



Reflexivität und Genrereflexivität im Spielfilm

Begriffsklärungen und Überlegungen zu Genrereflexionen im zeitgenössischen Kino

Katja Hettich, Bochum/Paderborn

1. Einleitung

Reflexivität, Selbstreflexivität, Selbstreferenzialität, Autofiktionalität, Autothematisierung, Metaisierung, Metafiktion, Autopoiesis, Mise-en-abyme – die Liste allein schon der in der deutschsprachigen Forschungsliteratur gängigen Konzepte zur Kennzeichnung von im weitesten Sinne reflexiven Phänomenen in Kunst und Medien ist lang und könnte noch durch eine Reihe jüngerer Begriffsbildungen fortgesetzt werden.¹ Anders als die Diskussionen über ästhetische Reflexivität stützen sich jene über Genrephänomene in der Regel auf ein und denselben Begriff. Was mit ‚Genre‘ im Einzelfall genau gemeint ist, bedarf bei genauerer Betrachtung allerdings ebenfalls der Klärung, denn je nach Perspektive können Genres in ganz verschiedenen Funktionen in den Blick der Forschung geraten: als taxonomische Ordnungskategorien, als effiziente Herstellungsmuster der arbeitsteiligen Hollywood-Industrie, als historische Diskursphänomene, als Werbeversprechen, als Orientierungsrahmen der emotionalen und kognitiven Informationsverarbeitung, als heuristisches Hilfsmittel der Filmwissenschaft usw.

Angesichts der vielgestaltigen Anwendungsweise sowohl des Reflexivitätsbegriffs als auch des Genrebegriffs zieht die Engführung der beiden Konzepte unweigerlich einige Schwierigkeiten nach sich. Der folgende Vorschlag zur Systematisierung verschiedener Formen filmischer Genrereflexivität erhebt nicht den Anspruch, das terminologische Dickicht verwandter Konzepte der Reflexivitätsforschung vollständig zu durchdringen oder sämtliche Blickwinkel, unter denen Spielfilme ‚Genre‘ reflektieren können, trennscharf auseinanderzuhalten. Meine Überlegungen sind als Versuch zu verstehen, eine Schneise in das

¹ Als weitere Begriffsschöpfungen der letzten Jahre lassen sich beispielsweise die der „Potenzierung“ (Fricke 2003) und die der „Poetologischen Fiktion“ (Wiele 2010) anführen.

Forschungsfeld zu schlagen, die den Blick auf einige grundsätzlich voneinander unterscheidbare Formen der Reflexion von ‚Genre‘ im Spielfilm frei gibt.

Zu diesem Zwecke werde ich in einem ersten Schritt darlegen, inwiefern es im Sinne eines klareren Beschreibungsinstrumentarium ratsam ist, als Oberbegriff reflexiver Phänomene dem Konzept der ‚ästhetischen Reflexivität‘ gegenüber dem der ‚ästhetischen Selbstreflexivität‘ den Vorzug zu geben (Kap. 2). Danach werde ich als Unterformen der filmischen Reflexivität neben der von mir als ‚selbstreferenzielle Reflexivität‘ bezeichneten, einem engen Verständnis von ‚Selbstreflexivität‘ entsprechenden Variante drei weitere unterscheiden: autothematische, transtextuelle und metaisierende Reflexivität (Kap. 3). Kapitel 4 wird diese vier Arten filmischer Reflexivität speziell in Bezug auf Genrephänomene in den Blick nehmen. In Vorbereitung auf meine Überlegungen zum aktuellen Kinogeschehen wird das fünfte Kapitel einen besonderen Aspekt von Filmgenres hervorheben, der gemeinhin nicht im Fokus der filmwissenschaftlichen Genreforschung steht: ihre Verwandtschaft zu realweltlich wirksamen ‚kognitiven Schemata‘. Ausgehend von einer Definition von Genres als kognitiven Schemata wird das sechste Kapitel den vorgestellten Systematisierungsversuch schließlich auf den konkreten Gegenstand wenden: Das sechste Kapitel wird mit Blick auf die metaisierende Reflexion von genrehafter Weltwahrnehmung im aktuellen Mainstreamkino verdeutlichen, inwieweit eine Ausdifferenzierung unterschiedlicher Reflexivitätstypen den Blick auf deren zeitspezifische Ausprägung freizugeben vermag.

2. ‚Ästhetische Reflexivität‘ und ‚Ästhetische Selbstreflexivität‘

Im Streben nach einem prägnanten, aber in der konkreten Filmanalyse dennoch möglichst handhabbaren und flexiblen Beschreibungsinstrumentariums erscheinen weder eine ausführliche Diskussion bisheriger Klassifizierungsbemühungen noch ein erneuter Versuch der umfassenden Systematisierung reflexiver Phänomene zielführend. Dennoch erfordert es der Umstand, dass verschiedene Termini von verschiedenen Autoren teilweise synonym gebraucht, teilweise aber auch eigens zur Nuancierung bestimmter Aspekte ins Feld geführt werden, dem folgenden Systematisierungsvorschlag eine kurze Klärung des zugrunde gelegten Reflexivitätsbegriff vorzuschicken.

Wie das Interesse der meisten Autoren, die sich mit ästhetischer Selbstbezüglichkeit auseinandersetzen, gilt auch meines vor allem jenen Erscheinungen, die sich nicht in der bloßen Referenz von Kunst auf Kunst erschöpfen, sondern dies in bedeutsamer Weise tun: indem sie etwas über das Referierte aussagen und auch den Rezipienten zum Nachdenken darüber anstiften.² In diesem engen Sinne möchte ich den Begriff der *Reflexivität* verstanden wissen und ihn als Oberbegriff für verschiedene Spielarten bedeutungsgenerierender Selbstbeachtung benutzen.

² Eine solche Definition deckt sich mit dem umgangssprachlichen Verständnis von Reflexion als einem „mehr oder minder tiefe[m] ‚Nachdenken‘ oder ‚Nachsinnen‘ (lat. *animus reflectare*), also eine[r] Aktivität, die eine gewisse Zeit und geistige Anspannung erfordert“ (Pätzold 2010: 2283).

Eine solche Bestimmung des Reflexivitätsbegriffs entspricht Kay Kirchmanns Abgrenzung selbstreflexiver Filme von solchen Filmen, „die nur kurzfristig reflexionsähnliche Momente enthalten“ (1994: 27) und auch Werner Wolfs Definition der Selbstreflexivität, nach der diese das „Anregen einer kognitiven Aktivität“ bedinge (2007: 33). Tatsächlich werden Reflexivität und Selbstreflexivität in der Forschungsliteratur häufig synonym gebraucht. Ich plädiere allerdings dafür, dass es sinnvoll ist die beiden Begriffe auseinanderzuhalten, da mir ihre Vermischung einige für die Debatte charakteristische Fehlschlüsse zu befördern scheint. Viele Missverständnisse ergeben sich meines Erachtens nämlich daraus, dass die Bestimmung des Selbstreflexivitätsbegriffs stark variiert, je nachdem, wie eng oder weit die jeweiligen Autoren das ‚Selbst‘ fassen, das jeweils reflektiert wird. Die Herkunft des Reflexionsbegriffs aus der Optik legt ein enges Verständnis nahe, bei dem Reflektierendes und Reflektiertes in einem spiegelbildlichen Verhältnis stehen, und auch in semiotischer Perspektive sind reflexive Relationen streng genommen durch die Einheit von Subjekt und Objekt bestimmt (vgl. Nöth 2007). Demnach wären nur jene ästhetischen Phänomene als selbstreflexiv zu bezeichnen, in denen Referierendes und Referiertes identisch sind. Unter dieser Voraussetzung ließe sich nur dann behaupten, ein konkreter Film reflektiere sich selbst, wenn er sich auf sich selbst als Ganzes bezieht und ein Nachdenken über sein Wesen als eben dieser Film vermittelt. Bezieht sich ein Film dagegen lediglich auf einzelne Aspekte, die ihn als Film konstituieren, auf allgemeine Fragen ästhetischer Darstellung oder auf andere Filme, so liegt keine Identität von Subjekt und Objekt der Reflexion vor. In diesen Fällen wird etwas reflektiert, was vom ‚Selbst‘ des filmischen Einzelwerks verschieden ist, auch wenn das Reflektierte manche seiner Bestandteile oder die Eigenschaften anderer Vertreter seiner Gattung betreffen mag.

