
Montage im Bild

Die Splitscreen bei Brian De Palma

Malte Hagener

*First of all, I am interested in the medium
of film itself, and I am constantly standing
outside and making people aware that
they are always watching a film.*

Brian De Palma (zit.n. Rubinstein 1973)

Montage ist ein vielgestaltiges Ding. Die Filmtheorie hat sich vor allem für die zahlreichen Spielarten traditioneller Montage interessiert, in der heterogenes Material (Einstellungen) in zeitlicher Sukzession angeordnet (geschnitten) wird. Darüber hinaus gibt es verschiedene Formen simultaner Montage, etwa die transversale Montage zwischen unterschiedlichen Bildschirmen in der Videoinstallation (Farocki 2002), die Montage im Bild durch Tiefeninszenierung (Bazin 2004; Bordwell 1997, 158–271), die bildinterne Montage durch intradiegetische Monitore (Chisholm 1989) oder die Splitscreen, in der mehrere sichtbar geteilte Bilder in einem Gesamtbild zusammengefasst werden.

Die zentrale Frage für das Verständnis der Splitscreen besteht im Verhältnis der Teilbilder untereinander, weil der kategoriale Rahmen des Gesamtbildes deren Relation nahelegt. Ansonsten wäre die Kombination mehrerer Teilbilder innerhalb eines größeren Rahmens gänzlich unsinnig oder willkürlich – dies gilt natürlich auch für unbewegte Bilder und ist deshalb in der Kunstgeschichte bekannt:

Was uns als Bild begegnet, beruht auf einem einzigen Grundkontrast, dem zwischen einer überschaubaren Gesamtfläche und allem, was sie an Binnenereignissen einschließt. [...] Bilder – wie immer sie sich auch ausprägen mögen – sind keine Sammelplätze beliebiger Details, sondern Sinneinheiten (Boehm 1994, 29f).

Lange Zeit wurde die Splitscreen verstanden als Überführung von diegetischer Simultaneität in das optische Nebeneinander des geteilten Gesamtrahmens, also als eine Spielart der simultanen Montage mit dem klassisch zu nennenden Fall des Telefonats (vgl. Wulff 1991a; 1991b). In den vergangenen 20 Jahren hat sich jedoch das Spielfeld der Splitscreen ausdifferenziert, so dass sie inzwischen viele weitere Einsatzgebiete kennt. Insofern ist dieser Beitrag auch als Aufruf zur theoretisch differenzierten Betrachtung der Splitscreen zu verstehen, in der die unterschiedlichen Teilbilder auf vielfache Weise zusammenhängen und nicht länger ausschließlich als eine Remediation der Parallelmontage aufgefasst werden können.

Als Beispiel dazu sollen zwei Szenen aus Filmen von Brian De Palma dienen, der wie kein anderer Regisseur in fast allen seinen Filmen die Splitscreen eingesetzt hat. Zu erkennen ist dabei eine Entwicklung von hierarchischen Blickpyramiden in den Filmen der 1970er Jahre, in der eine auktoriale Perspektive aufscheint, die sich nicht diegetisch lokalisieren lässt, zu solchen Konstruktionen, die eher mentalen Strukturen nachgebildet sind und sich in der Rezeption in unterschiedliche Perspektiven auffalten. Dies ließe sich in Beziehung setzen zu einer filmtheoretischen Ablösung solcher Konzepte wie «Suture» oder «to-be-looked-at-ness» in den 1970er Jahren durch Vorstellungsräume, Virtualität und mentale Bilder; diese Tendenz, denn mehr kann mit einer solch beschränkten Untersuchung nicht geleistet werden, soll anhand zweier exemplarischer Beispiele aufgezeigt werden.

