

Alexander Böhnke

### Die Zeit der Diegese

2007

<https://doi.org/10.25969/mediarep/277>

Veröffentlichungsversion / published version

Zeitschriftenartikel / journal article

#### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Böhnke, Alexander: Die Zeit der Diegese. In: *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, Jg. 16 (2007), Nr. 2, S. 93–104. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/277>.

#### Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

[https://www.montage-av.de/pdf/162\\_2007/162\\_2007\\_Alexander-Boehnke\\_Die-Zeit-der-Diegese.pdf](https://www.montage-av.de/pdf/162_2007/162_2007_Alexander-Boehnke_Die-Zeit-der-Diegese.pdf)

#### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

#### Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

---

## Die Zeit der Diegese

Alexander Böhnke

*One cannot reduce light from heaven or the moon to a spotlight.*  
(Branigan 2006, 170)

Kathryn Kalinak beginnt ihr Buch zur Musik im klassischen Hollywoodfilm mit einer Anekdote: Der Filmkomponist David Raksin erzählt, dass Hitchcock für den Film *LIFEBOAT* (USA 1944) zunächst keine Musik vorgesehen hatte. Raksin fragt Hitchcocks Leute, warum dies der Fall sei. Die antworten: «Hitchcock says they're out on the open ocean. Where would the music come from?» So I said, «Go back and ask him where the camera comes from and I'll tell him where the music comes from!» (zit. n. Kalinak 1992, XIII). Lassen wir die Frage nach ihrer Authentizität beiseite, so artikuliert diese Anekdote einige Punkte, die mir für die Frage nach der Diegese bzw. dem diegetischen Raum relevant erscheinen. Zunächst einmal betrifft dies die Musik, das klassische Beispiel für ein nicht-diegetisches Element. Die Frage nach ihrer Quelle scheint in diesem Kontext eindeutig beantwortbar

1 Musik und Kamera an Bord von Alfred Hitchcocks *LIFEBOAT* (USA 1944).



zu sein. Wo soll sie herkommen, mitten auf dem Ozean? Raksin lässt sich auf diese Logik nicht ein und kontert: Wo ist der Platz für die Kamera im Rettungsboot? Aber die Anekdote liefert noch mehr. Sie zeigt auf, dass dieser fiktionale Raum des Films auf merkwürdig paradoxe Weise mit einem «realistischen» Drängen verknüpft ist. Ein mimetisches Begehren schleicht sich ein, wenn der Begriff «Diegese» Verwendung findet. Es ist fast so, als werde Souriaus Begriff von seiner Platonischen Vergangenheit heimgesucht.<sup>1</sup> Und hier hat die Kamera ihren Platz. Darüber hinaus zeigt die Anekdote, dass es historische Darstellungsnormen für den diegetischen Raum gibt, die als Normen aber immer auch Aushandlungen ermöglichen.

Ich möchte mich aber im Folgenden nicht auf den diegetischen Raum beschränken, sondern versuchen, den zeitlichen Aspekt des Diegese-Begriffs zu fokussieren, weil im Besonderen dieser Aspekt es erlaubt, Paradoxien, die dem Begriff innewohnen, produktiv zu machen. Souriau betont selbst immer wieder, wie nützlich es ist, die Zeit in den Blick zu nehmen. Analog zur Unterscheidung von leinwandlichem Raum und diegetischem Raum unterscheidet Souriau zunächst filmphanische von diegetischer Zeit. Erstere ist die

[...] konkrete Zeit der Vorführung, welche die Dauer der Projektion begrenzt und das Leben und die Bewegung der Bilder enthält, die Anordnung und Länge der verschiedenen Episoden, die Folge der Sequenzen mit ihrer mehr oder weniger langen Dauer (und übrigens auch die jeweiligen Eindrücke des Zuschauers, die Entwicklung seiner Gefühle während der Vorstellung) (Souriau 1997, 144).

