

# Mindgame-Movies

*Mindgame-Movies* sind kein eigenes Genre, sondern eine Tendenz, die primär in moderneren Hollywood-Produktionen seit der Jahrtausendwende zu verzeichnen ist. Zu nennen sind Filme wie *Memento* (USA 2000, Christopher Nolan), *Sixth Sense* (USA 1999, M. Night Shyamalan), *A Beautiful Mind* (USA 2001, Ron Howard), *Fight Club* (USA/BRD 1999, David Fincher), *Donnie Darko* (USA 2001, Richard Kelly) und *Matrix* (USA 1999, Andy Wachowski, Lana Wachowski). Immer wiederkehrendes Motiv ist die veränderte Realitätswahrnehmung des Protagonisten, die häufig geprägt ist durch scheinbare oder tatsächliche psychische Störungen. Neben solcherart bedingten Realitätsverlusten spielen auch Verschiebungen von Raum und Zeit, Änderung der Kausalität und Durchmischungen von Traum und Realität eine wichtige Rolle. Die Erzählstruktur ist komplex, Handlungsverläufe nur schwer berechenbar. Das Fehlen gewohnter Muster und der Bruch mit konventioneller Narrationen ist Leitvorgabe der Inszenierung. Dem Zuschauer ist ein Höchstmaß an Aufmerksamkeit abgefordert. Die „Ästhetik der Überraschung“ ist für ihn geprägt durch die Erwartung des Unerwarteten. Der Zuschauer steht – ebenso wie der Protagonist – einem Geschehen gegenüber, das er genauso wenig durchdringen kann wie jener. Narrative Komplexität und Unsicherheit der Rezeption komplementieren einander; das höhere Maß an kognitiver Zuschauer-Aktivierung gehört zu den wichtigsten Bestimmungselementen des Motivkreises.

Dabei besteht eine deutliche Verwandtschaft zwischen dem *mindgame-Prinzip* und den Merkmalen des Neo-Noir. Beide zeichnen sich aus durch die Dekonstruktion zeitlich linearer Wahrnehmungsprinzipien, was zu einer Delinearisierung der Erzählstruktur führt. Darüber hinaus erlebt der Zuschauer die Narration zumeist aus der subjektiven Perspektive des Protagonisten, wodurch ihm weder ein Wissensvorsprung, noch ein Abgleich zwischen dem Erleben der Charaktere und einer objektiven Ordnung gewährt wird. Durch die Absenz impliziter Bewertungsmaßstäbe, kann das Gezeigte vom Zuschauer nicht einheitlich bewertet werden. Sowohl für Neo-Noir- wie auch für *mindgame-Filme* ist die Irritation der Wahrnehmungskonventionen konstitutives Merkmal.

Literatur: Elsaesser, Thomas: Was wäre, wenn du schon tot bist? Vom ‚postmodernen‘ zum ‚post-mortem‘-Kino am Beispiel von Christopher Nolans *Memento*. In: Schenk, Irmbert (...) (Hrsg.): *Zeitsprünge. Wie Filme Geschichte(n) erzählen*. Berlin: Bertz + Fischer 2004, S. 115-125. – Elsaesser, Thomas: *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*. Berlin: Bertz + Fischer 2009, v.a. S. 237-263. – Linge, Friederike: *Mindgame Films. Dekonstruktion der klassischen Erzählweise am Beispiel von Tom Tykwers Film „Lola rennt“*. Diplomarb. Wien, 2010. – Röwekamp, Burkhard: *Vom film noir zur méthode noire. Die Evolution filmischer Schwarzmalerei*. Marburg: Schüren 2003.

## Referenzen

[bewusstseinsfilm](#); [mindscreen](#)

From:  
<http://filmlexikon.uni-kiel.de/> - **Das Lexikon der Filmbegriffe**

Permanent link:  
<http://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/m:mindgamemovies-8240>

Last update: **2014/08/24 13:44**