Brian De Palma und die drei Ebenen der Splitscreen

In den Filmen von Brian De Palma erfüllt die Splitscreen eine dreifache Funktion, die sich über die hier noch schematisch gesetzte Einteilung von klassischem Kino, Autorenfilm und Avantgarde beschreiben lässt. Zunächst einmal ist sie ein Gestaltungsmerkmal wie andere filmische Techniken auch: «I think split-screen is just an element of film grammar, like close-ups, or pans, or tracking shots» (De Palma, zit. in Coates 1975, o.P.). In dieser Beziehung lässt sie sich, auch wenn sie eine auffällige Technik ist, in die *découpage classique* integrieren, wobei das Nach-

einander der klassischen Montage aufgelöst wird in das Nebeneinander der Splitscreen. Auf dieser Ebene bedient sich De Palma konsequent der Mechanismen des populären Kinos, dem es um die Anleitung, Steuerung und Lenkung des Publikums geht (durch oftmals barockkomplexe Bild- und Tonanordnungen). Zweitens ist die Splitscreen bei De Palma auch eine Form der auktorialen Signatur wie Hitchcocks Cameo-Auftritte, Minnellis unsichtbare Montage oder Ophüls' Kamerafahrten. Und drittens ist die Splitscreen auch ein Instrument der filmischen Erkenntnis, weil ihre grafische Konfiguration die Frage der Beziehung zwischen einzelnen Einstellungen, die in der Montagetheorie verhandelt wird, von der Sukzession in die Kontiguität überführt. In Anlehnung an die Systemtheorie könnte man diese Figur als «Wiedereintritt der Form in die Form» (*re-entry*) bezeichnen (vgl. Luhmann 1984, 640ff; 1995, 474f), weil die grundsätzliche Frage nach der Grenze der Einstellung in zeitlicher (Länge, Schnitte, Anschlüsse) wie räumlicher (*Mise en scène*, Bewegung) Hinsicht im Bild selbst wiederkehrt. Auf ähnliche Weise, wenn auch nicht in systemtheoretischen Begriffen, hat Eyal Peretz das Werk von De Palma charakterisiert als eines, das um die für das Kino konstitutive Frage der Rahmung kreist, den Effekt der Einführung einer eigentlich dem Bild vorausgehenden Fragestellung («Wie kadrieren?», «Wann und wie schneiden?») in den Film selbst:

For what is the split introduced into the frame, into the heart of the cinematic image, if not the cutting separation that usually takes place between successive images or frames, in an edit for example, and that is thus understood as external to each of the frames, limiting them but not affecting their interiors? (Peretz 2008, 120).

In diesem dreifachen Sinne verbindet und überbrückt das Werk De Palmas klassisches Kino, Autorenfilm und Avantgarde, wobei die Splitscreen zugleich als ästhetisches Gestaltungselement, auktoriale Signatur und filmisches Erkenntnismittel figuriert: «This «split cinema» – part identification, part distancing – is a product of De Palma's modernist sensibility and his effort to synthesize commercial projects with his avant-garde work in the 1960s» (Knapp 2003, xiii). Das Kino von De Palma kann somit – darin ähnelt es den Filmen Alfred Hitchcocks und Fritz Langs – zugleich als Genrekino verstanden werden wie als *cinéma pur*, das immer auch die Bedingungen der Möglichkeit von Film selbst reflektiert (Elsaesser 2006).

Was diese drei, hier noch schematisch getrennten Filmformen angeht, so erlaubt eine der zentralen Fragestellungen des Kinos eine Eng-

führung: das Sehen und Gesehen-Werden. Jede filmische Einstellung impliziert eine Betrachterposition, von der aus wir sehen (vgl. Branigan 1984, passim) – im klassischen Kino ist dies entweder eine Figur im Film als Stellvertreter des Zuschauers oder eine allwissende und kommunikative Erzählung; der Autorenfilm legt die Perspektive des Künstlers nahe; und die Avantgarde operiert von einer abstrahierten Position der Reflektion aus. Die Splitscreen mit ihrer Simultaneität und Kontinuität zweier Einstellungen ist dabei wie keine andere filmische Technik (auch nicht der *eyeline match*) in der Lage, diese Positionen nicht nur theoretisch abstrakt, sondern auch praktisch im Film selbst zu verdeutlichen: Als Zuschauer können wir gleichzeitig sehen, *dass* jemand sieht und *was* jemand sieht. Damit gilt es, für die Zuschauerposition auch Selbst- und Fremdreferenz auseinander zu halten, also das eigene Beobachten von dem anderer Personen konzeptuell zu unterscheiden.