Gemeint ist also die Dauer der Projektion, eine umfassende Zeit, «während der all diese im Laufe der Vorführung beobachtbaren Phänomene sich abspielen» (ibid.). Die diegetische Zeit ist dagegen die «Zeit, während der sich die Ereignisse, die man mir zeigt, abspielen sollen» (ibid., 145). Simultaneität, die eine alternierende Montage denotiert, wäre eine ihrer Formen.

Ebenso wie der diegetische Raum ist die diegetische Zeit Resultat eines Informationsverarbeitungsprozesses. Die diegetische Zeit entsteht erst im Prozess des Verstehens und im Kopf des Zuschauers. Insofern

1 Vgl. dazu den Beitrag von Anton Fuxjäger (2007) in diesem Heft. Für eine Analyse der Paradoxien des Begriffspaares bei Platon vgl. J. Hillis Miller: «Mimesis expelled from the city of discourse returns secretly to undermine even the language that performs the expulsion» (1998, 127f).

ist sie kompatibel mit David Bordwells kognitivem Ansatz und äquivalent mit seinem Begriff der *fabula time*. Der Zuschauer muss von der tatsächlichen Dauer der Projektion abstrahieren. Diese Dauer der Projektion, *projection time* (Bordwell 1985, 81), wird für Bordwell eigentlich erst wirksam, wenn es um *screen duration*, also um Dauer geht, ist aber vorauszusetzen: «Under normal viewing circumstances, the film absolutely controls the order, frequency, and duration of the presentation of events» (ibid., 74).<sup>2</sup> Erstaunlicherweise spricht Bordwell hier von einer absoluten Kontrolle *des Films*. Sonst wird er nicht müde, die Aktivität des Zuschauers zu betonen. Aber lassen wir diese Kontrolle und auch die «normalen» Bedingungen der Rezeption zunächst einmal beiseite.

Bordwell versucht das, was Souriau als filmophanische Zeit fasst, noch weiter zu differenzieren. Diese kann, wie oben zitiert, weitere Unterscheidungen beinhalten, so z.B. die zeitliche Anordnung der Sequenzen, die dann in die *fabula time* übersetzt werden muss. In dem Abschnitt über Dauer entwickelt Bordwell eine Typologie der Dauer anhand der Unterscheidung von *fabula time*, *syuzhet time* und *screen duration*. Die Kombination der Begriffe ergibt drei bzw. fünf Möglichkeiten für das Verhältnis der Begriffe: Äquivalenz, Reduktion oder Expansion. Bordwell spricht in diesem Kontext davon, dass die Dauer der *fabula* reduziert werden kann: «The film can also *reduce* *fabula time*» (ibid., 82). Wie soll das aber möglich sein? Auf den ersten Blick geht es um Verfahren wie Ellipse oder Kompression, d.h. die Dauer der *fabula* ist größer als *syuzhet time* oder *screen duration*. Das dreistellige Verhältnis der Begriffe ermöglicht die Beschreibung von komplexen Zeitverhältnissen – bei der *fabula expansion* gibt es dementsprechend *insertion* und *dilation*. Das ist aber nicht der Punkt. Wenn die *fabula*, und infolgedessen auch die *fabula time*, Konstrukt des Zuschauers ist, dann ist sie so etwas wie ein Horizont, den der Zuschauer während der Rezeption aufspannt und der erst mit dem Ende der Projektion zu einer vorläufigen – wiederholtes Sehen kann einen Unterschied machen – *fabula* verdichtet wird.<sup>3</sup> Signifikant ist in dieser Hinsicht der folgende Satz: «Continuous sound issuing from the diegetic world is a conventional cue for uninterrupted *fabula duration*» (ibid.). Auch dieser Satz klingt plausibel. Er beschreibt einerseits eine Konvention, die dem Zuschauer erlaubt, trotz wechselnder Einstellungen eine

2 *Frequency* und *order* beziehen sich auf die Unterscheidung von *fabula time* und *syuzhet time*.

