

The background is a dark blue gradient with a starry texture. On the left side, there are several overlapping circular elements. A prominent one is a large scale with tick marks and numbers ranging from 140 to 260. Other circles are partially visible, some with dashed lines and arrows, suggesting a technical or scientific theme.

DIE GENREWELT WIRD DUNKEL

FILMSEMINAR SOMMERSEMESTER 2026

AUSGANGSPROBLEM UND THESE

- Die populären Filmgenres der Gegenwart (Superheldenfilm, Science-Fiction, Monsterfilm, Agentenfilm) zeigen seit einigen Jahren eine auffällige Verschiebung ihrer Erzählstruktur und Tonalität.
- Diese Entwicklung lässt sich nicht adäquat als bloße „Verdüsterung“ oder als ästhetischer Trend beschreiben, sondern verweist auf eine tiefgreifende Veränderung in der kulturellen Funktion des Mythos.
- Während das Kino der 2000er Jahre maßgeblich durch einen postmodernen Modus geprägt war (Ironie, Selbstreferenzialität, spielerische Distanz), tritt zunehmend ein tragisch-existentieller Modus in den Vordergrund.
- **Leitthese:** Wir beobachten eine Rückkehr der Tragödie innerhalb populärer Genres als Reaktion auf veränderte gesellschaftliche Krisenerfahrungen.

DER POSTMODERNE MYTHOS (2000–2010)

Zentrale Merkmale:

- Ironie und Meta-Reflexivität
- Selbstzitat und Genrebewusstsein
- doppelte Codierung (Ernst + Brechung)
- Figuren sind nicht nur Teil der Erzählung, sondern reflektieren ihre eigene Künstlichkeit.
- Der Mythos fungiert als **Material**, das variiert, zitiert und kontrolliert werden kann.
- Beispielhaft sichtbar im frühen Superheldenkino (MCU): Humor und Distanz stabilisieren die Rezeption.

Funktion:

- kulturelle Verarbeitung von Krisen durch **Distanzierung**
- Herstellung von Kontrolle durch Ironie

FRÜHE TRAGISCHE GEGENBEWEGUNG

Parallel zum postmodernen Modus entsteht bereits in den 2000er Jahren eine alternative Linie.

Zentrale Felder:

- Filme von Christopher Nolan (Batman-Trilogie)
- „Quality TV“: *The Sopranos*, *The Wire*, *Breaking Bad*

Charakteristika:

- moralische Ambivalenz
- irreversible Entscheidungen
- Figuren als Träger von Schuld und Verstrickung

Entscheidender Unterschied:

- keine ironische Distanz mehr
- zunehmende Nähe zu klassischen tragischen Strukturen

Diese Linie bleibt zunächst sekundär, gewinnt aber kontinuierlich an Bedeutung.

VORLÄUFER DER TRAGISCHEN ÄSTHETIK

Bereits in den 1980er Jahren finden sich deutliche Vorformen:

- Frank Miller: *The Dark Knight Returns*
- Alan Moore: *The Killing Joke*

Merkmale:

- gebrochene, gealterte Helden
- Gewalt, Verfall, moralische Ambiguität

Filmische Umsetzung zunächst abgeschwächt:

- Tim Burton: dunkle, aber zugleich grotesk-ironische Ästhetik

Wichtige Beobachtung:

- Die tragische Lesart des Mythos existiert lange vor ihrer kulturellen Dominanz.

Die Gegenwart stellt daher keine Neuerfindung, sondern eine **Verschiebung der Gewichtung** dar.

DIE WENDE SEIT CA. 2020

In den letzten fünf bis zehn Jahren wird der tragische Modus zunehmend hegemonial sichtbar.

Beispiele (Seminarfilme):

- *Dune*: Schicksal statt Entscheidungsfreiheit
- *The Batman*: verletzlicher, traumatisierter Held
- *Godzilla Minus One*: Monster als historische Wunde
- neue *Frankenstein*-Interpretationen: Monster als leidendes Subjekt

Gemeinsame Struktur:

- Figuren handeln nicht mehr souverän, sondern sind in Prozesse eingebunden, die sich ihrer Kontrolle entziehen.

Der Mythos wird nicht mehr gespielt, sondern **existentiell erfahren**.

