS, USA/Deutschland 2005, Rob Zombie)

DISTRICT 9 (USA u.a. 2009, Neill Blomkamp)

DOUBLE TAKE (Belgien u.a. 2009, Johan Grimmonprez)

ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND (VERGISS MEIN NICHT, USA 2004, Michel Gondry)

THE FOUNTAIN (USA/Kanada 2006, Darran Aronofsky)

GODZILLA (USA/Japan 1998, Roland Emmerich)
 GOOD NIGHT, AND GOOD LUCK. (USA u.a. 2005, George Clooney)
 THE HILLS (TV-Serie, USA 2006–2010, Idee: Adam DiVello)
 HOSTEL (USA 2005, Eli Roth)
 JERRY MAGUIRE (JERRY MAGUIRE – SPIEL DES LEBENS, USA 2006, Cameron Crowe)
 MONSTERS (Großbritannien 2010, Gareth Edwards)
 THE REAL WORLD (TV-Serie, USA seit 1992, Idee: Mary-Ellis Bunim, Jonathan Murray)
 REIGN OF ME (DIE LIEBE IN MIR, USA 2007, Mike Binder)
 STRANGER THAN FICTION (SCHRÄGER ALS FIKTION, USA 2006, Marc Forster)
 SOLARIS (USA 2002, Steven Soderbergh)
 UNITED 93 (FLUG 93, Frankreich/Großbritannien/USA 2006, Paul Greengrass)
 VANILLA SKY (USA/Spanien 2001, Cameron Crowe, nach einem Film von Alejandro Amenábar)
 WALL-E (WALL-E – DER LETZTE RÄUMT DIE ERDE AUF, USA 2008, Andrew Stanton)
 WORLD TRADE CENTER (USA 2006, Oliver Stone)

Literatur

- Braudy, Leo (1976): *World in a Frame. What We See in Films*. Garden City, NY: Anchor Press/Doubleday.
- Briefel, Aviva/Miller, Sam J. (Hg., 2011): *Horror after 9/11: world of fear, cinema of terror*. Austin: Univ. of Texas Press.
- Brunn, Stanley D. (2004): „Introduction.“ In: ders. (Hg.): *September 11 and its aftermath: the geopolitics of terror*. London u.a.: Frank Cass Publishers.
- Buhr, Manfred/Klaus, Georg (Hg., 1972): *Philosophisches Wörterbuch*. Bd. 1. Leipzig: VEB Verl.
- Casetti, Francesco (2001): „Filmgenres, Verständigungsvorgänge und kommunikativer Vertrag.“ In: *montage/AV*, Jg. 10, Nr. 2, S. 155-173. Verfügbar unter: http://www.montage-av.de/pdf/102_2001/10_2_Francesco_Casetti-Filmgenres_und_Verstaendigungsvorgaenge.pdf, Zugriff: 16.1.2014.
- Casetti, Francesco (2009): „Filmic Experience.“ In: *Screen*, Jg. 50, Nr. 1, S. 56-66.
- Casetti, Francesco (2010): „Die Explosion des Kinos. Filmische Erfahrung in der post-kinematographischen Epoche.“ In: *montage/AV*, Jg. 19, Nr. 1, S. 11-35.
- Cawelti, John G. (2007 [1979]): „Chinatown and Generic Transformation in Recent American Films.“ In: Grant, Barry Keith (Hg.): *Film Genre Reader III*. Austin: Univ. of Texas Press, S. 243-261.
- Collins, Jim (1993): „Genericity in the Nineties. Eclectic Irony and the New Sincerity.“ In: Ders. et al. (Hg.): *Film Theory Goes to the Movies. Cultural Analysis of Contemporary Film*. London: Routledge, S. 242-263.
- Dilthey, Wilhelm (1957): *Gesammelte Schriften. Band 5: Die geistige Welt: Einleitung in die Philosophie des Lebens. Hälfte 1: Abhandlung zur Grundlegung der Geisteswissenschaften*. Stuttgart: Teubner u.a.
- Eco, Umberto (1984): „Die erzählerischen Strukturen im Werk Ian Flemmings.“ In: ders.: *Apokalyptiker und Integrierte. Zur kritischen Kritik der Massenkultur*. Frankfurt a.M.: S. Fischer, S. 273-312.