3 Es geht mir nicht um eine grundsätzliche Kritik der Unterscheidung *fabula/syuzhet*, wie sie etwa Allan Casebier (1991) vornimmt. Die Unterscheidung macht, wie gesagt, komplexe Sachverhalte sichtbar.

Szene als einheitliches Raum-Zeit-Kontinuum wahrzunehmen. Andererseits benutzt Bordwell hier die diegetische Welt genau in dem Sinne, den er bei den «diegetischen Narrationstheorien» kritisiert. Filmische Narration sollte seiner Meinung nach so konzipiert sein, dass sie nicht nur den nachträglichen Eingriff auf dieses fiktionale Universum bezeichnet.

We are back to a conception of narration which not only ignores certain film techniques (e.g., music, *mise-en-scène*) but also treats the diegetic world as a prior unity inflected from the outside by another intelligence: the one that frames the action and puts one image after another (*ibid.*, 24).

Die diegetische Welt muss dementsprechend immer als Konstrukt des Zuschauers behandelt werden, das sich aus den unterschiedlichsten *cues* ergibt. Insofern ist das diegetische Universum immer auch eine spektatorielle Tatsache im Sinne Souriaus, mithin also ein Produkt unterschiedlicher Ebenen.<sup>4</sup> Die verschiedenen Sphären sind insofern nicht einfach zu trennen, sondern sind als Konstruktionen eines übergeordneten Erzählprozesses zu begreifen. Die diegetische Welt ist niemals einfach nur gegeben. Das Diegetische ist eine Unterscheidung, die der Zuschauer im Verstehensprozess in Anschlag bringt.<sup>5</sup> Er konstruiert das fiktionale Universum, aber gleichzeitig auch die Grenzen dieses Universums.<sup>6</sup> So verknüpft er die verschiedenen Raumindizes der einzelnen Einstellungen zu einem mehr oder weniger homogenen Raum. Dieser Raum erstreckt sich aber über das Gesehene hinaus, und damit sind seine Grenzen nur schwer zu definieren. Andererseits ist die Einordnung des Gesehenen oder Gehörten in diegetischen bzw. nicht-diegetischen Raum nicht immer eindeutig zu leisten. Das ist auch gar nicht notwendig oder wünschenswert. Bestimmte Signale können sich im Nachhinein als diegetisch motiviert herausstellen: ein Song, den man als nicht-diegetisch einstuft, bis eine Figur das Radio leiser stellt. Und vice versa: Ein Song, dessen Quelle eindeutig diegetisch motiviert ist, flutet auch in andere Szenen, wo es kein Radio gibt.

4 Vgl. Souriau: «Genaugenommen werden die diegetischen Gegebenheiten auf jeder Ebene als gedankliche Gegenstände und mentale Referenz behandelt» (1997, 152).

5 Vgl. Branigan: «The spectators organization of information into diegetic and nondiegetic story worlds is a critical step in the comprehension of a narrative and in understanding the relationship of story events to our everyday world» (1992, 35).

6 Vgl. Branigan (1986), der zwei Bedeutungen von *diegesis* unterscheidet: den Akt der Hervorbringung der Diegese, der sowohl beim Film als auch beim Zuschauer verortet werden kann, und das Produkt dieser Hervorbringung.

Hierbei spielt die Zeit eine entscheidende Rolle.<sup>7</sup> Eine Theorie, die auf eine rigide Trennung der beiden Sphären setzt, auf eine eindeutige Identifikation, kann das Spiel, das sich daraus entwickeln kann, nicht erklären (vgl. dazu Branigan 1981). Der Zuschauer kann verschiedene Ebenen unterscheiden und diese Ebenen simultan verarbeiten, weil er Beschreibungen der filmischen Vorgänge anfertigt – Hypothesen in der Bordwellschen Terminologie – und diese qua Gedächtnis mit neuem Material abgleicht. Das gilt für die erzählte Geschichte ebenso wie für ihre Darstellung.