Allerdings benutzen nur wenige Autoren den Begriff der Selbstreflexivität in einem solchen Sinne.³ Oft fungiert er als Oberbegriff zur Kennzeichnung jeglicher künstlerisch-medialen Repräsentation, die sich nicht auf eine der ästhetischen Darstellung vorgängige Wirklichkeit bezieht, sondern in irgendeiner Form Kunst und Medien im Allgemeinen, einzelne ihrer Elemente, Darstellungsprinzipien und Ausformungen oder Spezifika ihrer Produktion und Rezeption zum Gegenstand hat. Besonders oft steht im Zentrum der Überlegungen zur filmischen Selbstreflexivität sogar eine Variante der filmischen Bezugnahme auf Film, die sich *per definitionem* durch die Differenz von Referierendem und Referiertem auszeichnet: Filme, die andere Filme zitieren, kommentieren, parodieren, und andere Ausprägungen dessen, was Gérard Genette (1982) als Transtextualität beschrieben hat.

Eine solche Ausweitung der Selbstreflexivitätskategorie ist in vielen Fällen unproblematisch, zumal es auf der Hand liegt, dass die Bezugnahme eines Films auf Eigenheiten

³ Eine Ausnahme bildet beispielsweise Gloria Withalms Definition filmischer Selbstreflexivität: „A self-reflexive film is a film which focuses or reflects on *itself*, that is, on the specific film that is being watched“ (2007: 130; Herv. i. O.).

ästhetischer Produktion im Allgemeinen oder anderer Werke auch auf indirektem Wege ein Nachdenken über seinen eigenen Status als Film bewirken kann. Allerdings folgt das eine nicht zwangsläufig aus dem anderen. Daher birgt eine unhinterfragte Gleichsetzung unterschiedlicher Formen der Reflexivität die Gefahr von Ungenauigkeiten und Fehlschlüssen, wenn Aussagen, die nur in Bezug auf selbstreflexive Phänomene im engen Sinne Gültigkeit besitzen, auf Filme übertragen werden, die lediglich in einem weiteren Sinne als selbstreflexiv einzustufen sind.

Ich möchte behaupten, dass in einer solchen unzulässigen Übertragung die Ursache für einen entscheidenden Irrtum liegt, der sich in der Selbstreflexivitätsdebatte immer wieder auftut und den auszuräumen mir zur späteren Abgrenzung verschiedener Formen und Funktionen von Genreflexivität unumgänglich scheint. Selbstreflexive Verfahren werden, vielen Gegenstimmen zum Trotz, von den meisten Autoren als prinzipiell antimimetisch und illusionsstörend eingestuft.⁴ Dabei bedeuten jedoch nur jene Elemente einen Illusionsbruch, die in einem engen Sinne selbstreflexiv sind: Indem ein Film, ob nun durch verbale Thematisierung oder durch Herausstellen seiner audiovisuellen Materialität, auf sich selbst als Film verweist, lenkt er die Aufmerksamkeit von der diegetischen Illusion auf das Medium ihrer Hervorbringung und setzt damit den Fiktionsvertrag zwischen Filmemachern und Zuschauern außer Kraft. Dies gilt jedoch nicht für alle Filme, die einer weiten Auffassung von Selbstreflexivität entsprechen. Nur weil ein Film beispielweise die Produktion eines Films zum Gegenstand hat, muss dies nicht zwangsläufig bedeuten, dass er den Fokus vom Dargestellten auf die Art der Darstellung verschiebt und damit die Illusion zugunsten ihrer Form preisgibt. Filme, ihre Produktion und Rezeption sind wie alle ästhetischen Erzeugnisse Teil des lebensweltlichen Alltags und können auch als solche zu einem heteroreferenziellen Bezugspunkt von Filmen werden. Inwieweit die innerdiegetische Darstellung des filmischen Produktionsprozesses zugleich selbstreflexiv die eigene Machart offenlegt und womöglich hinterfragt, hängt stark von der konkreten Umsetzung ab: Zum Beispiel legen die Inszenierung von Woody Allens *STARDUST MEMORIES* und die unübersehbaren Parallelen zwischen der Hauptfigur, einem Regisseur, und Allen selbst dem Zuschauer sehr wohl Reflexionen über die Machart des Films, den er da sieht, und seine eigene Position als Betrachter, nah. Bei einem konventionellen Biopic wie Josef Vilsmaiers *MARLENE*, der mit dem Leben Marlene Dietrichs ebenfalls Filmisches thematisiert, dieses

⁴ Robert Stam schreibt: „Just as a novel can take the production of books as its subject, so a film can focus on the process of filmmaking. [...] Such novels and films necessarily entail a certain measure of reflexivity in that they foreground, in however indirect or idealized fashion, the institutional practices involved in their own production. They may treat this subject more or less critically, more or less reflexively, but they do have the virtue of reminding the reader or spectator that literary or filmic texts are products, created by individuals or groups, and mediated by complex commercial and cultural apparatus“ (Stam 1985: 71). Auch Karl Sierek attestiert generell allen „Filme[n] übers Filmemachen [...] den Reiz einer gewissen Ehrlichkeit. Sie zeigen, daß sie gemacht sind und stellen sich als Artefakte vor uns aus“ (Sierek 1996: 17). Und Marion Gymnich schreibt noch jüngst, dass der Erfolg selbstreflexiver Darstellungsfahren in populären Film- und Fernsehproduktionen von der Bereitschaft des Publikums abhängt, „das anti-mimetische Verfahren der Metaisierung, also die Unterminierung der audiovisuellen Illusion, zu akzeptieren“ (Gymnich 2007: 131).

aber lediglich als glamouröses Material für ein Liebes-Melodram nutzt, kann von filmischer Selbstreflexivität dagegen kaum die Rede sein. Auch das Zeigen einer Kinosituation alleine reicht nicht, um einem Film als im engen Sinne selbstreflexiv einzustufen. Zwar ist die Inszenierung eines Kinodispositivs ein klassisches Element, mit dem selbstreflexive Filme wie SHERLOCK JR. oder INGLOURIOUS BASTERDS ihren Zuschauern einen Spiegel vorhalten. Der Kinobesuch hingegen, der beispielsweise dem kleinen Gary in JACK AND JILL Gelegenheit gibt, die verblüffenden Verhaltensähnlichkeiten zwischen seinem Vater und dessen Zwillingschwester zu beobachten, könnte durch unzählige andere Situationen ersetzt werden und stellt keinen Verweis auf den Film selbst oder seine Zuschauer dar.

Bei genauerer Betrachtung der vielförmigen Phänomene, die unter dem Schlagwort der ‚Selbstreflexivität‘ verhandelt werden, wird deutlich, dass Objekt und Subjekt der Reflexion nur in wenigen Fällen identisch sind. Der Begriff der *Selbstreflexivität* suggeriert jedoch in besonderem Maße eine solche Identität und leistet dadurch der Gefahr Vorschub, verschiedene Formen des reflexiven Bezugs ästhetischer Erzeugnisse auf ästhetische Verfahrensweisen, Institutionen der Kunstproduktion usw. zu vermischen und daraus fehlerhafte Verallgemeinerungen abzuleiten. Um ein präzises Sprechen über verschiedene Formen und Funktionen reflexiver Verfahren im Spielfilm zu ermöglichen, plädiere ich deshalb für den neutraleren Oberbegriff der *Reflexivität*, den ich in vier Unterformen ausdifferenzieren möchte, nämlich in *autothematische*, *transtextuelle*, *selbstreferenzielle* und *metaisierende* Reflexivität.

3. Kleine Typologie ästhetischer Reflexivität

In konkreten Filmbeispielen überschneiden sich die im Folgenden beschriebenen vier Typen ästhetischer Reflexivität häufig. Dennoch ist, wie sich in meinen Schlussüberlegungen zeigen wird, eine theoretische Unterscheidung sinnvoll, um beispielsweise ein Phänomen wie das der filmischen Genrereflexion nicht nur in seiner Vielgestaltigkeit erfassen, sondern auch gemäß unterschiedlicher Funktionen historisch einordnen zu können.

Eine besonders verbreitete und leicht als solche erkennbare Form der reflexiven Bezugnahme auf Film ist die der *autothematischen Reflexivität*, die häufig unter dem Schlagwort „Film im Film“ behandelt wird. Sie ist verwirklicht in Filmen, die spezifische Aspekte des Filmischen – die Produktion und Rezeption von Filmen, ihre Geschichte, ihren sozialpolitischen Einfluss usw. – zu einem bedeutungstragenden Thema machen. Diese Kategorie steht quer zu Kay Kirchmanns vielzitiertem Unterscheidung verschiedener Typen selbstreflexiver Filme (vgl. 1994: 24ff.), insofern sie sich über fast alle der von ihm präsentierten Kategorien erstreckt.⁵ Das Kriterium der autothematischen Reflexivität erfüllen all jene Filme, in denen das Filmische zum Gegenstand der Reflexion wird, in dem es konkret präsent ist, beispielsweise durch die Thematisierung von Dreharbeiten zu einem Spielfilm

⁵ Ausgenommen ist lediglich seine erste Kategorie, in die Formen der Bezugnahme auf Film fallen, die nicht auf phänomenologischer, sondern auf struktureller Ebene zu verorten sind und sich damit den weiter unten beschriebenen Kategorien der selbstreferenziellen oder metaisierenden Reflexivität zurechnen lassen.

