

MARKUS WIEMKER

Das Genre des Simulationsfilms

Genre als Kategorisierungssystem

Genre, als bedeutungsvoller Diskurs, wird als Kategorisierungssystem von Zuschauern, Kritikern und der Filmindustrie gleichermaßen genutzt und bezeichnet in der Regel eine Gruppe von Filmen (CREEBER 2001: 3), die gewisse Charakteristika miteinander teilen (MÜLLER 1995: 133).¹ Das Genre schreibt dabei, mehr oder weniger zwingend, die wiederkehrende Verwendung bestimmter Themen und Situationen, Handlungen und Entwicklungen vor.

Wiederholung und Variation

Das Spiel zwischen Variation und Wiederholung, die »Differenz in der Duplizierung« (NEALE 2000: 100) ist dabei von großer Bedeutung (KRUTNIK 1994: 11f.; NEALE 2000: 99ff.). Das Genre muss einerseits Bestandteile des Originals enthalten, um das gleiche Publikum begeistern zu können, andererseits darf es keine komplette Kopie sein, keine simple Wiederho-

1 Bei jeder Klassifikation eines Genres ergibt sich ein empirisches Problem. Der Forscher ist in einem Zirkel gefangen, da er zuerst die in Frage kommenden Filme isolieren muss, dafür ist jedoch bereits ein Kriterium notwendig, das von den entsprechenden Charakteristika des Films abhängig ist. Dieses empiristische Dilemma hat zwei Lösungen: Die erste Möglichkeit ist es, Filme entsprechend einer a priori gewählten Kategorie, abhängig vom kritischen Interesse des Kritikers zu klassifizieren. Die zweite besteht darin, sich auf einen gemeinsamen kulturellen Konsens zu beziehen, welche Elemente ein Genre konstituieren und dann das Genre im Detail zu untersuchen (vgl. TUDOR 2000: 96).

lung eines Sets von Charaktertypen und Handlungselementen (KRUTNIK 1994: 10). Denn nur durch kleine Veränderungen (SEESSLEN 1987: 213f.) wird eine Weiterentwicklung des Genres ermöglicht (KAMINSKY 1984: 225; KRUTNIK 1994: 7) und entsteht die Möglichkeit Bedeutung und Vergnügen für den Zuschauer zu generieren (NEALE 2000: 100). Ein angenehmes Gefühl der Spannung entsteht während der Rezeption, da der Zuschauer nicht alle Modifikationen eines Genres kennen kann (SOBCHACK 1982: 156f.). Das Genresystem bietet zugleich den Komfort und die Sicherheit des Vertrauten (SOBCHACK 1982: 157), wie auch eine Stabilisierung der Erwartungen der Rezipienten (KRUTNIK 1994: 7).

Genrekonventionen

Ein Genre bildet keine großen ästhetischen Imperative aus (SEESSLEN 1987: 211), vielmehr etablieren sich über einen längeren Zeitraum gewisse Gewohnheiten und kulturelle Konventionen (TUDOR 2000: 97; SOBCHACK 1982: 156f.; CRANE 1994: 22; CREEBER 2001: 2). Der Zuschauer weiß dadurch, was er zum Beispiel von einem »art-movie« im Gegensatz zu einem Genrefilm zu erwarten hat (TUDOR 2000: 97). Diese Konventionen stellen einen Kanal der Verständlichkeit bereit, sodass das »Neue« über das »Bekannte« eingebunden werden kann (KRUTNIK 1994: 13). Manche Filme spielen dabei mit den Konventionen eines Genres (TUDOR 2000: 95), andere versuchen diese Grenzen zu überschreiten, und weitere stellen diese Regeln und Normen auf den Kopf (SEESSLEN 1987: 211). Genres formen so ein Netzwerk von industriellen, ideologischen und institutionellen Konventionen, die den Produzenten und Zuschauern gleichermaßen bewusst sind (FISKE 1993: 111).