Eine Möglichkeit, die Außengrenzen des diegetischen Universums zu bezeichnen, ist der Begriff ›Enunziation‹. Christian Metz hat in seinem Buch zur filmischen Enunziation darauf hingewiesen, wie Merkmale innerhalb des diegetischen Raums zu metadiskursiven Figuren werden können. Oder eben andersherum:

Es kommt vor, daß Elemente oder Eigenschaften, die zum Kino und zu seinem Apparat gehören, mehr oder weniger getreu in der Geschichte, die der Film erzählt, reproduziert und auf diese Weise diegetisiert werden (Metz 1997, 60).

Der Begriff der ›Diegetisierung‹ bezeichnet hier den Prozess, der den Rahmen des Films bzw. bestimmte Bedingungen seiner Möglichkeit in die Geschichte hineinholt und dadurch kenntlich macht. Es kann aber auch genau der entgegengesetzte Effekt eintreten: Die Grenzen können durch die Annäherung, wenn nicht sogar Inkorporation, durch die Diegese unkenntlich werden. In beiden Fällen werden aber die Grenzen der Diegese ausgehöhlt, in Frage gestellt, verhandelt. Diegetisierung bezeichnet ein Paradox: die Gleichzeitigkeit des Unterschiedenen.<sup>8</sup>

Nehmen wir ein Beispiel, das Metz unter dem Stichwort ›Film(e) im Film‹ diskutiert: die berühmte Sequenz in SHERLOCK JR. (USA 1924, Buster Keaton). Buster Keaton schläft als Filmvorführer während der Vorstellung ein. Daraufhin löst sich das Traum-Subjekt von seinem schlafenden Körper und versucht, den diegetischen Raum des projizierten

7 Vgl. Bordwells Überlegungen zum Rhythmus: «[...] but it is worth noting here the extent to which our comprehension of cinematic space depends upon cinema's ability to govern the rate of our viewing and thus the rate at which we propose, test, and confirm hypotheses» (1985, 76).

8 Eine Gleichzeitigkeit, die genau invers ist zur Logik der alternierenden Montage: «Beide Ereignisse sind gleichzeitig in der diegetischen Zeit, werden in der filmophanischen Zeit aber abwechselnd präsentiert» (Souriau 1997, 145).

zierten Films durch den Raum der Leinwand zu betreten. Nachdem er sich zunächst mehrfach zurückgeworfen sieht, kann er sich doch Zutritt zu dieser Welt verschaffen, aber nur, um ruhelos von einem Ort zum nächsten katapultiert zu werden. Der Film bildet hier die Logik der Montage ab, die es erlaubt, heterogene Räume miteinander zu verknüpfen. Die augenblickliche Transposition macht Buster schwer zu schaffen, der Zuschauer hat sich zu diesem Zeitpunkt, 1924, an diese Darstellungspraxis schon gewöhnt, die einfach von einem Ort zum nächsten wechseln kann. Die Figur macht die Darstellungskonvention sichtbar, sie wird im Wortsinne ‚diegetisiert‘. Man mag einwenden, dass es sich um eine außergewöhnliche Sequenz handelt, die wenig Aussagekraft für das konventionelle Erzählen hat.<sup>9</sup> Außerdem ist es eine Traumsequenz, die zusätzlich Freiheiten bietet. Dagegen ließe sich allerdings einwenden, dass die Sequenz sich auf eine Darstellungsnorm bezieht, die auch im herkömmlichen Film ihre Anwendung findet: augenblickliche Wechsel der Perspektiven oder der Handlungsorte. Auch im herkömmlichen – sagen wir mal ‚realistischen‘ – Film gibt es solche Transpositionen von Filmfiguren. Je nach Einstellung des Zuschauers kann man diese dann *cheat cuts* oder Kontinuitätsfehler nennen.