(wie in *SINGIN' IN THE RAIN*, *LA NUIT AMÉRICAINNE* und *ED WOOD*), die Darstellung einer Rezeptionssituation (wie in den oben genannten Spielfilmen) oder die binnendiegetische Präsenz von Filmbildern innerhalb eines Spielfilms (wie in *CACHÉ*, dessen erste Einstellung sich nach knapp drei Minuten für den Zuschauer als eine eingespielte Videoaufnahme entpuppt, die sich die Protagonisten in der Filmhandlung anschauen).

Die zweite Kategorie filmischer Reflexivität möchte ich *transtextuelle Reflexivität* nennen. Von *transtextueller Reflexivität* lässt sich in Anlehnung an Genette im Fall von Filmen sprechen, die „in eine[r] manifeste[n] oder geheime[n] Beziehung zu anderen Texten“ (1993: 9) bzw. Filmen stehen. Genette unterscheidet fünf verschiedene Formen von Transtextualität, die alle als Strategien filmischer Reflexivität taugen. Filme können ein Nachdenken über andere Filme anregen, indem sie zum Beispiel inter- oder metatextuell auf konkrete Werke Bezug nehmen, oder sie können – in der Genette'schen Begrifflichkeit – hypertextuell in der Form von Parodien, Pastiches oder Remakes deren Machart oder Wirkung reflektieren. Wie autothematische Bezüge auf Film entsprechen auch Verfahren transtextueller Reflexivität nicht einer engen Vorstellung von Selbstreflexivität: Die Fremdtexte können zwar als Bezugsgröße für die eigenen Darstellungsverfahren fungieren und dadurch eine selbstreflexive Komponente implizieren, grundsätzlich stellen sie aber zunächst einmal selbst das Objekt der Reflexion dar.

In Abgrenzung zur autothematischen und transtextuellen Reflexivität lassen sich Verfahren, mit denen Filme ihre *eigene* Machart in den Mittelpunkt stellen, die also im oben beschriebenen engen Sinne selbstreflexiv zu nennen sind, als *selbstreferenzielle Reflexivität* bezeichnen. In diese dritte Kategorie fallen Spielfilme, die durch werkinterne Referenzen auf sich selbst ihren eigenen Status als filmische Fiktion in den Fokus rücken und dem Zuschauer als Gegenstand der Reflexion anbieten. Dabei gibt es unterschiedliche Varianten: Selbstreflexive Filme wie *ADAPTATION.* tragen durch ihre *Mise-en-abyme*-Struktur den eigenen Entstehungsprozess zur Schau. Die eigene Machart kann auch in metafictionalen Kommentaren über Voice-over oder Figurenrede explizit thematisiert werden, so zum Beispiel, wenn Terry Gilliam in *THE MEANING OF LIFE* als eine Art Conferencier den Zuschauer etwa nach halber Spielzeit in „the middle of the film“ willkommen heißt. Auch durch stilistische *foregrounding*-Effekte können filmische Gestaltungselemente ihre Transparenz verlieren und nicht länger als unsichtbares Darstellungsmittel dienen, sondern in mehr oder minder ostentativer Weise selbst zum Gegenstand der Darstellung werden.

Eine vierte Spielart ästhetischer Reflexivität möchte ich als *metaisierende Reflexivität* bezeichnen und weiter unten speziell im Hinblick auf Genrereflexionen etwas ausführlicher beschreiben. In diese recht weitreichende Kategorie fallen grundsätzlich Verfahren, mit denen ästhetische Produkte auf bestimmte für ihr Medium und ihre Gattung spezifische oder auch transmediale und transgenerische Elemente und Konstitutionsprinzipien Bezug nehmen. Dazu lassen sich unter anderem die Metanarration zählen, mit der Erzählungen

Formen des Erzählens reflektieren, oder metafiktionale Verweise, mit denen allgemeine Fragen des Fingierens verhandelt werden. Neben diesen transmedialen Phänomenen können in Filmen auch ganz unterschiedliche Formen der Metaisierung filmspezifischer Eigenschaften auftreten. Eigenheiten des filmischen Darstellungsmaterials werden dem Zuschauer beispielsweise in *FIGHT CLUB* vor Augen geführt, wenn in einer Szene die Perforierung der Zelluloidstreifen sichtbar wird und wenn die Figur Tyler mit dem Finger auf die Brandlöcher in einer Bildecke hinweist.

An dieser Stelle sei noch einmal betont, dass metaisierende Verweistechiken selbstreflexiver Natur sein können, aber nicht müssen. Die Nähe des Metaisierungsbegriffs zum älteren Begriff der *metafiction* macht diesen Hinweis nötig, insofern sie die Gefahr eines diesbezüglichen Missverständnisses mit sich bringt. Das Konzept der *metafiction* hat sich in den 1970er und 1980er Jahren zur Beschreibung dekonstruktivistischer Schreibverfahren der anglo-amerikanischen Postmoderne etabliert (Gass 1970). Während sich literarische *metafiction* in Patricia Waugh's (1995 [1984]) berühmter Definition dadurch auszeichnet, dass sie in antiillusionistischem Gestus die Aufmerksamkeit des Rezipienten systematisch auf ihren Status als Artefakt lenkt und dadurch Fragen zum Verhältnis von Fiktion und Wirklichkeit aufwirft,⁶ geht Metaisierung nicht unbedingt mit einer Offenlegung der eigenen Macht einher. Anders als sein Gebrauch im Kontext postmoderner *metafiction* soll das Präfix ‚meta‘ in der hier zugrunde gelegtem Begriffsbildung gerade dazu dienen, metaisierende Reflexivität von selbstreferenzieller Reflexivität, zu der illusionsstörende *metafiction* zählen würde, abzugrenzen. In Anlehnung an das von Alfred Tarski (1935)⁷ geprägte Begriffspaar der Meta- und Objektsprache zeigt die Vorsilbe an, dass der ästhetische Ausdruck zwar auch im Fall metaisierender Reflexivität zugleich Subjekt und Objekt der Betrachtung ist, dabei aber jeweils einer unterschiedlichen Reflexionsebene zugehört: Ähnlich einer Metasprache ist beispielsweise ein Metafilm zunächst als Form zu begreifen, in der Aspekte des Filmischen oder des Künstlerischen, Ästhetischen, Medialen im Allgemeinen (zum Beispiel Gattungen, Diskursformen, Akteure, usw.) zur Anschauung gebracht werden, ohne dass dabei jedoch dieser Darstellungsprozess selbst expliziert werden muss. Während sich *selbstreferenzielle Reflexivität* durch die Identität von Subjekt und Objekt der Bezugnahme auszeichnet, zeichnet sich *metaisierende Reflexivität* durch deren Ebenendifferenz aus: Der ästhetische Ausdruck bildet zwar zugleich Gegenstand und Form der Betrachtung, besetzt dabei aber ein je unterschiedliches Abstraktionsniveau.⁸

⁶ „Metafiction is a term given to fictional writing which self-consciously and systematically draws attention to its status as an artifact in order to pose questions about the relationship between fiction and reality. In providing a critique of their own methods of construction, such writings not only examine the fundamental structures of narrative fiction, they also explore the possible fictionality of the world outside the literary fictional text“ (Waugh 1995 [1984]: 40).

⁷ Zu den Begriffen der Meta- und der Objektsprache vgl. auch Stekeler-Weithofer (2010).

⁸ So definieren auch die Herausgeber und Autoren des Sammelbandes zur Metaisierung in Literatur und anderen Medien (Hauthal et al. 2007) das titelgebende Konzept. Stellvertretend lässt sich Werner Wolf

Spiele mit dem Filmmaterial, die typische Praktiken des Experimentalfilms darstellen, bewirken im Spielfilm in der Regel zugleich eine illusionsstörende Offenlegung der eigenen Gemachtheit und damit Selbstreflexivität. Indes kann die metaisierende Bezugnahme auf Elemente des Filmischen auch ohne selbstreflexiven Gestus im eigentlichen Sinne vonstattengehen. Ein Beispiel hierfür ist die Reflexion des geradezu lebensrettenden Sinnstiftungspotenzials von Kinounterhaltung am Ende von HANNAH AND HER SISTERS, wenn der suizidale Mickey die zufällige Sichtung des Marx Brothers-Film DUCK SOUP auf dem Höhepunkt einer depressiven Episode als spontane Befreiung aus seiner Lebenskrise erlebt.