Produktion und Rezeption

Genres sind somit ein System von Orientierungen und Erwartungen (KRUTNIK 1991: 18), die zwischen den Produzenten und den Zuschauern zirkulieren (CREEBER 2001: 7) und interagieren (TUDOR 2000: 97). Den Rezipienten hilft das Genresystem den Film zu klassifizieren, zu selektieren und zu verstehen (CREEBER 2001: 1, 5). Die Filme eines Genres sind deshalb immer zum Wissen und zu den Emotionen der Zuschauer hin

geöffnet (MIKOS 2003: 22ff.). Das dazu notwendige Wissen erwerben die Rezipienten durch Filmtitel, das Mitwirken von Stars, Kinowerbung, Rezensionen der Kritiker und Filmtrailer (CREEBER 2001: 1). Die Zuschauer müssen also um die Filme eines Genres zu verstehen sie erst in einen bedeutungsvollen Kontext bringen. Diese Aneignung eines Genres durch die Zuschauer impliziert auch, dass ein gegebener Film in einer bestimmten Weise funktioniert, weil das Publikum bestimmte Erwartungen an das Genre hat (TUDOR 2000: 97). Die Erwartungen des Publikums werden dabei gerahmt und der eigene Geschmack und der anderer definiert (HOLLOWS et al. 2000: 87). So entstehen Erwartungsaffekte, die dem Zuschauer über situative Erlebnisqualität und sinnliche Erfahrung Emotionen versprechen (MIKOS 2003: 22ff.).

Genres sind für die Filmindustrie ein Mittel der strategischen Planung (NEALE 2000: 101) um ihr Produkt zu standardisieren, die Kosten zu reduzieren und kommerziellen Erfolg planbar zu machen. So wird immer mit Orientierung auf den Zuschauer hin konzipiert, produziert und inszeniert. Genres regeln also den Austausch von Produktion und Rezeption (vgl. MÜLLER 1995: 119f; HOLLOWS et al. 2000: 83) und fungieren als kulturelle Praxis, die versucht, zum Nutzen von beiden, eine Struktur in den großen Bereich von Texten und Bedeutungen, die in unserer Kultur zirkulieren, zu bringen (FISKE 1993: 109; MÜLLER 1995: 119f.). Ein Genre ist also einerseits eine ästhetische Praxis, geprägt durch Gewohnheiten und Konventionen, andererseits ein Verfahren der Systematisierung für die Zuschauer und die Filmindustrie.

Genre und Gesellschaft

Welche Verbindung besteht zwischen der Entstehung und Entwicklung eines Genres und der Gesellschaft, die das Genre rezipiert, kritisiert und produziert? Schon der Versuch der Definition eines neuen Genres stellt eine kulturelle Übereinkunft² dar, und Genredefinitionen, beziehungsweise die dazu notwendigen Faktoren, sind nicht allein durch die Analyse der Filme zu gewinnen (TUDOR 2000: 97), vielmehr lassen sie sich

2 »Genre is what we collectively believe it to be. It is for precisely this reason that genre notions are so potentially interesting. But more for the exploration of the psychological and sociological interplay between film-maker, film, and audience, than for the immediate purposes of film criticism« (TUDOR 2000: 97).

im Zusammenhang von Genre und Gesellschaft finden (GLEDHILL 2000: 221).³ Genredefinitionen müssen deshalb als produktive Elemente im sozialen Prozess, als Form der Praxis, in der sich Sozialität erst spezifisch herstellt, gesehen werden (MÜLLER 1995: 122).

Probleme und Antworten

Genres entstehen, beziehungsweise werden populär und erfolgreich, weil sie die ›passenden‹ Antworten auf das Interesse (KAMINSKY 1984: 3), das Vergnügen, das Bedürfnis, manchmal sogar die Probleme vieler Zuschauer bieten. Diese Antworten können umfassend sein und die verschiedensten Interessen und Bedürfnisse befriedigen; sie können aber auch sehr spezielle, historisch und politisch begrenzte Lösungen anbieten (SEESSLEN 1987: 213). Das Genre ist der Kristallisationspunkt kultureller Auseinandersetzungen (MÜLLER 1995: 122) und ein Spiegel aktueller Entwicklungen. Es dient einer Kultur dazu, wiederholbar und für eine gewisse Zeitspanne stabil, ein soziales Konfliktfeld ästhetisch zu gestalten und das Thematisierte ins kulturelle Bewusstsein zu rücken (MÜLLER 1995: 122). Die kulturellen und sozialen Probleme stellen dabei das Material für erneute generische Produktionen bereit (GLEDHILL 2000: 238).