Edward Branigan hat eine solche Auslassung in *LETTER FROM AN UNKNOWN WOMAN* (USA 1948, Max Ophüls) beschrieben. Wir sehen die fünfzehnjährige Lisa, deren Leben oder vielmehr Liebe zum Pianisten Stefan als Flashback inszeniert wird, der durch Stefans Lektüre ihres Briefes motiviert wird. Sie streift durch Stefans Wohnung, in die sie sich eingeschlichen hat. In einem Raum entdeckt sie das Piano, das von der Kamera ins Zentrum gerückt wird, aber noch etwa zehn Meter entfernt ist. Darauf folgt ein Schnitt, der diese Strecke ‚verschluckt‘, und die wenigsten Zuschauer realisieren das. «Lisa has leaped over the sofa and the piano to travel thirty feet across the room. This powerful effect of forgetting is the result of comprehending the narrative» (Branigan 1992, 182). Branigan beschreibt diesen Effekt als unsere Antizipation ihrer Antizipation:

Our anticipation is an imaginary time attributable to Lisa's desire for Stefan through his piano. Fixated on the piano, she advances toward it, and the spectator completes the action; or rather, the spectator constructs a virtual time in which the action is realized (ibid.).

9 Vgl. Knopf: «Although the plot merely requires that Buster enters the film, Keaton created one of the most startling special-effects sequences in the history of film to bridge the gap between the inner and outer films» (1999, 103).

Es handelt sich um eine Art mentales Bild der Zeit, das aber durch eine Auslassung realisiert wird. Anhand weiterer Szenen aus dem Film entwirft Branigan das Bild einer bestimmten Form der indirekten auktorialen Erzählung und nennt dies «hyperdiegetische Erzählung».<sup>10</sup> Voraussetzung für eine solche Konzeption ist die Gleichzeitigkeit verschiedener Erzählungen oder Erzählebenen im Film:

I believe that a number of narrations are operating simultaneously in the film; that is, several contexts are relevant to the interpretation of a given image, not merely the context afforded by the immediate time of the characters nor the time of the *plot* (ibid., 189; Herv.i.O.).

Eine solche Simultaneität ist möglich, weil wir der Flut der auf uns einströmenden Stimuli mit Schemata begegnen, die es uns ermöglichen, die Zeit des Verstehens von der Zeit des Wahrnehmens abzukoppeln.<sup>11</sup> Die Unterscheidung dieser beiden Zeiten muss allerdings nicht mit der Unterscheidung von diegetischem und leinwandlichem Raum oder diegetischer und filmophanischer Zeit zusammenfallen.<sup>12</sup>

Der Begriff «Diegese» entfaltet dann seine Produktivität, wenn nicht nur ein Gegenbegriff konstruiert wird.<sup>13</sup> Deshalb soll nun «diegetisch» noch im Kontext dessen diskutiert werden, was bei Souriau «profilmisch» genannt wird. Branigan geht in seinem neuesten Buch im Kontext der Frage «When is a Camera?» diesen Zeitdimensionen nach. Die Kamera – oder besser unser Bild einer Kamera<sup>14</sup> – verbindet diese beiden Dimensionen. Mit dem Zitat aus dem Motto für diesen Essay ist schon der Tenor

10 «The hyperdiegetic, then, stands for the barest trace of another scene, of a scene to be remembered at another time, of a past and future scene in the film (a hybrid scene), or of a scene that is evaded and remains absent» (Branigan 1992, 190).

11 Vgl. Branigan: «Because top-down processes are active in watching a film, a spectator's cognitive activity is not restricted to the particular moment being viewed in a film» (1992, 37).

12 «It is not immediately clear whether the distinction between bottom-up and top-down processes is coextensive with the distinction between what is on the »screen« – what perhaps may be an expression of the medium itself – and what is in the »story« – what perhaps may be translated into other media. Even a basic percept like motion is not free of top-down effects» (Branigan 1992, 231).

13 Vgl. dazu den Beitrag von Kessler in diesem Heft, der betont, dass es sich «um einen relationalen Term [handelt], der seine Bedeutung im Zusammenhang eines Beziehungsgefüges von Begriffen erhält» (Kessler 2007; Herv.i.O.).