Bevor ich zum Abschluss meiner Überlegungen ausführlicher auf einen besonderen Fall von metaisierender Genrereflexivität zu sprechen kommen werde, möchte ich vor dem Hintergrund der vorgenommenen Abgrenzung filmischer Reflexivitätsformen zunächst noch einen kurzen Überblick darüber geben, auf welche Weise speziell ‚Genre‘-Phänomene im Spielfilm reflektiert werden können.

4. Varianten filmischer Genrereflexion

Vor dem Hintergrund der im letzten Unterkapitel skizzierten Begriffsunterscheidung lässt sich feststellen, dass ‚Genre‘ grundsätzlich zum Bezugspunkt aller vier Formen filmischer Reflexivität werden kann.

Autothematische Genrereflexion

Die Formen, in denen Filme in autothematischer Weise besondere Charakteristika bestimmter Genres reflektieren können, umfassen ein weites Spektrum. Dieses reicht von punktuellen Anspielungen, beispielsweise durch die Thematisierung von Genrekonventionen auf der Dialogebene, bis hin zu einer weitgehenden inhaltlichen Fokussierung auf spezielle Eigenarten der Produktion oder Rezeption bestimmter Genres, beispielsweise durch die filmimmanente Inszenierung genrespezifischer Dreharbeiten.

Als Beispiel für eine punktuelle autothematische Anspielung auf Genreregeln lässt sich die Szene in FROM DUSK TILL DAWN anführen, in der die Figuren in Erwägung ziehen, sich gegen ihre blutrünstigen Angreifer mit Hilfsmitteln wie Knoblauch und Holzpfehlen zur Wehr zu setzen, diese allerdings in der Erkenntnis, solche Maßnahmen nur aus Vampirfil-

anführen, der Metaisierung als ein „transgenerisches und transmediales Phänomen [bezeichnet], das im Einziehen einer Metaebene in ein semiotisches System (ein Werk, eine Gattung oder ein Medium) besteht, von der aus Metareferenz erfolgt“ (Wolf 2007: 38). Zum Teil wird der Begriff in den Beiträgen dann jedoch wieder in einem sehr weiten Sinne für alle Formen von auch wie auch immer gearteter Reflexivität ästhetischer Produktionen gebraucht. Außerdem heben manche der Verfasser auf die Gleichsetzung von metaisierenden und antimimetischen Verfahren ab, so zum Beispiel Marion Gymnich in ihrem Aufsatz zu Meta-Film und Meta-TV, in dem sie Metaisierung als „anti-mimetisches Verfahren“ bezeichnet, das zur „Unterminierung der audiovisuellen Illusion“ führe, bezeichnet (Gymnich 2007: 131). Eine solche Vermischung droht meines Erachtens jedoch, wie bereits angemerkt, eine mögliche Unterscheidung unterschiedlicher Formen von Reflexivität zu verwässern.

men zu kennen, als wenig wirksam einschätzen. Anders als Quentin Tarantinos verschwörerisches Augenzwinkern in Richtung der genrebewussten Zuschauerschaft erheben andere Filme autothematische Genrereflexionen zum Dreh- und Angelpunkt ihrer eng an die Herstellung bestimmter Genres geknüpften Filmhandlung. Auffallend häufig steht beispielsweise der Pornofilm im Mittelpunkt von Spielfilmen, in denen jeweils unterschiedliche Aspekte des Genres in bestimmter Weise für das jeweils eigene Genre funktionalisiert werden (z.B. in *L'IMPORTANT C'EST D'AIMER*, *BOOGIE NIGHTS*, *8MM* oder *LE PORNOGRAPHE*).

Transtextuelle Genrereflexion

Ein besonders enger Zusammenhang besteht zwischen Genre und *transtextueller Reflexivität*: Im Sinne eines weiten Transtextualitätsbegriffs können Genrefilme als *per se* transtextuell angesehen werden, insofern ihr Bezug zu anderen filmischen Texten für sie konstitutiv ist. Auch ohne dass ein Bezug auf konkrete Einzelfilme zu erkennen ist, rekurren sie stets auf eine Art generischen Prototypen, der gewissermaßen allen Genrefilmen inhärent ist. Um einem inflationären Gebrauch der Reflexivitätskategorie zu vermeiden, kann von transtextueller Genrereflexion im engeren Sinne jedoch nur dann die Rede sein, wenn andere Genrefilme oder generische Prototypen nicht nur mehr oder minder subtil aufgerufen werden oder das Zitat sich im Selbstzweck erschöpft, sondern wenn diese Bezugnahme zugleich ein Nachdenken über deren generische Qualitäten anregt. In diese Kategorie fallen zum Beispiel ein Genre-Pastiche wie *À BOUT DE SOUFFLE*, das Versatzstücke des US-Gangsterfilms auf das Lebensgefühl der französischen Jugend Anfang der 1950er Jahre umwendet, oder Filmparodien, in denen Elemente ‚ernster‘ Genres nicht nur als Gag-Vehikel eingesetzt, sondern zugleich reflektiert werden.⁹ Inwieweit einzelne Filme dieses Kriterium erfüllen oder die Genrezugehörigkeit ihrer Bezugsfilme lediglich in der Manier einer bloßen Hommage, einer spielerischen Verbündung mit dem genrekundigen Zuschauer oder zum Zwecke parodistischer Komikeffekte zur Schau stellen, bleibt in vielen Fällen dem Interpreten überlassen. Das Kriterium sollte jedoch zumindest mitgedacht werden, um eine allzu selbstverständliche Einordnung jeglicher Form von transtextueller Bezüglichkeit zwischen Filmen als Form der Reflexivität zu vermeiden.

Selbstreferenzielle Genrereflexion

Von *selbstreferenzieller Genrereflexionen* kann in Anlehnung an die Ausführungen weiter oben die Rede sein im Fall von Filmen, die ihren eigenen Status als Genrefilme – oder eben ihre bewusste Abgrenzung von Genrekonventionen – in reflexiver Weise zur Schau stellen. Galt diese Form der Selbstbespiegelung lange Zeit als charakteristisches Element des Arthouse-Kinos, so verstärkt sich in den letzten Jahrzehnten der Zuwachs an Mainstream-Filmen, die

⁹ In der Regel tragen Genreparodien zugleich auch selbstreflexive Züge, insofern sie den Fingerzeig pointiert auf besonders einprägsame Charakteristika eines Genres legen, diese dadurch häufig kritisieren und zugleich in der Wiederholung und Variation perpetuieren. Zu dieser Ambivalenz siehe u.a. Harries (2002).

das selbstreflexive Spiel mit den eigenen Genrekonventionen und dem entsprechenden Genrewissen des Zuschauers geradezu zu ihrem Strukturprinzip und einem wichtigem Bestandteil des Sehvergnügens erheben. Publikumserfolge wie die Horrorfilme der SCREAM-Reihe betten sich nicht nur in besonders gründlicher Weise in ihre Genrefamilie ein und enthalten zahlreiche autothematische Verweise auf deren typische Eigenheiten, sie legen darüber hinaus auch ihren eigenen Status als Genreartefakte offen. Aufgrund ihrer ostentativen und multiplen Genrereflexivität werden diese Filme oft als „Metahorror“-Filme bezeichnet. Ich möchte den Begriff der ‚metaisierenden‘ Genrereflexivität jedoch in Anlehnung an die Bemerkungen im vorangegangenen Unterkapitel für einen spezifischen Typus von genrereflexiven Momenten im Spielfilm reservieren, dem meines Wissens nach bislang noch kaum (film-)wissenschaftliche Aufmerksamkeit zuteil geworden ist, der mir aber hinsichtlich aktueller Entwicklungen im Mainstreamkino interessant zu sein scheint.