- Elsaesser, Thomas (2009): „Vom New Hollywood zum New Economy Hollywood.“ In: ders.: *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*. Berlin: Bertz + Fischer, S. 11-34.
- Grant, Barry Keith (2007): *Film Genre. From Iconography to Ideology*. London/New York: Wallflower.
- Greve, Werner (2012): *James Bond. Agent des Zeitgeistes*. Göttingen u.a.: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Hediger, Vinzenz (2010): „Editorial: Die Filmtheorie auf der Suche nach dem Ort der Erfahrung.“ In: *montage/AV*, Jg. 19, Nr. 1, S. 4-10.
- Hettich, Katja (2013): „Die Melancholische Komödie. Zum Wert von Genre-Neologismen und zu einem Trend in ‚Indiewood‘.“ In: Henke, Jennifer/Krakowski, Magdalena/Modlenhauer, Benjamin/Schmidt, Oliver (Hg.): *Hollywood Reloaded. Genrewandel und Medienerfahrung nach der Jahrtausendwende*. Marburg: Schüren, S. 58-74.
- Hickethier, Knut (2002): „Genretheorie und Genreanalyse.“ In: Felix, Jürgen et al. (Hg.): *Moderne Film Theorie*. Mainz: Bender, S. 62-96.
- Husserl, Edmund (1999 [1948]): *Erfahrung und Urteil. Untersuchungen zu einer Genealogie der Logik*. Hamburg: Claassen & Goverts.
- Kant, Immanuel (1968): *Werke. Immanuel Kant. Bd. 3: Kritik der reinen Vernunft (Teil 1)*. Hrsg. v. Wilhelm Weischedel. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Kappelhoff, Hermann (2008): *Realismus: das Kino und die Politik des Ästhetischen*. Berlin: Vorwerk 8.
- Kepler, Angela/Seel, Martin (2002): „Über den Status filmischer Genres.“ In: *montage/AV*, Jg. 11, Nr. 2, S. 58-68.
- Klinger, Barbara (2006): *Beyond the multiplex: cinema, new technologies, and the home*. Berkeley u.a.: Univ. of California Press.
- Kuhn, Annette (2010): „Heterotopie, Heterochronie: Ort und Zeit der Kinoerinnerung.“ In: Schenk, Irmbert et al. (Hg.): *Film – Kino – Zuschauer: Filmrezeption*. Marburg: Schüren, S. 27-39.
- Leach, Jim (2003): „The World Has Changed: Bond in the 1990s – and Beyond?“ In: Lindner, Christoph (Hg.): *The James Bond phenomenon: a critical reader*. Manchester u.a.: Manchester Univ. Press, S. 248-258.
- Negt, Oskar/Kluge, Alexander (1972): *Öffentlichkeit und Erfahrung. Zur Organisationsanalyse von bürgerlicher und proletarischer Öffentlichkeit*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Markert, John (2011): *Post-9/11 cinema: through a lens darkly*. Lanham: Scarecrow Press.
- Morsch, Thomas (2010): „Filmische Erfahrung im Spannungsfeld zwischen Körper, Sinnlichkeit und Ästhetik.“ In: *montage/AV*, Jg. 19, Nr. 1, S. 55-77.
- Patenburg, Volker (2010): „Migrational Aesthetics. Zur Erfahrung in Museum und Kino.“ In: *montage/AV*, Jg. 19, Nr. 1, S. 37-53.
- Pollard, Tom (2011): *Hollywood 9/11: Superheroes, Supervillains, and Super Disasters*. Boulder: Paradigm Publ.
- Reckwitz, Andreas (2008): *Unscharfe Grenzen. Perspektiven der Kultursoziologie*. Bielefeld: transcript.
- Schenk, Irmbert (Hg., 2000): *Erlebnisort Kino*. Marburg: Schüren.
- Schlüpmann, Heide (2010): „Das Aufklärungsversprechen des Kinos oder: Die Ablösung der Metaphysik durch die Medien.“ In: *montage/AV*, Jg. 19, Nr. 1, S. 161-174.
- Schmidt, Oliver (2010): „Der letzte räumt die Erde auf! Handlungsraum, Figurenstabilität und Spuren des Experimentellen im Animationsfilm WALL-E.“ In: *Rabbit Eye – Zeitschrift für Filmforschung* (online), Nr. 1, S. 76-94. URL: http://www.rabbiteye.de/2010/1/schmidt_handlungsraum_wall_e.pdf, Zugriff: 16.1.2014.