14 Vgl. Branigan: «[...] it would be better to think of a »camera« less as an inert machine reprinting a strict visibility and more as a moderately open, rhetorical framework accommodating a diversity of what may be envisioned by different critics and spectators as they imagine specific perceptual and psychological effects» (2006, 166).



seiner Überlegungen zusammengefasst. Das Licht eines Scheinwerfers illuminiert das Gesicht eines Schauspielers und denotiert das Licht des Mondes, das auf das Gesicht von James Bond fällt. Die Kamera veranlasst den Zuschauer zur Konstruktion verschiedener Zeiten oder Ebenen:

Similarly, the question of how a prop (e.g., a tree) got into a film or was filmed, or who placed it in the film, is not the same as asking what it is doing in the film and what significance can be ascribed to the spectator's experience of seeing the prop fictionally with other fictional objects (Branigan 2006, 168).

Auch Laura Mulvey diskutiert in ihrem neuen Buch verschiedene Temporalitäten. Das diegetische Regime verdrängt die Zeit der Einschreibung des Films, die Zeit des Index:

For the fiction's diegetic world to assert its validity and for the cinema to spin the magic that makes its story-telling work, the cinema as index has had to take on the secondary role of 'prop' for narrative verisimilitude (Mulvey 2006, 183).

Diese indexikalische Zeit kann sich der Zuschauer aber wieder aneignen. Mulvey knüpft diese Möglichkeit an Veränderungen der Sehgewohnheiten, die durch DVD-Technologie bedingt oder befördert werden – und hier sind wir wieder bei Bordwells «normalen» Sehbedingungen<sup>15</sup> –, und verweist besonders auf die Möglichkeit des Anhaltens auf dem Bild, das ein fetischistisches Beharren auf dem indexikalischen Charakter des Filmbildes erlaube. Wenn der Fluss der Bilder unterbrochen wird, könne diese unterdrückte Dimension zum Vorschein kommen:

The now-ness of story-time gives way to the then-ness of the time when the movie was made and its images take on social, cultural or historical significance, reaching out into its surrounding world (ibid., 31).

Auch wenn das angehaltene Bild sich im Besonderen einer Entdiegetisierung fügt, so ist diese Tendenz nicht notwendigerweise an diese Form gebunden. Die DVD ermöglicht noch mehr:

15 Bordwell räumt diesen Bedingungen sogar Einfluss auf die Art und Weise der filmischen Erzählung ein: «Thanks to videocassettes, fans could study clever plotting at length, and a director could drop in details apparent only in repeated viewings and freeze-framing» (2006, 74).

DVDs include «add-ons» with background information, interviews and commentaries. These extra-diegetic elements have broken through the barrier that has traditionally protected the diegetic world of narrative film and its linear structure (ibid., 27).<sup>16</sup>

Solche «Hintergrundinformationen» gab und gibt es aber auch jenseits der DVD. Gerade bekannte Schauspieler und im Besonderen Stars bringen in den Film mehr als die bloße Abbildung ihrer Erscheinung ein.

Due to the star's iconic status, he or she can be grafted only tangentially onto a fictional persona. If the time of the index displaces the time of the fiction, the image of the star shifts not only between these two registers but also to include iconography constructed by the studio and any other information that might be circulating about his or her life (ibid., 173).

Das muss allerdings nicht heißen, dass diese Register immer konfliktieren. Wenn wir Errol Flynn oder Clark Gable in einem Film sehen, wissen wir, mit was für einer Art Charakter wir im Folgenden zu rechnen haben. Und die Publicity Departments der Studios hatten daran ihren Anteil, wie Tino Balio in seinem Buch über das Hollywood der 30er Jahre betont:

Fusing actor and character was the function of a studio's publicity department. To begin the process, the department manufactured an authorized biography of the star's personal life based largely on the successful narrative roles of the star's pictures (Balio 1993, 165).