Metaisierende Genrereflexion

Die drei bisher beschriebenen Formen der Reflexivität vollziehen sich im Hinblick auf Genres als historische Diskursphänomene. ‚Genres‘ werden hier als bestimmte Merkmalsklassen, die in der Produktion, Vermarktung, Rezeption und Diskussion von Filmen wirksam sind, reflektiert. *Metaisierende Genrereflexionen* zeichnen sich hingegen dadurch aus, dass sie nicht auf die historischen oder potenziellen Ausprägungen, Wirkungen und Kontexte bestimmter Filmgenres zielen. Vielmehr richtet sich die Reflexion von einer den konkreten Einzelfilmen übergeordneten Metaebene aus auf das Phänomen ‚Genre‘ als einem transmedialen Darstellungs- und Wahrnehmungsmodus, vergleichbar dem der Narration. Filme, die der Kategorie der metaisierenden Genrereflexivität zuzuordnen sind, können in diesem Sinne ein Nachdenken über die generische Prägung der Kunst- und Medienproduktion sowie -rezeption anregen. Bedenkt man, dass Filmgenres in ihren Eigenschaften als Orientierungsraster in vielerlei Hinsicht dem entsprechen, was Psychologen als in der Alltagsverarbeitung wirksame kognitive Schemata beschreiben, können metaisierende Genrereflexionen jedoch noch weiter greifen. Als ein Ordnungsprinzip, nach dem bestimmte Arten von Themen, Ereignissen, Figuren, Topografien etc. in den Fokus der Darstellung und Wahrnehmung gerückt werden und das deren Verknüpfung in bestimmter Weise organisiert, kann Genrehaftigkeit als gleichsam ästhetisches wie realweltliches Phänomen gedacht und auch in dieser Doppelfunktion zum Gegenstand der Reflexion im Spielfilm werden. Nach einer kurzen schematheoretischen Bestimmung des Genrebegriffs werde ich darstellen, inwieweit sich einige erfolgreiche Mainstreamfilme der letzten fünfzehn Jahre bei der Erkundung und Vermittlung menschlicher Bewusstseinsvorgänge just diese Analogie zwischen generischer Alltags- und Filmbetrachtung zunutze machen.

5. Genres als kognitive Schemata

Zurückgehend auf die Gedächtnistheorie des Psychologen Frederic Bartlett (1932) bilden das Konzept des Schemas und verwandte Begriffe wie *frames* oder *scripts* seit Mitte der 1970er Jahre einen wichtigen Fokus kognitionswissenschaftlicher Forschung.¹⁰ Ein Schema lässt sich mit dem Kognitionspsychologen Aaron T. Beck definieren als

„[...] a structure for screening, coding and evaluating the stimuli that impinges on the organism. On the basis of the matrix of schemas, the individual is able to orient himself in relation to time and space, and to categorize and interpret experiences in a meaningful way.“ (Beck 1967: 283)

Schemata können als „building blocks of our everyday comprehension“ (Rumelhart 1980) angesehen werden, die individuell sowie zeit- und kulturspezifisch geprägte Raster bereitstellen, nach dem auf der Grundlage früherer Erfahrungen neue Informationen im Alltag schnell erkannt und interpretiert werden können.¹¹

Die Beteiligung solcher Schemata bei der Literaturrezeption steht seit einiger Zeit im Zuge kognitionswissenschaftlich inspirierter Theoriebildung verstärkt im Interesse der Forschung, die damit an die bereits im Rahmen der Wirkungsästhetik formulierten Annahme einer aktiven Beteiligung des Lesers an der Bedeutungskonstitution literarischer Texte anknüpft (vgl. Ingarden 1931; Iser 1976). Aus narratologischer Perspektive beschreiben Catherine Emmott und Marc Alexander Schemata als Grundkomponenten der Kohärenzbildung bei der Lektüre: „Readers use schemata to make sense of events and descriptions by providing default background information for comprehension, as it is rare and often unnecessary for texts to contain all the detail required for them to be fully understood.“ (vgl. Emmott/Alexander 2011)

Neben Schemata, die Lesern und Filmzuschauern aus dem Alltag vertraut sind, bilden Genres als spezifisch durch ästhetische Erfahrung gewonnene Schemata einen entscheidenden Bezugspunkt bei der Lektüre oder Filmrezeption.¹² Über Mediengrenzen hinweg fungieren Genres gewissermaßen als Super-Schemata, die sich jeweils in zahlreiche, teils auch mit dem spezifischen Medium verknüpfte Sub-Schemata ausdifferenzieren lassen. Dem Filmzuschauer bieten Genres einen generellen Orientierungsrahmen, der die Film- auswahl, -rezeption, -interpretation und -bewertung in entscheidender Weise mitsteuert.

Dabei gleicht sich die Funktionsweise von Genres und Alltagsschemata. Trotz ihrer individuellen Ausgestaltung und Einbettung in bestimmten Genrefilmen sind es doch einzelne Genresignale, die dem Zuschauer die Zugehörigkeit eines Films zu einem Genre anzeigen und ihm eine rasche Einordnung in ihm bekannte Szenarien und Erwartungsraster ermög-

¹⁰ Vgl. u.a. Minsky (1975), Schank/Abelson (1977), Bower et al. (1979).

¹¹ „A schema is a high-level conceptual structure or framework that organizes prior experience and helps us to interpret new situations“ (Gureckis/Goldstone 2010: 725).

¹² Zur Definition von Genres als textuellen Schemata vgl. Chandler (1997).

lichen: „The key function of a schema is to provide a summary of past experiences by abstracting out their important and stable components“ (Gureckis/Goldstone 2010: 725).

Schemata wie Filmgenres ermöglichen beim Erfassen neuer Situationen schnell und mit vergleichsweise geringem kognitivem Aufwand den Schluss auf eine Fülle von Informationen, die unmittelbar aus nur wenigen Reizen abgeleitet werden können. Und sie vermitteln ein Wissen über typische Voraussetzungen, wahrscheinliche Zusammenhänge und erwartbare Entwicklungen. Beispielsweise würden die meisten Personen vom Anblick einer mit dem Einmaleins beschriebenen Schiefertafel in einem großen Raum spontan auf das Klassenzimmer einer Grundschule schließen. Zusätzliche Hinweise wie umgestoßene Stühle, Papierkugeln und Kreide auf dem Boden ließen den Schluss zu, dass es zuvor vielleicht eine Rauferei unter den Schülern gegeben haben könnte. Und aus Erfahrung könnte vermutet werden, dass das Chaos am nächsten Schultag, ob nun durch Putzpersonal oder die Schüler selbst, wieder beseitigt sein würde. In noch umfassenderer Weise legt eine Kinoleinwand, auf der zwei Cowboys einander mit gezückter Waffe gegenüberstehen, für ein Western-Publikum eine ganze Reihe von Vermutungen über eine mögliche Vorgeschichte und den Fortgang nahe.

Die Parallelen zwischen generischen und schemageleiteten Verarbeitungsrastern suggerieren eine Kontinuität von Medien- und Alltagserleben, die einen besonders interessanten Aspekt metaisierender Genrereflexivität ins Spiel bringt: Es ist zu beobachten, dass Spielfilme dieser Kategorie Genrehaftigkeit gar nicht unbedingt als medienspezifisches Darstellungsmittel reflektieren und erstrecht nicht als Merkmal der eigenen Fiktionalität offenlegen müssen. Vielmehr zählen zu dieser Kategorie auch Filme, in denen das reflexive Spiel mit generischen Gestaltungsmitteln und den Genreerwartungen des Zuschauers Mittel zu einem ganz anderen Zweck werden als dem einer darstellungsskeptischen Selbsthinterfragung. Ich möchte behaupten, dass gerade im zeitgenössischen Kino eine Tendenz zu beobachten ist, filmische Genrestrukturen nicht als rein ästhetische Strategie der unterhaltenden Illusionserzeugung zu diskreditieren, sondern sie sogar ganz im Gegenteil als besonders adäquates Vehikel der Darstellung von grundsätzlich schemageleitetem Wirklichkeitserleben neu zu affirmieren.¹³ Ein cursorischer Überblick über einige Kinoproduktionen seit der Jahrtausendwende soll diese Tendenz veranschaulichen.