TRANSFORMATION ZENTRALER FIGURENKONZEPTE

Der Held:

- früher: souverän, kontrollierend, oft unverwundbar
- heute: verletzlich, erschöpft, von inneren Konflikten bestimmt

Das Monster:

- früher: externer Gegner
- heute: Manifestation von Trauma, Geschichte oder Existenz

Die Welt:

- früher: prinzipiell reparierbar
- heute: strukturell beschädigt, nicht vollständig kontrollierbar

Die Zeit:

- früher: reversibel (Reset-Logiken, Fortsetzungen)
- heute: irreversibel (Konsequenzen, Endlichkeit)

KULTURGESCHICHTLICHE DEUTUNG

Übergang von einer Kultur der Ironie zu einer Kultur des Ernstes

Veränderung der Krisenstruktur:

- 2000er: punktuelle, lokalisierbare Ereignisse
- Gegenwart: Dauerkrisen (Klima, Pandemie, Krieg, Systeminstabilität)

Ironie verliert ihre Funktion als Bewältigungsstrategie

Tragische Strukturen gewinnen an Plausibilität:

- Unausweichlichkeit
- Schuld ohne klare Ursache
- Verstrickung statt Kontrolle

Der Mythos wird erneut zu einem Medium existenzieller Erfahrung.

RÜCKKEHR DER TRAGÖDIE IM POPULÄREN KINO

Die gegenwärtige Entwicklung ist keine Randerscheinung einzelner Werke, sondern eine **genreübergreifende Konvergenz**.

Populäre Mythen werden nicht länger primär ironisch gebrochen, sondern in ihrer existenziellen Dimension ernst genommen.

Die Verschiebung betrifft:

- Figuren (vom Helden zum leidenden Subjekt)
- Narrative (von Handlung zu Prozess)
- Weltbilder (von Kontrolle zu Unausweichlichkeit)

Schlussgedanke:

- Das Kino der Gegenwart markiert die Rückkehr tragischer Denkformen innerhalb der Populärkultur – als ästhetische Antwort auf eine Welt, die sich nicht mehr durch Distanz und Ironie stabilisieren lässt.





Dune 1

AUSGANGSPUNKT DES FILMS

- Verfilmung von Dune





DUNE – STELLUNG IN DER MODERNEN SCIENCE FICTION

Grundposition

- eines der einflussreichsten Werke der Science Fiction
- Autor: Frank Herbert
- verschiebt das Genre von Technik → **Gesellschaft, Macht, Bewusstsein**

Zentrale Innovationen

- **Ökologie** → Arrakis als komplexes System
- **Politik** → Imperium, Ressourcen, Machtstrategien
- **Religion** → Prophezeiung als konstruiertes System
- **Bewusstsein** → Visionen, Zeit, mentale Transformation

Bruch mit klassischer Sci-Fi

- Vorher:
- Technik, Fortschritt, Raumfahrt
- Nach *Dune*:
- **Anthropologie, Mythos, Gesellschaftstheorie**

AUSGANGSPUNKT DES FILMS

- Verfilmung von Dune
- Regie: Denis Villeneuve





DENIS VILLENEUVE – REGIE, STIL UND THEMEN

1. Position innerhalb des zeitgenössischen Kinos

- Kanadischer Regisseur (*geb. 1967*)
- zählt zu den zentralen Autorenregisseuren des 21. Jahrhunderts
- Verbindung von:
 - **Arthouse-Ästhetik**
 - **Genre-Kino (Science Fiction, Thriller)**
 - **philosophischer Tiefenstruktur**
- 📌 **seltene Kombination aus ästhetischer Strenge und narrativer Zugänglichkeit**



DENIS VILLENEUVE – REGIE, STIL UND THEMEN

2. Zentrale Werke (Auswahl)

Incendies (2010)

→ Trauma, Erinnerung, Identität

Prisoners (2013)

→ Moral, Schuld, Vigilantismus

Sicario (2015)

→ Gewalt als System, Entgrenzung staatlicher Macht

Arrival (2016)

→ Sprache, Zeit, Bewusstsein

Blade Runner 2049 (2017)