Trotzdem gibt es dieses Dokumenthafte, das uns, wie Mulvey beschreibt, auch dann einholen kann, wenn das Bewusstsein vom Tod des Schauspielers dazu tritt. Eine Nostalgie stellt sich ein, die aber auch den gesamten Raum des Films umfassen kann: die Art und Weise der Inszenierung, das gute alte klassische Hollywoodkino mit seinen wundervoll künstlichen Studiobühnen.

Am Problem des Dokumenthaften arbeitete sich auch ein anderes Studiodepartment ab, das Philip Rosen für die Frage nach dem Index und

**16** Für eine kritischere Sicht der Technologie vgl. Barbara Klinger: «As the viewer is invited to assume a position of the expert, s/he is drawn further into and identification with the film industry and its wonders. But this identification, like any identification the viewer may have had with the apparently seamless diegetic universe of the film itself, is based on an illusion» (2001, 140).

dem diegetischen Raum ins Spiel gebracht hat: das Research Department. Auch Rosen geht von einer Spannung der Temporalitäten aus:

Indeed, to have narrative import, the film must convert its image from document to diegesis. This is a conversion from one time to another, from the past time of the camera's operation to the temporal setting of a different past, that of the narrative; and both of these are addressed to the spectator in his or her own present. The conversion from document to diegesis is thus a process involving the temporality not just of the image, but of organizing the subject's relation to an image that represents not one but two past times (Rosen 2001, 172).

Aufgabe dieses Departments zu Zeiten des Hollywood-Studiosystems – heute wird so etwas von den jeweiligen Produktionsfirmen erledigt – war es, bestimmte Fragen zu beantworten, die sich bei der Behandlung von Themen ergaben, wie z.B.: Trugen Laborarbeiter um 1910 Gummihandschuhe? Rosen zeichnet diesen merkwürdigen Hang des Hollywood-Mainstreamkinos zum akkuraten Detail nach. Und der hängt merkwürdigerweise mit der Indexikalität des Mediums zusammen.<sup>17</sup> Besonders paradox wird es beim engeren Thema von Rosens Ausführungen, dem Historienfilm:

The historical film throws the passages between document and diegesis in the mainstream narrative film into a special kind of relief. In any conventional fiction film, insofar as we apprehend depicted objects as having actually existed in front of the camera, to that extent there is a documentary (or actuality) component to our apprehension. But since a conventional fiction film is not supposed to be understood as a documentary, such details are to be apprehended as in some sense constructed, diegetic. In that case, this indexically imprinted profilmic is organized according to the narrative hierarchies of a «virtual» time, that of the fictional world (ibid., 179).

Aber als Historienfilm muss er im Gegensatz zum »normalen« fiktionalen Film auch einen semantischen Überschuss erwirtschaften – und das geht nur über die Diegese: «Yet, precisely as a «historical film,» it must simultaneously propose some extra supplement of referential truth, but one that can only be signified as diegesis» (ibid.). Der historische Film ist auf paradoxe Weise künstlicher, gerade weil er sich auf

<sup>17</sup> Rosen fragt: «[...] what is implied when a medium that is supposedly indexical requires such labor to secure its referentiality?» (2001, 154).

eine vergangene Realität bezieht, diese aber eben doch abzubilden sucht. Trotzdem stellt sich beim historischen Film das Problem nur verschärft, das auch alle anderen Filme antreibt. Rosen versucht diesem mimetischen Begehren, auf das ich anfangs hingewiesen habe, auf die Spur zu kommen. Er hält sich hierfür an den frühen Film. Hier hat das indexikalische Moment eine spezifische Funktion:

A fundamental presumption of this [preclassical] cinema was thus a mass desire for sights of the real. *It made money by bringing into vision what had never before been seen by such numbers of people.* It seemed to make visible what had heretofore been unseeable by the many» (ibid., 166; Herv.i.O.).