Verdoppelung und Trennung: Re-Mediation der klassischen Montage

Brian De Palmas Mainstream-Durchbruch *SISTERS* (USA 1974) verwendet das Motiv der Trennung und Multiplikation, das für die Splitscreen konstitutiv ist, nicht nur grafisch, sondern auch thematisch, als Erzählelement. Die Verdoppelung der Hauptfigur in Dominique und Danielle Breton (Margot Kidder), siamesische Zwillinge, von denen einer bei der Trennungsoperation starb und der andere nun schizophran beide verkörpert, greift dieses Strukturprinzip auf: Ein Ganzes wird in zwei Hälften geteilt, die aber aufeinander bezogen bleiben und somit untrennbar zusammen hängen. Bedeutung entsteht erst durch das In-Beziehung-Setzen der Teile, geht also aus einem mentalen Akt der Montage hervor, wenn zwei benachbarte Einheiten (Personen beziehungsweise Bilder) in Relation gesetzt werden. *SISTERS* enthält zwei längere Splitscreen-Sequenzen im ersten Teil des Films. Die erste zeigt die unmittelbaren Folgen des Mordes an Philip Woode (Lisle Wilson) aus zwei Perspektiven: Im rechten Teilbild schleppt sich der tödlich verwundete Philip zum Fenster und schreibt mit seinem eigenen Blut «Help» an die Fensterscheibe, was Grace Collier (Jennifer Salt) im linken Teilbild vom Haus gegenüber beobachtet (Abb. 1). Diese Bildgestaltung lässt sich auf drei Ebenen verstehen: Zum ersten ahmt die Perspektive die Schuss/Gegenschuss-Logik der klassischen Kontinuitätsmontage nach, nur dass das Nacheinander der beiden Einstellungen in das Nebeneinander der Splitscreen überführt ist. Zum zweiten wird die Simultaneität der beiden Teilbilder in den Vordergrund ge-

rückt, denn in der direkten Gegenüberstellung lassen sich Aktionen und Reaktionen gleichzeitig aus zwei Blickwinkeln beobachten. Und drittens verdeutlicht die grafische Gestaltung unterschiedliche optische Perspektiven von Innen und Außen, wie dies eine traditionelle Montage gerade nicht vermag. Damit unterstreicht diese hochgradig symmetrisch angelegte Konstruktion auch die Reversibilität der Beobachterstandpunkte: Wer beobachten kann, kann auch beobachtet werden, und der Film vermag dieses wechselseitige Verhältnis abzubilden. Die Schnittstelle dieser visuellen Anordnung ist die Fensterscheibe, die einerseits Durchblick gestattet und Sichtbarkeit herstellt, andererseits aber auch trennt und Kontakt unmöglich macht – ähnlich wie die Leinwand im Kino. Indem Philip auf dieser Scheibe um Hilfe bittet, wird das Fenster nicht nur zum Umschlagplatz zweier unterschiedlicher Räume und Blicke, sondern auch zur Allegorie einer semi-permeablen Leinwand, die den intradiegetischen Beobachter (hier: Grace) zum Handeln auffordert. Die dramatische Konstellation verwandelt Beobachter in Agierende (als potenzielle Retter) und Handelnde in Beobachter (als zu Rettende). Der Filmzuschauer befindet sich im Verhältnis dazu außen; er ist nicht direkt in diese Blickanordnung eingebunden, sondern verharrt in einer Beobachterposition zweiter Ordnung. Diese Struktur ist also einerseits komplex, wird aber andererseits dadurch vereinfacht, dass beide Teilbilder grafisch wie in der Handlungslogik komplett aufeinander ausgerichtet sind und so ein in sich geschlossenes Ensemble bilden, aus dem der Filmzuschauer ausgeschlossen ist. Dies zeigt sich vor allem an der grafisch ähnlichen Komposition der Teilbilder mit einer angeschnittenen Rückenansicht links vorne, das Fenster mit einer kleinen Figur zentral in der Dis-



1 SISTERS (USA
1974)

tanz als Bildmittelpunkt und einer leichten Unter- bzw. Aufsicht zur Unterscheidung beider Orte. Es ist die (räumliche wie zeitliche) Geschlossenheit der Handlung, die nur auf sich selbst zurückverweist und damit Komplexität zu reduzieren vermag.