→ Identität, Erinnerung, Posthumanismus

Dune Part One / Dune Part Two

→ Mythos, Macht, Religion, Bewusstsein



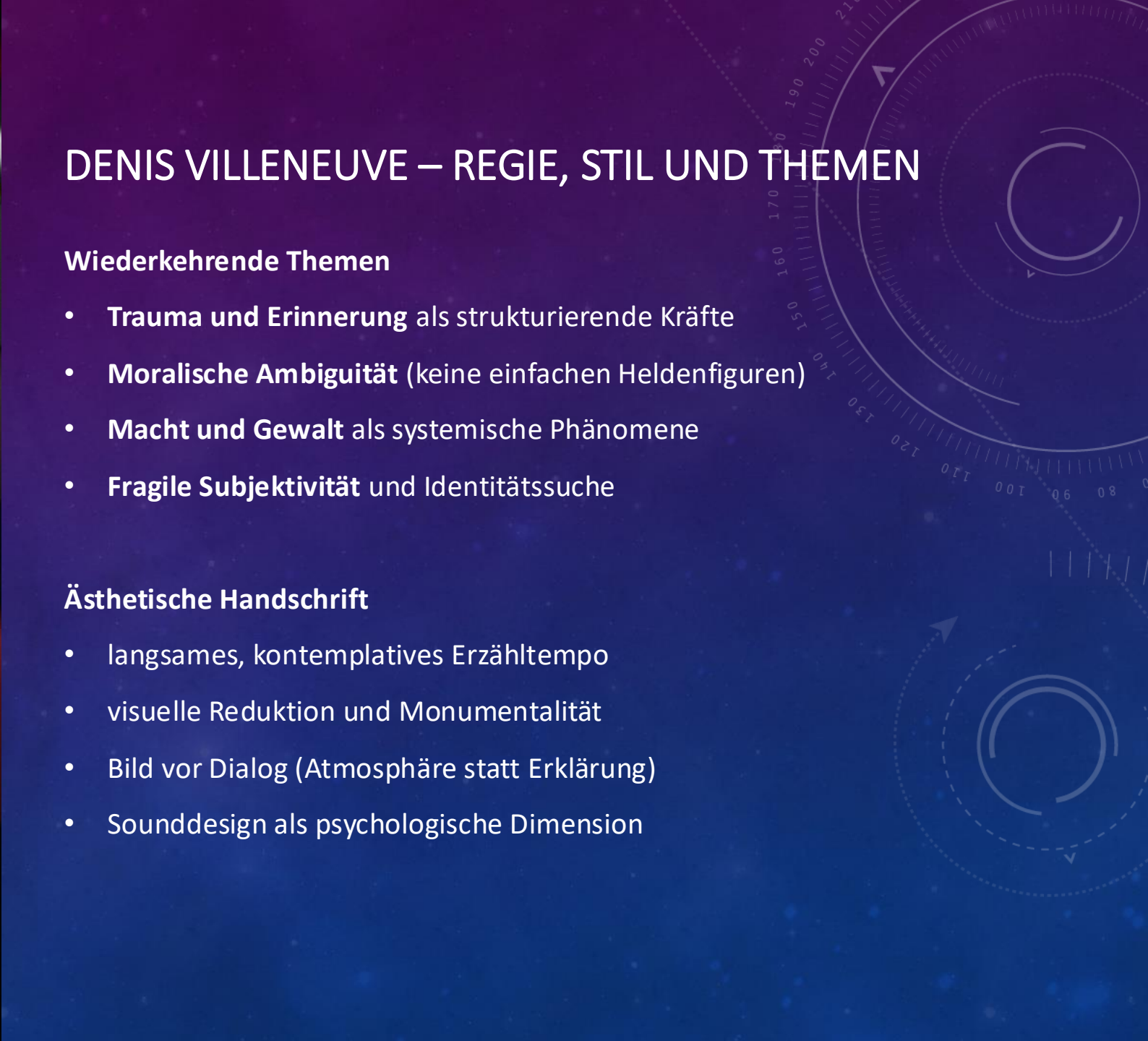


DENIS VILLENEUVE – REGIE, STIL UND THEMEN

Wiederkehrende Themen

- **Trauma und Erinnerung** als strukturierende Kräfte
- **Moralische Ambiguität** (keine einfachen Heldenfiguren)
- **Macht und Gewalt** als systemische Phänomene
- **Fragile Subjektivität** und Identitätssuche

Ästhetische Handschrift

- langsames, kontemplatives Erzähltempo
 - visuelle Reduktion und Monumentalität
 - Bild vor Dialog (Atmosphäre statt Erklärung)
 - Sounddesign als psychologische Dimension
- 



DENIS VILLENEUVE – REGIE, STIL UND THEMEN

Villeneuve und Bewusstsein

besonderes Interesse an:

- nicht-linearer Zeit (*Arrival*)
- Wahrnehmungsverschiebung
- veränderten Bewusstseinszuständen

👉 *Dune* als **Kulminationspunkt** dieser Entwicklung



AUSGANGSPUNKT DES FILMS

- Verfilmung von Dune
- Regie: Denis Villeneuve
- Setting: interstellares Imperium mit feudalen Machtstrukturen
- Zentrum: der Wüstenplanet Arrakis – einzige Quelle des **Spice Melange**





STRUKTUR DER FIGUREN IN *DUNE PART ONE*

Die Figuren lassen sich als Träger von drei zentralen Dimensionen lesen:

- **Macht (Politik / Imperium)**
- **Religion (Prophezeiung / Symbolik)**
- **Bewusstsein (Vision / Wahrnehmung)**
- **👉 *Dune* entsteht aus der Verschränkung dieser drei Ebenen**

Macht (politisch-imperiale Ordnung)

- **Duke Leto Atreides** → legitime, verantwortliche Herrschaft
- **Baron Harkonnen** → Gewalt, Manipulation
- **Imperator** → strukturelle Macht im Hintergrund
- 🖱️ Thema: **Herrschaft, Intrige, Ressourcen (Spice)**