Ein solches Begehren ist aber nicht einfach abgegolten, sondern wird auf bestimmte Weise nutzbar gemacht:

Phylogenetically, commercial cinema passed through a brief period when its status as document was dominant, and then stabilized enough to make the status of the image as explicit diegesis the mark of dominant filmmaking. Ontogenetically, there is a kind of passage or play between document and diegesis, but with a kind of residue, as if the diegeticized film attempts to retain something of the factual convincingness of the document. (It is here that some of the work and publicity around studio research departments makes its contribution) (ibid., 183).

Diese Passage zwischen Dokument und Diegese wird durch die Extras der DVD neu ausgehandelt. Zu verschiedenen Zeiten werden unterschiedliche diegetische Universen entworfen. Dabei zeigt sich, dass unterschiedliche Ebenen den Prozess der Rezeption – und damit die Konstruktion der Diegese – bedingen. Diese lassen sich aber nicht immer so sauber trennen. Darauf hatte schon Souriau hingewiesen:

Das Wechselspiel, die Rückwirkungen des Diegetischen und Filmophanischen auf das von der Phantasie konstruierte und unterstellte Pro-filmische gehorchen einem überaus merkwürdigen Mechanismus (Souriau 1997, 152).

Man sollte sich nicht scheuen, diesem merkwürdigen, beizeiten sogar paradoxen Wechselspiel nachzugehen. Gerade dann, wenn die unterschiedlichen Ebenen konfliktieren und das Diegetische einen Prozess der Aushandlung beschreibt, wird der Begriff erst produktiv.

## Literatur

- Balio, Tino (1993) *Grand Design: Hollywood as a Modern Business Enterprise, 1930–1939*. Berkeley/Los Angeles/London: University of California Press.
- Bordwell, David (1985) *Narration in the Fiction Film*. London: Methuen.
- (2006) *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. Berkeley [u.a.]: University of California Press.
- Branigan, Edward (1981) The Spectator and Film Space – Two Theories. In: *Screen* 22,1, S. 55–78.
- (1986) Diegesis and Authorship in Film. In: *Iris*, 7, S. 37–54.
- (1992) *Narrative Comprehension and Film*. London/New York: Routledge.
- (2006) *Projecting a Camera. Language Games in Film Theory*. London/New York: Routledge.
- Casebier, Allan (1991) *Film and Phenomenology. Towards a Realist Theory of Cinematic Representation*. Cambridge [u.a.]: Cambridge University Press.
- Fuxjäger, Anton (2007) Diegese, Diegesis, diegetisch. Versuch einer Begriffsentwerrung. In: *Montage AV* 16,2 (in diesem Heft).
- Kalinak, Kathryn (1992) *Settling the Score. Music and the Classical Hollywood Film*. Madison, Wisc.: The University of Wisconsin Press.
- Kessler, Frank (2007) Von der Filmologie zur Narratologie. Anmerkungen zum Begriff der Diegese. In: *Montage AV* 16,2 (in diesem Heft).
- Klinger, Barbara (2001) The Contemporary Cinephile: Film Collecting in the Post-Video Era. In: *Hollywood Spectatorship. Changing Perceptions of Cinema Audiences*. Hg. v. Melvyn Stokes & Richard Maltby. London: British Film Institute, S. 132–151.
- Knopf, Robert (1999) *The Theater and Cinema of Buster Keaton*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Metz, Christian (1997) *Die unpersönliche Enunziation oder der Ort des Films* [frz. 1991]. Münster: Nodus.
- Miller, J. Hillis (1998) *Reading Narrative*. Oklahoma: University of Oklahoma Press.
- Mulvey, Laura (2006) *Death 24 x a Second: Stillness and the Moving Image*. London: Reaktion Books.
- Rosen, Philip (2001) *Change Mummified. Cinema, Historicity, Theory*. Minneapolis/London: University of Minnesota Press.
- Souriau, Etienne (1997) Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie [frz. 1951]. In: *Montage AV* 6,2, S. 140–157.