Anpassung des Genres

Ein Genre muss jedoch, um zu überleben, sowohl in seinen Formen als auch in seinen Absichten, sich bis zu einem gewissen Grade den gewandelten gesellschaftlichen Bedingungen anpassen (SEESSLEN 1987: 212). So versucht es flexibel und dynamisch auf filmische und außerfilmische Reize und kulturelle Transformationen zu reagieren (KRUTNIK 1994: 10ff.). Wandlungen des Genres gehen Wandlungen der Gesellschaft voraus und bei einer gewissen Energie der Veränderung kann das Genre sich bis zur Unkenntlichkeit in anderen, neuen oder alten Genres verbergen oder eine neue Qualität erreichen (SEESSLEN 1987: 212).

3 Letztendlich ist ein Genre jedoch nicht hinreichend definierbar (vgl. HOLLOWES et al. 2000: 87), so erscheinen Genrekategorisierungen immer etwas willkürlich (vgl. TUDOR 2000: 96).

Soziale Funktion

Welche soziale Funktion übernimmt ein Genre? Ein Genre muss, damit es sich entwickelt und kommerziell durchsetzt, spezifische soziale Funktionen übernehmen, die andere Genres nicht, nicht so gut oder nicht in dieser Kombination erfüllen, sonst hätte es sich nicht so entwickelt, durchgesetzt und verbreitet. Der »soziale Gebrauchswert« (MÜLLER 1995: 116) eines Genres liegt dabei in der Bestätigung der Gemeinschaftsbildung, der Sinnstiftung und Sinnvergewisserung. Genres sorgen so, funktional gedacht, für die Aufrechterhaltung des Status quo. Welche Funktionen ein Genre spezifisch hat, lässt sich jedoch nicht allgemein entscheiden, sondern nur in Bezug auf die Interpretationsgemeinschaft, in der es auftritt (MÜLLER 1995: 116ff.).

Analyse des Simulationsfilms

Während der Zuschauer in der Regel keine Rechenschaft darüber abgeben muss, warum er bestimmte Filme als einen zusammenhängenden Komplex, als ein Genre betrachtet, muss die Genreanalyse herausarbeiten, welches die entscheidenden Merkmale und Konventionen eines Komplexes ähnlicher Formate sind und inwiefern diese ein historisch signifikantes und sozial funktionales Genre bilden (MÜLLER 1995: 132). Die Genreanalyse muss dabei vor allem die kommunikative Funktion berücksichtigen, weil nur so die historische und gesellschaftliche Bedeutung erfasst werden kann.

Genreanalyse

In diesem Sinne versucht Genreanalyse zu bestimmen, was an einem bestimmten Genre in seiner ästhetischen oder narrativen Form besonders ist, was es artikuliert, was sich in ihm widerspiegelt und gesellschaftlich ausdrückt (vgl. u.a. MÜLLER 1995: 141). Grundsätzlich lassen sich dabei der »rituelle« und der »ideologische« Ansatz (vgl. MÜLLER 1995: 118) unterscheiden. Geht dem »Ritual-Ansatz« zufolge das Zuschauerinteresse von einem Bedürfnis innerhalb »der Gemeinschaft« aus, so thematisiert die »ideologiekritische Genreanalyse« soziale Akteure in ihrem Kampf um

ökonomische, ideologische und kulturelle Macht (vgl. WINTER 1998: 48). Der Genrefilm wird dabei oft mit dem von der Kulturindustrie produzierten »Hollywood-Kino« gleichgesetzt (MÜLLER 1995: 118).

Folgende Untersuchungsmöglichkeiten bieten sich bei der Analyse an: Ein Genre lässt sich isoliert untersuchen (KAMINSKY 1984: 4), um zu zeigen, welche Elemente Filme eines Genres miteinander teilen (HOLLOWS et al. 2000: 85), man kann zweitens die Entwicklung⁴ aufzeigen oder drittens unterschiedliche Genres miteinander vergleichen, um zu betrachten welche Charakteristika nicht geteilt werden (HOLLOWS et al. 2000: 85).⁵

Es lassen sich jedoch auch einzelne Genrefilme, die prototypischen Charakter (MIKOS 2003: 25ff.) haben, isoliert untersuchen. Dabei kann sich das Erkenntnisinteresse auf den repräsentierten Inhalt, die Narration und Dramaturgie, die Figuren und Charaktere und Formen der Ästhetik und Gestaltung richten. Bei der Untersuchung des Inhalts ist es wichtig, wie er präsentiert wird, was er repräsentiert und wie er zur Produktion von Bedeutung und der sozialen Konstruktion von gesellschaftlicher Wirklichkeit beiträgt.