Religion (Prophezeiung und Mythos)

- **Bene Gesserit (Jessica, Mohiam)**
→ Konstruktion religiöser Narrative
- **Fremen (Stilgar, Chani)**
→ gelebte messianische Erwartung
- 🖱️ Thema: **Legitimation von Macht durch Glauben**

Bewusstsein (Vision und Transformation)

- **Paul Atreides** → Zentrum der Struktur
- Visionen:
 - Aufhebung linearer Zeit
 - mögliche Zukunft als Erfahrung
 - Grenzbereich zwischen:
 - Prophetie
 - Initiation
 - VWB
- 🖱️ Thema: **Wahrnehmung erzeugt Realität**

Zentrum: Paul als Schnittstelle

- Paul verbindet alle drei Ebenen:
- politisch → Erbe eines Hauses
- religiös → mögliche Messiasfigur
- psychisch → Träger veränderter Bewusstseinszustände
- 🖱️ **Schlüsselfigur eines entstehenden Mythos**

NARRATIVE GESAMTSTRUKTUR UND MYTHOS

Dune Part One als **moderner Messias-Mythos**

Struktur:

- angekündigte Erlöserfigur
- kulturell vorbereitete Prophezeiung
- Initiation durch Krise und Verlust

zentrale Spannung:

- **Schicksal vs. freier Wille**

Arrakis:

- Wüste als **Initiationsraum**
- Ort von Entbehrung, Transformation, Prüfung

👉 Mythos entsteht nicht spontan, sondern **wird vorbereitet und erwartet**



ARRAKIS, ÖKOLOGIE UND RESSOURCE

Arrakis als:

- **ökologisches System**
- kolonialer Extraktionsraum

Spice:

- ökonomische Schlüsselressource
- Grundlage interstellarer Macht
- Verbindung von:
 - Wirtschaft
 - Technologie
 - Bewusstsein

zentrale Struktur:

- Ressource → Macht → Kontrolle

👉 Ökologie und Politik sind **untrennbar verschränkt**

VERÄNDERTE WACHBEWUSSTSEINSZUSTÄNDE

Pauls Visionen:

- Zukunft als unmittelbare Erfahrung
- Aufhebung linearer Zeit
- emotionale Intensivierung

mögliche Deutungen:

- Prophetie
- Initiation
- drogeninduzierte Wahrnehmung
- Grenzphänomen zur Psychopathologie

Spice als Katalysator:

- Wahrnehmungserweiterung
- Bewusstseinsmodulation

👉 zentrale Frage:
Erkenntnisform oder Überforderung des Subjekts?

PSYCHOANALYTISCHE PERSPEKTIVE

Freud:

- Väterverlust → Strukturbruch
- Unheimlichkeit der Vision

Melanie Klein:

- Spaltung (Atreides vs. Harkonnen)
- Projektion kollektiver Angst

Bion:

- Visionen als nicht vollständig verarbeitete Erfahrung
- Jessica als „Container“

Kohut:

- Paul als narzisstisches Selbstobjekt

Lacan:

- Subjekt im Begehren des Anderen

👉 Paul = **Überdetermination durch Erwartungen**

RELIGIONSSOZIOLOGIE: PROPHEZEIUNG UND MACHT

Prophezeiung:

- nicht nur Glaube, sondern **strategisch erzeugt**

Bene Gesserit:

- „Missionaria Protectiva“
- religiöse Narrative als Machtinstrument

Weber:

- charismatische Herrschaft

Durkheim:

- Religion als soziale Ordnung

Berger:

- Sinnkonstruktion

👉 Religion = **Legitimationssystem politischer Macht**

POLITISCHE THEORIE UND MACHTSTRUKTUR

Imperium:

- feudale Ordnung + komplexe Systeme

zentrale Dynamiken:

- Ressourcenkontrolle (Spice)
- Intrige und Gewalt
- Machtbalance

Weber:

- traditionelle vs. charismatische Herrschaft

Schmitt:

- Ausnahmezustand (Vernichtung Atreides)

Foucault:

- Macht durch Wissen und Diskurs

👉 Macht entsteht durch **Kontrolle von Ressourcen + Bedeutungen**



SYSTEMTHEORIE & ANTHROPOLOGIE – SYNTHESE

Gesellschaft als System von Kommunikation:

- Politik
- Religion
- Wirtschaft
- Wissen

Prophezeiung:

- **kommunikatives Programm**
- strukturiert Erwartungen und Handlungen

Fremen:

- ökologische Anpassung
- asketische Kultur
- Initiationslogik

Visionen:

- werden sozial wirksam durch Interpretation



Einen schönen Abend!