6. Metaisierende Genrereflexivität im zeitgenössischen Kino

Die Reflexion menschlicher Geistestätigkeit erfreut sich im Kino seit einiger Zeit auffälliger Beliebtheit. Seit der Jahrtausendwende verbindet viele Erfolgsfilme unterschiedlicher Genre-Provenienz die Thematisierung und Hinterfragung des menschlichen Bewusstseins. Dieses stellt sich in Filmen wie *MATRIX*, *BEING JOHN MALKOVICH*, *A BEAUTIFUL MIND*, *THE SIXTH SENSE*, *MEMENTO*, *SHUTTER ISLAND* oder *INCEPTION* als eine fragiles Instru-

¹³ Reflexion schemageleiteter Informationsverarbeitung und Weltkonstruktion.

ment der Wirklichkeitskonstruktion dar: Die Verschiebung nur weniger Variablen lässt das Welt- und Selbstbild der Protagonisten (und damit auch die Perspektive des Zuschauers auf den Film) im Laufe des Films plötzlich in einem völlig neuen Licht erscheinen. Thomas Elsässer hat diese Tendenz unlängst als *mindgame movies* beschrieben. Als solche bezeichnet er eine Reihe disparater Filme, die für ihn jedoch gemein haben, dass sie mit ihren Figuren und/oder den Zuschauern „Spiele spielen“ (2009b: 237), wodurch sie

epistemologische Probleme [ansprechen] (Wie wissen wir, was wir wissen?) und ontologische Zweifel (über andere Welten und die Innenwelt der anderen), die im Zentrum jener Art von philosophischer Fragestellung stehen, die sich auf menschliches Bewusstsein, Gehirn und Geist, multiple Realitäten und mögliche Welten beziehen. (ebd.: 240)

Meine These ist nun, dass ein entscheidender Kunstgriff vieler dieser Filme darin besteht, Kommunikationsregeln des Genrekinos zu nutzen, um dem Zuschauer einen Eindruck davon zu vermitteln, wie abhängig die menschliche Wirklichkeitskonstruktion von bestimmten – schematischen, generischen – Vorannahmen ist. Besonders einprägsame Beispiele für diesen Typus stellen Filme dar, in denen sich die durch eine Geisteskrankheit getrübe Weltwahrnehmung der Protagonisten Ereignisse durch eine ‚Genre-Brille‘ darstellt, die – zumindest dem Zuschauer – an einem gewissen Punkt als Zerrspiegel der diegetischen Wirklichkeit enthüllt wird. Die Besonderheit dieser Fälle unzuverlässigen Erzählens besteht darin, dass der jeweilige *plot twist* nicht nur die Geschichte des Films, sondern auch seine Genrezuordnung ändert.

Beispielsweise bietet sich Christopher Nolans MEMENTO dem Zuschauer inhaltlich wie stilistisch als ein Film Noir dar, in dem der Protagonist Leonard bei einem brutalen Raubüberfall seine geliebte Ehefrau und sein Kurzzeitgedächtnis verloren hat und nun verzweifelt versucht, den Täter zu finden, um sich zu rächen. Erst durch einen *plot twist* am Ende des Films stellt sich heraus, dass in Wahrheit Leonard selbst in Folge seiner Amnesie ‚unschuldig schuldig‘ am Tod seiner Frau ist, die Geschichte des Films also im Nachhinein der einer Tragödie entspricht. Das Schema des Film Noirs dient lediglich der Annäherung des Zuschauers an die subjektive Sicht Leonards, dem der Film Noir laut Thomas Elsässer „als Genre selbst zur Deck-Realität, zum Phantasma wird“ (Elsässer 2009a: 222), zu einer Strategie der psychischen Bewältigung der bitteren Realität. Ron Howards A BEAUTIFUL MIND bedient sich des Spionage-Thrillers, um dem Zuschauer in die durch eine psychische Erkrankung verzerrte Perspektive des nobelpreisgekrönten Mathematikers John Nash zu versetzen.¹⁴ Erst mit der Auflösung der Diagnose Schizophrenie in der Mitte des Films kann der über die Biografie Nashs unaufgeklärte Zuschauer die Thriller-Elemente als

¹⁴ Maurice Lahde beschreibt in seiner Analyse, dass der Film entgegen der Genrekonventionen des Biopics über weite Teile die „Aufmerksamkeit [...] nicht auf die Historizität der Ereignisse [lenke]. Vielmehr bedient er sich bei der Darstellung der verschiedenen Lebensstationen Nashs aus dem stilistischen Fundus unterschiedlicher Genres. Wenn er in der ersten Hälfte Irritation erzeugt, dann vor allem, weil er sich generisch nicht festzulegen scheint – die filmischen Welten, in denen er sich bewegt, sind jedoch für sich genommen stimmig gezeichnet“ (Lahde 2006: 52).

paranoides Wahrnehmungsschema der Hauptfigur identifizieren, das sich das Biopic zunutze macht, um das Leben und Erleben der Hauptfigur möglichst anschaulich zu vermitteln. In *Laetitia Colombianis À LA FOLIE... PAS DU TOUT* (2002) ist es das Genre der Romantic Comedy bzw. das des Liebesdramas, das sich nach einem *plot twist* lediglich als subjektives Vorstellungsraster der Hauptfigur und Vehikel unzuverlässigen Erzählens entpuppt: Nach gut der ersten halben Stunde des Films werden dem Zuschauer die vorherigen Ereignisse noch einmal in einer Weise präsentiert, die ihn zu einer Umdeutung veranlasst und ihm das Genre des Psychothrillers als das adäquatere Kohärenzsystem erscheinen lässt.

Alle drei Beispielfilme haben gemein, dass sie Genre keineswegs im Sinne einer selbstreflexiven Offenlegung ihres eigenen Kunstcharakters reflektieren. Sie rufen gezielt Genreerwartungen beim Publikum auf, um den so etablierten Orientierungsrahmen anschließend umso eindringlicher als subjektive Bewältigungsschemata ihrer Protagonisten zu entlarven. Das Genre, das sich letztlich jedoch als der wahrhaft adäquate Rahmen der erzählten Geschichte herausstellt – ob nun Drama, Biopic oder Psychothriller – bietet dabei die ihrerseits unhinterfragte Metaebene, von der aus ‚Genre‘ als eine Wahrnehmungs- und Denkstruktur bespiegelt wird, die als Schemawissen nicht nur die Medienrezeption, sondern auch die Alltagsbewältigung formt.¹⁵

Als Mittel der literarischen Darstellung und zugleich Weisen der Weltwahrnehmung werden Genres in den letzten Jahren in mehreren Filmen auch explizit thematisiert. In besonders plakativer Weise widmet sich beispielsweise Woody Allens *MELINDA AND MELINDA* der metaisierenden Genrereflexion. Die Metaebene bildet hier eine Rahmenerzählung, in der ein Tragödien- und ein Komödienautor in geselliger Runde die Frage diskutieren, welche der beiden Gattungen nun die tiefere Wahrheit über das Leben transportiere. Die Binnenerzählung entfaltet sich, nachdem schließlich ein Dritter die Eckdaten einer Geschichte aus seinem Bekanntenkreis präsentiert hat: Die beiden Dramenautoren entwickeln daraus ihre jeweilige Version, die dem Zuschauer dann als die zweifach erzählte Geschichte Melindas vorgeführt wird – einmal als Romantic Comedy, einmal als Melodram. Auf etwas komplexere Art treibt Marc Fosters *STRANGER THAN FICTION* sein metafiktionales Spiel mit dem Zuschauer und zugleich mit seiner Hauptfigur: Harold Crick muss feststellen, dass er offenbar der Protagonist eines Romans ist, dessen Autorin sein Schicksal in den Händen hält. Mit Hilfe eines Literaturprofessors versucht er herauszufinden, inwiefern seine Erlebnisse Hinweise auf einen tragischen oder einen heiteren Verlauf der Handlung und damit seines Lebens geben.

¹⁵ Als eine Variante dieser Form der metaisierenden Genrereflexion lässt sich auch *DANCER IN THE DARK* anführen, in dem Lars von Trier Selmas Versuche ihrer bitteren, im quasi-dokumentarischen Dogma-Gestus inszenierten Realität gedanklich zu entfließen im leichtfüßigen Musical-Stil transportiert.

Anders als bei Allen und Foster werden in François Ozons *DANS LA MAISON* nicht nur das Tragische und das Komische als zwei Erzählregister bzw. Sichtweisen auf die Welt gegeneinander gesetzt. Der Film bedient sich unterschiedlichster sowohl literarischer als auch filmischer Genre-Elemente, um dem Zuschauer das Ineinandergreifen seiner metafiktionalen Rahmenerzählung um die Entstehung einer Art Fortsetzungsroman und der darin behandelten Geschichte vorzuführen. Die reflexive Strategie tritt im Laufe des Films mehr und mehr in den Vordergrund, bis der anfänglich noch wie ein Sozialdrama mit satirischem Einschlag daher kommende Film mit der Schlusseinstellung endgültig seinen eigentlichen Fokus ins Bild bringt. In einer Reminiszenz an Alfred Hitchcocks *REAR WINDOW* betrachten Ozons Protagonisten, auf einer Parkbank sitzend, einen Wohnblock, dessen hell erleuchtete Fenster schemenhaft seine Bewohner und ihre Lebenssituationen erkennen lassen. Gleich einem Panorama des Genrefilms gibt die Ansicht den Blick auf den Stoff für die unterschiedlichsten Geschichten frei. Zugleich beschwört sie den althergebrachten Topos von der Ähnlichkeitsbeziehung zwischen Film und Leben herauf – und damit eine Denkfigur, die den genannten metaisierenden Filmbeispielen gemein ist.