Die Narration besteht in der kausalen Verknüpfung von Situationen, Akteuren und Handlungen, während die Dramaturgie ein System für den Handlungsaufbau schafft und dadurch die Ereignisabläufe strukturiert. Die sozialpsychologischen Konzepte von Selbst, Person und Identität werden durch Figuren und Akteure verkörpert, während Ästhetik und Gestaltung die Wahrnehmung und Aufmerksamkeit der Zuschauer lenken und sie in das Geschehen auf der Leinwand einbinden. Ihre Mittel sind der Einsatz von Kamera, Licht, Schnitt und Montage, Ausstattung (Mise-en-Scène), Ton und Musik und Spezialeffekten (vgl. MIKOS 2003: 37ff.). Genreanalyse untersucht dann die Konventionen und Stereotypen, die Ikonographie, die gemeinsamen Eigenschaften, Charaktere, Einstellungen und Orte eines Genres (MALTBY 1995: 121).

4 Durch die Untersuchung des historischen Wandels eines Genres lassen sich besonders gut kulturelle und gesellschaftliche Veränderungsprozesse fokussieren.

5 Da nie die gesamte Menge eines Genres die gleichen Merkmale besitzt, sollten wir in einem Genre nicht nach einer festen Formel oder einem gemeinsamen Faktor suchen, den alle Filme teilen; wichtiger ist die Untersuchung der Tendenzen, Ähnlichkeiten und Differenzen, also der Variationsbreite innerhalb eines beziehungsweise verschiedener Genres.

*Simulationsfilme*⁶

Seit Ende der 1990er-Jahre lässt sich eine starke Zunahme eines neuen Typus von Filmen konstatieren. Filme, die sich mit der Macht der Medien, sowohl politische Öffentlichkeit als auch Subjektivität und soziale Erfahrung (mit) zu konstruieren, beschäftigen. Der Simulationsfilm in seinen verschiedenen Variationen problematisiert die Verselbstständigung der Medien, die Mediatisierung der Realität und kritisiert die zunehmende Verwendung medialer Repräsentationen als objektive Reproduktionen vorgefundener Wirklichkeiten.

Die Entstehung⁷ dieses Genres setze ich 1983 mit David Cronenbergs *Videodrome* an.⁸ In *Videodrome* führt die Rezeption eines neuen, von Gewaltfantasien beherrschten, Fernsehprogramms zu einem Gehirntumor, durch den die Betroffenen nicht mehr zwischen Einbildung und Wirklichkeit unterscheiden können. In Barry Levinsons *Wag the Dog*⁹ (1997) täuscht der amerikanische Präsident einen Krieg gegen Albanien vor, um von einer außerehelichen Affäre abzulenken. *The Truman Show*¹⁰ (1997) von Peter Weir¹¹ erzählt von einem Menschen, der herausfindet, dass er sein ganzes Leben lang der Hauptdarsteller einer populären Fernsehshow war.

- 6 Ich beziehe mich dabei auf das vierphasige Simulationsmodell von Jean Baudrillard. Zuerst erscheinen die Bilder als Reflex einer tieferliegenden Realität, der Zuschauer vertraut den Bildern des Films als Repräsentanten der Wirklichkeit; dann verbergen und verhindern die Bilder eine tieferliegende Realität, Zweifel kommen an der Herkunft der Bilder auf; in der dritten Phase maskieren die Bilder die Abwesenheit einer tieferliegenden Wirklichkeit, es ist nicht mehr möglich zwischen Simulation und Realität zu trennen, und am Schluss verweisen die Bilder auf gar keine Realität mehr. Die Bilder werden so zu ihrem eigenen Trugbild und die Differenz zwischen ›Wahrem‹ und ›Falschem‹, ›Realem‹ und ›Imaginärem‹ wird aufgehoben.
- 7 Die Wurzeln des Simulationsfilms liegen im experimentellen und im reflexiven, voyeuristischen Kino (vgl. DENZIN 1997: 48, 45). Beide Filmgenres versuchen, den Zuschauer herauszufordern, die verzerrten Repräsentationen der cinematischen Gesellschaft, die die amerikanische Traumfabrik ihnen anbietet, zu hinterfragen (vgl. DENZIN 1991: 145).
- 8 Es besteht natürlich die Möglichkeit, dass, bevor ein neues Genre entsteht, es aufgrund einer gegensätzlichen, gesellschaftlichen Entwicklung nur zu einem filmischen Zyklus kommt.
- 9 Ein anderer Film, der auch die Verselbstständigung der Medien kritisiert, ist *Man Bites Dog* (Rémy Belvaux & André Bonzel 1992), beide Filme deuten interessanterweise schon im Titel diese Problematik an.
- 10 Interessanterweise geht es bei *The Truman Show*, wie auch bei *Videodrome*, um die Entstehung und die Auswirkungen eines neuartigen Fernsehformats.
- 11 Peter Weir zu der Idee *The Truman Show* zu drehen: »On the very day that Paramount began promoting *The Truman Show* in The Los Angeles Times, television viewers, many of them children, were riveted by coverage of a freeway chase in which a man set himself and his dog on fire and then shot himself. One of the writers in the newspaper said ›that the only way that he knew this was real, as opposed to unreal, was that there was a dog dying in the front seat of the vehicle, too,‹ Weir said. ›And you don't see dogs killed on television in fictional shows‹ (LA Times).