Das zweite Beispiel aus SISTERS macht noch deutlicher, dass das Prinzip hier an eine diegetische Gegenwart gebunden und auf die nahe Zukunft der Narration ausgerichtet ist: Nach einer kurzen zwischengeschalteten Szene entfaltet sich der zweite Abschnitt der Split-screen-Szene als eine wahre *tour de force*, in der im rechten Teilbild die ankommenden Polizisten mit Collier streiten und dann zur Wohnung gehen, während gleichzeitig im linken Teilbild die frenetischen Aufräumarbeiten der Mordspuren gezeigt werden (Abb. 2). Dies entspricht in der Struktur einer klassischen Parallelmontage, weil die beiden Handlungen auf ein gemeinsames Ziel ausgerichtet werden: Gelingt es, alle Spuren zu tilgen, bevor die Polizei die Wohnung erreicht? Es wird Spannung erzeugt im Hitchcock'schen Sinne von Suspense: Nur die Zuschauer haben Zugang zu allen Informationen, so dass die Spannung aus dem Wissensvorsprung gegenüber den Charakteren entsteht. In SISTERS ist das diegetische Universum hermetisch von der Welt der Zuschauer abgeschlossen. Problemlos ließe sich diese Split-screen – wie auch im ersten Beispiel – in eine herkömmliche Montage auflösen. Entscheidend ist, dass die Erzählung in einer filmischen Gegenwart stattfindet, in der zwei tatsächliche Räume und Bewegungen zueinander in Beziehung gesetzt werden, die gleichzeitig vorhanden sind und deren Kontiguität klar etabliert wurde. In diesem Sinne ließe sich diese Variante auch als Bewegungsbild im Anschluss an Deleuze verstehen: Die Zeit ist linear, äußerlich und verläuft regelmäßig in eine

2 SISTERS



Richtung, die Handlungen sind als Reaktionen auf klar gegebene Situationen zu verstehen, die aktuell und eben nicht virtuell vorhanden sind (vgl. Deleuze 1989).

Wessen Flashback? Zeit und Raum aus den Fugen

Fünfundzwanzig Jahre nach SISTERS entsteht SNAKE EYES (USA 1998), der typische Motive aus De Palma-Filmen bündelt: komplexe Beobachtungssituationen, Verdoppelungen und Schichtungen, Dialektik von Subjektivität und Objektivität, diesmal aber fokussiert auf das Prinzip der Echtzeit, das Ende der 90er Jahre auch in anderen Splitscreen-Experimenten wie in TIMECODE (Mike Figgis, USA 2000), D-DAG (Lars von Trier/Thomas Vinterberg et al., DK 2000, Fernsehfilm) und in der TV-Serie 24 (Joel Surnow/Robert Cochran, USA [Fox] 2001–2010) Verwendung fand.

Im Zentrum von SNAKE EYES, der komplett in der Sportarena von Atlantic City spielt, steht der Mordanschlag auf den US-Verteidigungsminister Charles Kirkland (Joel Fabiani) während eines Boxkampfes; der Film zeigt die darauf folgenden Ereignisse beinahe in Realzeit. Die narrative Struktur entfaltet sich um drei Flashbacks, die alle die gleiche Zeitspanne zum Inhalt haben, nämlich die Momente vor und nach dem Anschlag.¹ Aber hier endet dann auch schon die Ähnlichkeit mit RASHOMON (Akira Kurosawa, Japan 1950): Ging es dort noch um die Relativität von Wahrheit, so geht es hier um den radikalen Konstruktivismus, in dem Beobachterpositionen austauschbar werden und erst der Akt der Beobachtung selbst die Wirklichkeit erschafft.