7. Fazit

Filmische Genrereflexionen sind im aktuellen Kinogeschehen äußerst virulent. Der Erfolg von Produktionen, die autothematische, transtextuelle und selbstreferenzielle Verweisstrategien nutzen – ob nun, um die Hollywood-Industrie zu hinterfragen, Darstellungskritik zu üben, bewunderten Vorbildern in einer Hommage zu huldigen oder einfach nur das Sehvergnügen für ein eingeweihtes Publikum zu erhöhen –, reißt nicht ab. Auf diese Art arbeitet sich Hollywood nach wie vor in äußerst produktiver Weise an seinen Genretraditionen ab.¹⁶ Gleichzeitig lässt sich, so möchte ich mit Blick auf die zuletzt genannten Filme behaupten, in den letzten Jahren eine Tendenz zu einer Art der Genrereflexion beobachten, die sich vom darstellungskritischen Anspruch moderner Reflexivitätsstrategien und auch von der spielerischen Selbstbezüglichkeit des postmodernen Films der 1980er und frühen 1990er Jahre unterscheidet. In der verstärkten Hinwendung zur metaisierenden Reflexion von Genres als Ordnungsschemata, die über die Filmbetrachtung hinaus die Orientierung in der Welt prägen, deutet sich eine gegenüber der Moderne und Postmoderne grundlegend gewandelte Konzeption von Film an. Genres werden in diesen Filmen nicht mehr als Vehikel einer spezifisch medialen Illusionsmaschine enttarnt. Sie werden vielmehr als besonders effektives Mittel zur Darstellung der Realität eingesetzt. Genreerzählungen dienen dazu, soziale Wirklichkeiten offenzulegen¹⁷ sowie deren alltägliche Verarbeitung durch das Individuum, die sich seit dem Vormarsch der neueren Hirnfor-

¹⁶ Vom nach wie vor innovativen Potenzial, das dem Spiel mit Genrekonventionen im jüngeren Kino innewohnt, zeugen beispielsweise die Beiträge in dem jüngst erschienenen Sammelband *Hollywood Reloaded. Genrewandel und Medienerfahrung nach der Jahrtausendwende* (Henke et al., Hg., 2013).

¹⁷ Siehe hierzu auch den Beitrag von Oliver Schmidt in dieser Ausgabe.

schung ihrerseits zunehmend als ein instabiles, von den variablen Gestaltungsprinzipien des menschlichen Bewusstseins abhängiges Gebilde darstellt.

Abschließend lässt der Blick auf die spezielle Ausgestaltung metaisierender Genrereflexivität im zeitgenössischen Mainstreamkino drei Schlussfolgerungen zu. Erstens zeugt er davon, dass die Idee eines neurobiologischen Konstruktivismus im populären Diskurs angekommen ist. Zweitens zeigt er, dass dieser ideengeschichtliche Wandel den Bedarf einer neuen Darstellungsform nach sich zieht: An die Stelle von Formen der Selbstreflexivität und Selbstreferenzialität, die Kay Kirchmann als in der modernen und postmodernen Filmästhetik verschiedenartig funktionalisierte „Distanzierungsgesten“ (1994: 31) beschreibt, tritt die metaisierende Genrereflexivität als ein spezifisch filmischer Darstellungsmodus, der die Wirklichkeitshaltigkeit ästhetischer Produktion wieder bejaht.¹⁸ Drittens lässt sich feststellen, dass ein solcher zeitdiagnostischer Befund die Ausdifferenzierung eines weiter gefassten Reflexivitätsbegriffs nötig macht. Eine solche ermöglicht eine fruchtbare Ausweitung der Frage, *ob* ein Film genrereflexive Elemente aufweist, nämlich durch Überlegungen zur genauen Art des Bezugs, seinen Funktionen und seinem Symptomcharakter im Kontext der jeweiligen Entstehungszeit.

„Genre“ kann als Verständigungskategorie im Umfeld des Films ganz unterschiedliche Funktionen annehmen, und in jeder dieser Funktionen kann „Genre“ im Spielfilm reflektiert werden. Analog zu Kirchmanns Frage, welchen Aspekt des Filmischen die filmische Selbstreflexivität in den Mittelpunkt stellt (vgl. ebd.: 24), lässt sich deshalb auch zur genaueren Eingrenzung selbstreflexiver Genrethematisierung fragen, welchen Aspekt des vielgestaltigen Phänomens „Genre“ ein Film fokussiert: Reflektiert ein Film sein Genre als ästhetisches Gestaltungsmuster, als Wahrnehmungsraster bei der Rezeption, als ökonomischen Faktor bei der Produktion oder Distribution, im Hinblick auf soziopolitische Implikationen, als transmediales Phänomen usw.? Eine systematische Verschränkung der Analysekatoren „Reflexivität“ und „Genre“ und ein dadurch geschärfter Blick für die jeweils konkrete Ausgestaltung und Funktionalisierung von Genrereflexionen im Spielfilm vermögen deren theoretische und zeitdiagnostische Potenziale fernab der bloßen selbstreferenziellen Nabelschau offenzulegen.

¹⁸ Gerade in der Abkehr vom selbstreflexiven Distanzierungsgestus macht auch Thomas Elsässer eine Spezifität der *mindgame movies* im Unterschied zu früheren Formen komplexen Erzählens aus: „Was das Erzählen einer Story betrifft, unterscheiden sich *mindgame movies* insofern von ihren literarischen Vorläufern, die mit narrativer *mise-en-abyme*, unzuverlässigem Erzählen und mehrfacher Verschachtelung der Perspektive spielen, als sie nicht die Selbstreferenz erhöhen oder auf ihren konstruierten, künstlichen Status verweisen“ (Elsässer 2009b: 248).

Über die Autorin

Katja Hettich, M.A., studierte Film- und Fernsehwissenschaften, Publizistik- und Kommunikationswissenschaften sowie Romanistik in Bochum und Rennes (Frankreich). Sie ist derzeit Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Germanistik und Vergleichende Literaturwissenschaft der Universität Paderborn und arbeitet an einem Promotionsprojekt zu den Emotionalisierungsstrategien des positivistischen Romans Frankreichs im 19. Jahrhundert. Zu ihrem Arbeitsschwerpunkt Filmgenre publizierte sie u.a. *Die Melancholische Komödie. Hollywood außerhalb des Mainstreams*. Marburg: Schüren 2008.

Filme

8MM (8MM – ACHT MILLIMETER, USA 1999, Joel Schumacher)

A BEAUTIFUL MIND (A BEAUTIFUL MIND – GENIE UND WAHNSINN, USA 2001, Ron Howard)

À BOUT DE SOUFFLE (AUSSER ATEM, Frankreich 1960, Jean-Luc Godard)

À LA FOLIE... PAS DU TOUT (WAHNSINNIG VERLIEBT, Frankreich 2002, Laetitia Colombiani)

ADAPTATION. (ADAPTION., USA 2002, Spike Jonze)

BEING JOHN MALKOVICH (USA 1999, Spike Jonze)

BOOGIE NIGHTS (USA 1997, Paul Thomas Anderson)

CACHÉ (Frankreich u.a. 2005, Michael Haneke)

DANCER IN THE DARK (USA u.a. 2000, Lars von Trier)

DANS LA MAISON (IN IHREM HAUS, Frankreich 2012, François Ozon)

DUCK SOUP (DIE MARX BROTHERS IM KRIEG, USA 1933, Leo McCarey)

ED WOOD (USA 1994, Tim Burton)

FIGHT CLUB (USA 1999, David Fincher)

FROM DUSK TILL DAWN (USA 1995, Quentin Tarantino)

HANNAH AND HER SISTERS (HANNAH UND IHRE SCHWESTERN, USA 1986, Woody Allen)

INCEPTION (USA/Großbritannien 2010, Christopher Nolan)

INGLOURIOUS BASTERDS (USA/Deutschland 2009, Quentin Tarantino)

JACK AND JILL (JACK UND JILL, USA 2011, Dennis Dugan)

L'IMPORTANT C'EST D'AIMER (NACHTBLENDE, Frankreich/Italien/Deutschland 1975, Andrzej Żuławski)

MARLENE (Deutschland 2000, Josef Vilsmaier)

MATRIX (USA/Australien 1999, Andi Wachowski/Lana Wachowski)