Und in David Cronenbergs *eXistenZ* (1998) geht es um eine Computerspiel-designerin und ihr neues Programm eXistenZ, das die Grenzen zwischen Wirklichkeit und simulierter Wirklichkeit verschwinden lässt.¹²

Die vier untersuchten Filme¹³ bilden jedoch keine genealogische Reihe, sondern ein typologisches Feld, das seit dem Beginn von ›realitätsproblematisierenden‹ Diskussionen zunehmende Bedeutung erlangt hat. Seitdem haben sich natürlich weitere unterschiedliche Formen ausdifferenziert. Die Beispiele stehen für eine allgemeine Tendenz, die auch in anderen gesellschaftlichen Bereichen sichtbar geworden ist.

Analysemethoden

Es lassen sich drei Analysemethoden¹⁴ unterscheiden:

- die Themenanalyse zur Kategorisierung der filmischen Inhalte,
- die Analyse der Schlüsselwörter zur Aufdeckung verborgener Tendenzen innerhalb des Genres
- und die Rezensionsanalyse zur Untersuchung des tatsächlichen Rezeptionsverhaltens.

Themenanalyse

Bei der Analyse der Themen, die in den Filmen auftauchten, konnte ich drei Themenkomplexe identifizieren. Neue Medien produzieren neue Gefahren, beziehungsweise die Angst davor. Während in den 1980er-

12 Weitere Beispiele für das Simulationsgenre sind: *Man Bites Dog* (Rémy Belvaux und André Bonzel 1992), *Pleasantville* (Gary Ross 1998), *Dark City* (Alex Proyas 1998), *ED TV* (Ron Howard 1999), *The Matrix* (Andy und Larry Wachowski 1999), *The Thirteenth Floor* (Joseph Rusnack 1999), *Nurse Betty* (Neil LaBute 2000), *The Matrix Reloaded* (Andy und Larry Wachowski 2003).

13 Da eine gewisse Zufälligkeit oder Willkürlichkeit bei der Auswahl von Filmen zur Definition eines Genres unvermeidbar ist, besonders da auch der Bezug auf einen kulturellen Konsens für ein neues Genre noch nicht möglich ist, begründe ich meine Auswahl durch die Nützlichkeit für die Analyse.

14 Eine weitere Möglichkeit zur Untersuchung einzelner ›prototypischer‹ Genrefilme bietet die Szenenanalyse. So sehen wir in der Eröffnungssequenz der *Truman Show* eine ›close-up-Einstellung von Truman Burbank. Der Hauptdarsteller der Reality-Soap scheint uns direkt anzuschauen, in Wirklichkeit blickt er jedoch nur in einen Spiegel, in der eine Kamera versteckt ist. Dann erklärt uns Christof, der Produzent der Serie, dass die Fernsehzuschauer gelangweilt von ›künstlichen‹ TV-Shows sind, dass er der einzige ist, der ›wahre‹ Emotionen zeigt. Es folgen Interviews mit den Schauspielern der Serie, die behaupten, dass die Fern-

Jahren noch die negativen Wirkungen von Video und Fernsehen die Gesellschaft beschäftigten, ging es im Kino Ende der 1990er-Jahre um den Computer, die Wirkung von Videospiele und die gesellschaftlichen Folgen des Internets. Die Grenzen zwischen vormals getrennten Bereichen scheinen sich aufzulösen. Die Trennung zwischen der öffentlichen und privaten Sphäre wird durch die Inszenierung von Authentizität im voyeuristischen Medienraum abgelöst. In der journalistischen Berichterstattung, aber auch in Spiel- beziehungsweise Dokumentarfilmen, wird die Differenz zwischen realistischen und fiktionalen Anteilen, und damit auch zwischen Wahrheit und Täuschung, aufgehoben.