Schmidt, Oliver (2012): „Diegetische Räume. Überlegungen zur Ontologie filmischer Welten am Beispiel ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND (2004) und INCEPTION (2010).“ In: Engelle, Henning/Fischer, Ralf Michael/Prange, Regine (Hg.): *Film als Raumkunst. Historische Perspektiven und aktuelle Methoden*. Marburg: Schüren, S. 67-89.

Schmidt, Oliver (2013): *Hybride Räume. Filmwelten im Hollywood-Kino der Jahrtausendwende*. Marburg: Schüren.

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

Schweinitz, Jörg (2006): *Film und Stereotyp. Eine Herausforderung für das Kino und die Filmtheorie. Zur Geschichte eines Mediendiskurses*. Berlin: Akad.-Verl.

Sconce, Jeffrey (2002): „Irony, nihilism and the new American ‚smart‘ film.“ In: *Screen*, Jg. 43, Nr. 4, S. 349-369.

Serpinwall, Alan (2011): „How TV reflected 9/11.“ In: *What's Alan Watching* (Blog). URL: <http://www.hitfix.com/blogs/whats-alan-watching/posts/how-tv-reflected-9-11>, Zugriff: 16.1.2014.

Sobchack, Vivian (1992): *The address of the eye: a phenomenology of film experience*. Princeton u.a.: Princeton Univ. Press.

Sobchack, Vivian (2004): *Carnal thoughts: embodiment and moving image culture*. Berkley u.a.: Univ. of California Press.

Sragow, Michael (1999): „Being Charlie Kaufman.“ In: *salon.com*, veröffentlicht: 11.11.1999. URL: <http://www.salon.com/1999/11/11/kaufman/>, Zugriff: 16.1.2014.

Staiger, Janet (2007): „Hybrid or Inbred: The Purity Hypothesis and Hollywood Genre History.“ In: Grant, Barry Keith (Hg.): *Film Genre Reader III*. Austin: Univ. of Texas Press, S. 185-199.

Venutolo, Anthony (2008): „Wall-E‘ a stellar and smart love story.“ In: *NJ.com*, veröffentlicht: 26.6.2008. URL: http://www.nj.com/entertainment/tv/index.ssf/2008/06/walle_a_stellar_and_smart_love.html, Zugriff: 16.1.2014.

Weber, Thomas (2008): *Medialität als Grenzerfahrung. Futuristische Medien im Kino der 80er und 90er Jahre*. Bielefeld: Transcript.

Wetmore, Kevin J. (2012): *Post-9/11 Horror in American Cinema*. London: Continuum Intern. Publ.

Williams, Linda (1991): „Film Bodies: Genre, Gender, and Excess.“ In: *Film Quarterly*, Jg. 44, Nr. 4, S. 2-13.

Yacavone, Daniel (2010): „Film Worlds. Zur Neukonzeption von filmischer Repräsentation, Temporalität und Reflexivität.“ In: *Rabbit Eye – Zeitschrift für Filmforschung* (online), Nr. 1, S. 109-120, URL: http://www.rabbiteye.de/2010/1/yacavone_film_worlds.pdf, Zugriff: 16.1.2014.