MELINDA AND MELINDA (MELINDA UND MELINDA, USA 2004, Woody Allen)

MEMENTO (USA 2000, Christopher Nolan)

LA NUIT AMÉRICAINE (DIE AMERIKANISCHE NACHT, Frankreich/Italien 1973, François Truffaut)

LE PORNOGRAPHE (DER PORNOGRAPH, Frankreich/Kanada 2001, Bertrand Bonello)

REAR WINDOW (DAS FENSTER ZUM HOF, USA 1954, Alfred Hitchcock)

SCREAM I-IV (USA 1996-2011, Wes Craven)

SHERLOCK JR. (USA 1924, Buster Keaton)

SHUTTER ISLAND (USA 2010, Martin Scorsese)

SINGIN' IN THE RAIN (DU SOLLST MEIN GLÜCKSSTERN SEIN, USA 1952, Stanley Donen)

STARDUST MEMORIES (USA 1980, Woody Allen)

STRANGER THAN FICTION (SCHRÄGER ALS FIKTION, USA 2006, Marc Forster)

THE MEANING OF LIFE (DER SINN DES LEBENS, Großbritannien 1983, Terry Jones/Terry Gilliam)

THE SIXTH SENSE (USA 1999, M. Night Shyamalan)

Literatur

- Bartlett, Frederic Charles (1932): *Remembering: A Study in Experimental and Social Psychology*. Cambridge, UK: Cambridge Univ. Press.
- Beck, Aaron T. (1967): *Depression. Clinical, Experimental, and Theoretical Aspects*. New York: Harper & Row.
- Bower, Gordon et al. (1979): „Scripts in Memory for Text.“ In: *Cognitive Psychology* 11 (1979), S. 177-20.
- Chandler, Daniel (1997): *An Introduction to Genre Theory*. (Online-Publ.), veröffentlicht: 22.1.1997, URL: http://www.aber.ac.uk/~mcswww/Documents/intgenre/chandler_genre_theory.pdf, Zugriff: 1.12.2013.
- Elsässer, Thomas (2009a): „Vom postmodernen zum ‚post-mortem‘-Kino: MEMENTO.“ In: Ders.: *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Hollywood*. Berlin: Bertz+Fischer, S. 217-226.
- Elsässer, Thomas (2009b): „Film als Möglichkeitsform: Vom ‚post-mortem‘-Kino zu mindgame movies.“ In: Ders.: *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Hollywood*. Berlin: Bertz+Fischer, S. 237-263.
- Emmott, Catherine/Alexander, Marc (2011): „Schemata.“ In: Peter Hühn et al. (Hg.): *The Living Handbook of Narratology*. Hamburg: Hamburg Univ. Press, verfügbar unter: <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/schemata>, Zugriff: 1.12.2013.
- Fricke, Harald (2003): „Potenzierung.“ In: Jan-Dirk Müller et al. (Hg.): *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft*. Bd. 3: P-Z, Berlin/New York: de Gruyter, S. 144-147.
- Gass, William H. (1970): *Fiction and the Figures of Life*. New York: Knopf.
- Genette, Gérard (1982): *Palimpsestes. La littérature au second degré*. Paris: Éd. du Seuil.
- Genette, Gérard (1993): *Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Gureckis, Todd M./Goldstone, Robert L. (2010): „Schema.“ In: Patrick Colm Hogan (Hg.): *Cambridge Encyclopedia of the Language Sciences*. Cambridge: Cambridge Univ. Press, S. 725-727.

Gymnich, Marion: „Meta-Film und Meta-TV: Möglichkeiten und Funktionen von Metaisierung in Filmen und Fernsehserien.“ In: Janine Hauthal et al. (Hg., 2007): *Metaisierung in Literatur und anderen Medien. Theoretische Grundlagen – Historische Perspektiven – Metagattungen – Funktionen*. Berlin/New York: De Gruyter, S. 127-154.

Hauthal, Janine et al. (Hg., 2007): *Metaisierung in Literatur und anderen Medien. Theoretische Grundlagen – Historische Perspektiven – Metagattungen – Funktionen*. Berlin/New York: De Gruyter.

Harries, Dan (2002): „Film Parody and the Resuscitation of Genre.“ In: Steve Neale (Hg., 2002): *Genre and Contemporary Hollywood*. London: BFI, S. 281-293.

Hauthal, Janine/Nadj, Julijana/Nünning, Ansgar/Peters, Henning: „Metaisierung in Literatur und anderen Medien: Begriffsklärungen, Typologien, Funktionspotentiale und Forschungsdesiderate.“ In: Dies. (Hg., 2007): *Metaisierung in Literatur und anderen Medien. Theoretische Grundlagen – Historische Perspektiven – Metagattungen – Funktionen*. Berlin/New York: De Gruyter, S. 1-21.

Henke, Jennifer et al. (Hg., 2013): *Hollywood Reloaded. Genrewandel und Medienerfahrung nach der Jahrtausendwende*. (=Schriftenreihe zur Textualität des Films Bd. 5). Marburg: Schüren.

Ingarden, Roman (1931): *Das literarische Kunstwerk. Eine Untersuchung aus dem Grenzgebiet der Ontologie, Logik und Literaturwissenschaft*. Halle: Niemeyer.

Iser, Wolfgang (1976): *Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung*. München: Fink.

Kirchmann, Kay (1994): „Zwischen Selbstreflexivität und Selbstreferentialität. Überlegungen zur Ästhetik des Selbstbezüglichen als filmischer Modernität.“ In: Frank Amann et al. (Hg.): *Selbstreflexivität im Film*. (=Film und Kritik Bd. 2). Frankfurt a. M., S. 23-37.

Lahde, Maurice (2006): „Den Wahn erlebbar machen. Zur Inszenierung von Halluzinationen in Ron Howards A BEAUTIFUL MIND und David Cronenbergs SPIDER.“ In: Jörg Helbig (Hg.): *„Camera doesn't lie.“ Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film*. Trier: Wissenschaftlicher Verlag, S. 73-93.

Minsky, Marvin (1975): „A Framework for Representing Knowledge.“ In: P. H. Winston (Hg.): *The Psychology of Computer Vision*. New York: McGraw-Hill, S. 211-277.

Nöth, Winfried/Bishara, Nina (Hg., 2007): *Self-Reference in the Media*. (=Approaches to Applied Semiotics Bd. 6). Berlin/New York: De Gruyter.

Pätzold, Detlev (2010): „Reflexion.“ In: Hans Jörg Sandkühler (Hg.): *Enzyklopädie Philosophie*. Hamburg: Meiner, Band 3, S. 2283-2288.

Schank, Roger/Abelson, Robert (1977): *Scripts, Plans, Goals, and Understanding: An Inquiry into Human Knowledge Structure*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Sierek, Karl (1996): „Transit oder: Das Elend der Reflexion.“ In: Ernst Karpf et al. (Hg., 1996): *Im Spiegelkabinett der Illusionen: Filme über sich selbst*. (=Arnoldshainer Filmgespräche 13). Marburg: Schüren, S. 17-30.

Stam, Robert (1985): *Reflexivity in Film and Literature. From Don Quixote to Jean-Luc Godard*. Ann Arbor, Michigan: UMI Research.

Stekeler-Weithofer, Pirmin (2010): „Metasprache/Objektsprache.“ In: Hans Jörg Sandkühler (Hg.): *Enzyklopädie Philosophie*. Hamburg: Meiner, Band 2, S. 1591-1594.

Tarski, Alfred: „Der Wahrheitsbegriff in den formalisierten Sprachen.“ In: *Studia Philosophica*, I, 1935, S. 261-405.

Waugh, Patricia (1995[1984]): *Metafiction: the Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. London/New York: Routledge.

Wiele, Jan (2010): *Poetologische Fiktion. Die selbstreflexive Künstlererzählung im 20. Jahrhundert*. Heidelberg: Winter.

Withalm, Gloria (2007): „The Self-Reflexive Screen: Outlines of a Comprehensive Model.“ In: Winfried Nöth et al. (Hg.): *Self-Reference in the Media*. (=Approaches to Applied Semiotics Bd. 6). Berlin/New York: De Gruyter, S. 125-142.

Wolf, Werner (2007): „Metaisierung als transgenerisches und transmediales Phänomen: Ein Systematisierungsversuch metareferentieller Formen und Begriffe in Literatur und anderen Medien.“ In: Janine Hauthal et al. (Hg.): *Metaisierung in Literatur und anderen Medien. Theoretische Grundlagen – Historische Perspektiven – Metagattungen – Funktionen*. Berlin/New York: De Gruyter, S. 25-64.