Schlüsselwortanalyse

Die Schlüsselwortanalyse gibt uns einen Einblick in verborgene oder maskierte Inhalte eines Genres (KRUTNIK 1991: 18). Beim Vergleich der Filme fallen Formulierungen auf, die normalerweise im philosophischen oder religiösen Bereich Verwendung finden. So gibt es in *Videodrome* die »Kathodenstrahl-Mission« des »Medienpropheten« Brian O'Blivion. Professor O'Blivion erscheint wie eine Karikatur des kanadischen Medienphilosophen Marshall McLuhan, der durch das Buch *Understanding Media* und den Slogan »The medium ist the message« bekannt wurde. Das Videospiel *eXistenZ* stellt sich als das Spiel »transZendenZ« heraus, der Ort der Testvorführung gleicht dabei einer Kirche. Die Gamedesignerin Allegra Geller wird von ihren Fans zuerst wie eine Göttin verehrt, später kehrt sich dieses Verhältnis jedoch um und sie erscheint als »dämonische« Bedrohung der Gesellschaft. Die Gegensätze Göttin und Dämonin scheinen Fluch und Segen der neuen Medien zu symbolisieren. Der Produzent der *Truman Show*, heißt Christoph: Der Name erinnert zum einem an Christus, den Sohn Gottes (PORTON 1998), und zum anderen an Christophorus, der die ganze Last der Welt, symbolisiert durch die Gestalt des Christuskindes, über einen Fluss trug (MEYER 2000: 12). In dieser Interpretation scheint die Mediatisierung der Welt zu Orientierungslosigkeit zu führen. Medienpropheten und Stars werden zu neuen Orientierungsgrößen und stillen scheinbar ein Bedürfnis nach Transzendenz.

sehshow ihr Leben, ihre einzige Realität darstellt (GODZIC 2000: 40). Im Anfang des Films deuten sich somit schon alle Themenfelder (wie z. B. Überwachung und Voyeurismus, Manipulation, Illusion und mediale Realitätskonstruktion) des späteren Films an.

Rezensionsanalyse

Die Untersuchung von Rezensionen erlaubt uns Rückschlüsse über die unterschiedliche gesellschaftliche Rezeption eines Genres zu einer gewissen Zeit. (vgl. DENZIN 1991, 1995, NEALE 1990: 52; GLEDHILL 2000: 224, KRUTNIK 1994: 18). Ein gutes Beispiel ist die Diskussion über den Film *Wag the Dog* und seine ›mögliche‹ Verflechtung mit der ›Wirklichkeit‹.¹⁵ Zeitgleich mit der Erstaufführung des Films wurde spekuliert, ob Bill Clintons Angriffe auf Afghanistan und den Sudan nicht nur dazu dienen, von seiner Affäre mit Monica Lewinsky abzulenken. Hierzu Robert Dallek von der *LA Times*: »Are they truly a response to the Kenya-Tanzania bombings of American embassies, or a manufactured crisis to divert public attention from his personal troubles?« (*LA Times*, 21.8.1998). Frank Bruni von der *NY Times*: »In the movie, the president's handlers invent a war to distract public attention from his sexual transgressions. In real life, was the Clinton administration doing something similar? Cynical in the extreme, that was a question that some residents of the New York region could not avoid asking themselves Thursday.« (*NY Times*, 21.8.1998) Jodi Wilgoren, *NY Times*: »If President Clinton was trying to divert attention from his personal problems by bombing Iraq on Wednesday, he succeeded. Instead of talking about his probable impeachment by the House of Representatives, instead of discussing his sex life and debating whether lying is a high crime or misdemeanour, Americans had turned their attention to questioning the president's motives in launching air strikes, finding the timing more than a little coincidental« (*NY Times*, 17.12.1998).

Lawrie Mifflin, auch *NY Times*: »The *Wag the Dog* analogy was almost an obsession during the afternoon's coverage. In Washington, two Republican senators, Daniel Coats and Arlen Specter, quickly questioned whether the real-life president was also trying to divert attention from his admission on Monday that he had lied about his sexual relationship with Ms. Lewinsky. [...] Ms. Lewinsky's appearance before the grand jury Thursday, which otherwise would have been prominent news, was relegated to brief reports near the end of the three broadcast-network evenings news programs« (*NY Times*, 21.8.1998). Mike Downey von der *LA Times* hat eine etwas andere Meinung: »Dumb Questions Aside, Airstrikes Didn't Imitate Art [...] A few hours after President Clinton's order to launch military

15 Dieses Thema wurde auch in einer *Talk im Turm*-Sendung mit Erich Böhme und Peter Scholl-Latour in ähnlicher Weise behandelt.

attacks Thursday on select targets in Afghanistan and Sudan, it became clearer than ever before that Americans watch way too many movies« (*LA Times*, 21.8.1998).

So erscheint das Genre des Simulationsfilms als eine kollektiv geformte Art des Erzählens, in der sich gesellschaftliche Entwicklungen als Verdichtung des Dominanten, als Interface zwischen der Kultur und den Zuschauern, zeigen.

Fazit

Die Analyse eines Genres kann uns also, ohne die Konstruktion eines Autors zu bemühen, nicht nur etwas über die Eigenschaften der untersuchten Filme untereinander, sondern auch etwas über die kulturellen Faktoren der Produktion und Rezeption und die aktuelle Agenda der Gesellschaft sagen (vgl. u.a. GLEDHILL 2000: 222; TUDOR 2000: 98).

Literatur

- BAUDRILLARD, J.: *Agonie des Realen*. Berlin 1978
- BLISS, M.: *Dreams within a Dream. The Films of Peter Weir*. Carbondale/Edwardsville 2000
- CRANE, J. L.: *Genre Criticism and the Horror Film*. In: Ders.: *Terror and Everyday Life. Singular Moments in the History of the Horror Film*, London/Thousand Oaks/New Delhi 1994, S. 22-45
- CREEBER, G.: *What is Genre?* In: Ders. (Hrsg.): *The Television Genre Book*. London 2001, S. 1-7
- DENZIN, N. K.: *Images of Postmodern Society: Social Theory and Contemporary Cinema*. London/Thousand Oaks/New Dehli 1991
- DENZIN, N. K.: *The Cinematic Society. The Voyeur's Gaze*. London/Thousand Oaks/New Dehli 1995
- DENZIN, N. K.: *Interpretative Ethnography. Ethnographic Practices for the 21st Century*. London/Thousand Oaks/New Dehli 1997
- DREW, W.: *David Cronenberg*. London 1984
- ECO, U.: *Casablanca. Cult Movies and Intertextual Collage*. In: LODGE, D. (Hrsg.): *Modern Criticism and Theory. A Reader*, London/New York 1988, S. 445-455

- FISKE, J.: *Television Culture*. London/New York 1993
- GODZIC, W.: Discursive spaces of The Truman Show. In: *Priestor vo filme. Space in film*. Bratislava 2000, S. 29-46
- GLEDHILL, C.: *Rethinking Genre*. In: GLEDHILL, C.; L. WILLIAMS: *Reinventing Film Studies*. London 2000, S. 221-243
- HALTOF, M.: *Peter Weir. When Cultures Collide*. New York 1996
- HICKETHIER, K.: Methodische Probleme der Fernsehanalyse. In: Ders. (Hrsg.): *Aspekte der Fernsehanalyse. Methoden und Modelle*, Münster/Hamburg 1994
- HOLLOWS, J.; P. HUTCHINGS; M. JANCOVICH (Hrsg.): Genre Criticism. In: Ders.: *The Film Studies Reader*. London/New York 2000, S. 83-88
- KAMINSKY, S.M.: Introduction. What is film genre?/Conclusion and summary. The importance of film genre. In: Ders.: *American film genres*. Chicago 1984, S. 1-20/225-231
- KITSES, J.: Authorship and Genre: Notes on the Western. In: HOLLOWS J.; P. HUTCHINGS; M. JANCOVICH (Hrsg.): *The Film Studies Reader*, London/New York 2000, S. 89-94
- KRUTNIK, F.: Classical Hollywood: film and genre/Genre and the problem of film noir. In: Ders.: *In a Lonely Street. Film noir, genre, masculinity*, London/New York 1994, S. 3-14
- MALTBY, R.: Genre. In: MALTBY, R.; I. CRAVEN: *Hollywood Cinema. An Introduction*. Oxford/Massachusetts 1995, S. 107-143
- MATHEWS, S.: *35mm Dreams. Conversations with Five Directors about the Australian film revival*. Melbourne 1984, S. 1-21/69-114
- MARTHUR, C.: Counter-Introduction: Limits of Auteurism. In: WAYNE, D. (Hrsg.): *David Cronenberg*. London 1984, S. 1-2
- MCGREAL, J.: Interview with David Cronenberg. In: WAYNE, D. (Hrsg.): *David Cronenberg*. London 1984, S. 3-15
- MCFARLANE, B.: The Films of Peter Weir. In: *Cinema Papers* 26, 1980, S. 1-24
- MEYER, T.: *Neue Medien Neue Ordnungen*, Unveröffentlichtes Manuskript, Universität Hamburg 2000
- MIKOS, L.: *Film- und Fernsehanalyse*. Konstanz 2003
- MOIR, P.: The Truman Show. Review. A darkly comic view of media manipulation. In: *Cinefantastique* 7/8, 1998, S. 76-77
- MÜLLER, E.: >Genre< als produktive Matrix. Überlegungen zur Methodik historischer Genreanalyse. In: HARTMANN, B.; E. MÜLLER (Hrsg.): *7. Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium/Potsdam 94*. Berlin 1995, S. 116-122

- MÜLLER, E.: Genre: Prototyp, lebendiges Genrebewußtsein und Funktion. In: ders.: *Paarungsspiele. Beziehungssshows in der Wirklichkeit des neuen Fernsehens*. Berlin 1999, S. 131-141
- NEALE, S.: Extract from Genre. In: HOLLOWES, J.; P. HUTCHINGS; M. JANCOVICH (Hrsg.): *The Film Studies Reader*. London/New York 2000, S. 98-101
- PORTON, R.: *The Truman Show*. In: *Cineaste* 4, 1998, S. 48-49
- RAYNER, J.: *The Films of Peter Weir*. London/New York 1998
- SCORSESE, M.: Internal Metaphors: External Horror. In: WAYNE, D. (Hrsg.): *David Cronenberg*. London 1984, S. 54
- SEESSLEN, G.: Genre – mehr als ein Begriff. Die Übermittlung von Botschaften in ästhetischen Strukturen. In: *Medien & Erziehung* 4, 1987, S. 209-218
- SHIACH, D.: *The Films of Peter Weir*. London 1993
- SILVERMAN, M.: A Post-Modern Cronenberg. In: WAYNE, D. (Hg.): *David Cronenberg*. London 1984, S. 31-34
- SOBCHACK, V.: Genre Film: Myth, Ritual, and Sociodrama. In: THOMAS, S.: (Hrsg.) *Film/Culture. Explorations of cinema in its social context*. London 1982, S. 147-165
- TASKER, Y.: New Hollywood, Genre and the Action Cinema. In: Dies.: *Spectacular Bodies. Gender, genre and the action cinema*. London/New York 1993, S. 54-72
- TUDOR, A.: Critical Method – Genre. In: HOLLOWES, J.; P. HUTCHINGS; M. JANCOVICH (Hrsg.): *The Film Studies Reader*. London/New York 2000, S. 95-98
- VERED, K.O.: Plotting New Media Frontiers: Myst and Narrative Pleasures. In: *Visual Anthropology Review*. 1997, S. 39-47
- WATERS, J.: John Waters on David Cronenberg. In: WALLACE, D. F. et al. (Hrsg.): *Grand Street*. New York 1997, S. 58-61
- WINTER, R.; R. ECKERT: *Mediengeschichte und kulturelle Differenzierung. Zur Entstehung und Funktion von Wahlnachbarschaften*. Opladen 1990
- WINTER, R.: Dekonstruktion von Trainspotting. Filmanalyse als Kulturanalyse. In: *Medien Praktisch Texte*, 1, 1998
- WINTER, R.: Witnessing and Beating Witness: The Ontogeny of Encounter in the Films of Peter Weir. In: SMITH, J.H.; W. KERRIGAN (Hrsg.): *Images in Our Souls. Cavell, Psychoanalysis, and Cinema*. Baltimore/London, 1987, S. 82-108