Die einzig «echte» (also nicht intradiegetisch über Monitore oder Leinwände erzeugte) Splitscreen findet sich in der Mitte des Films und markiert den dramaturgischen Wendepunkt des Films, wenn der Protagonist Rick Santoro (Nicholas Cage) herausfindet, dass sein alter Freund Kevin Dunne (Gary Sinise) hinter dem Attentat steckt. Die Splitscreen setzt ein innerhalb eines Flashbacks, der zunächst als Julia Costellos (Carla Gugino) Erinnerung an den Anschlag gerahmt ist, dann jedoch über das Wissen der Figur hinaus geht. Dies ist insofern interessant, als die noch aus dem frühen Kino stammende Konvention fortbesteht, in einem Teilbild die Figur zu zeigen, die sich erinnert, im anderen den Inhalt ihrer Erinnerung (vgl. dazu Olsson 2004; Wulff

1 Schon in einer frühen Regiearbeit Brian de Palmas, in MURDER À LA MODE (USA 1967), wird eine Geschichte aus drei verschiedenen Perspektiven erzählt.

3 SNAKE EYES
(USA 1998)

1991a); diese Struktur wird hier jedoch bewusst unterlaufen. Schon die Momente vor der Splitscreen sind entscheidend für die Einordnung, so dass die Analyse schon vorher einsetzen muss. Die Rückblende beginnt auf herkömmliche Weise (also ohne Splitscreen), als Costello ihre Erinnerung an den Anschlag zu schildern beginnt. Es ist keine Voice-over zu hören, man sieht Bilder, die klar als Vergangenheit markiert sind, weil der Rahmen eindeutig gesetzt ist und der Flashback zum dritten Mal dieselbe Situation umkreist, ehe Santoro (aus dem Off) ungläubig ausruft: «Hold it, hold it! Stop right there!», und das Bild, das ja eigentlich die subjektive Sicht von Costello zeigt (ihre Erinnerung), einfriert, also zum *freeze frame* gerinnt. Die Gewissheit, dass dies Costellos Erinnerungsbilder sind, gerät hier erstmals ins Wanken, da offenbar Santoro von außen in der Lage ist, Costellos mentale Bilder anzuhalten – der Flashback ist also nicht länger der Bewusstseinsinhalt einer Figur, der uns als Zuschauern zugänglich gemacht wird. Es könnte sich genauso um Santoros Imagination wie um Bilder in einem extern fokalisierten Zwischenstadium handeln.

Diese ontologische Unsicherheit potenziert sich in der nun folgenden Splitscreen, deren Montage nicht mehr erkennen lässt, wo der enunziative Ort der Hervorbringung der Bilder ist. Nach einer kurzen Diskussion mit Costello in der diegetischen Gegenwart (also außerhalb der Rückblende) legt eine Überblendung von Santoro auf den fortgesetzten Flashback nahe, dass wir nunmehr in sein Bewusstsein eintauchen. Man sieht zunächst den Schützen und Dunne gemeinsam bei der Vorbereitung in einer Szene, bei der weder Costello noch Santoro Zeuge waren; es handelt sich also um eine gedankliche Vorstellung, die keiner Figur mehr klar zugeordnet werden kann. Als Dunne im linken Teilbild sein Fernglas hebt und Costello erblickt (Abb. 3), fährt mit einer Schieblende die Splitscreen ins Bild, womit die Vermutung nahe liegt, wir würden nun seine visuelle Perspektive teilen. Doch



4 SNAKE EYES

auch diese These muss sofort wieder verworfen werden, wenn nach Dunnes Kommando, mit der Aktion zu beginnen, das rechte Teilbild bei Costello und ihrem Gespräch mit dem Minister bleibt, dort aber Details zeigt (Dokumente, die sie übergibt), die Dunne unmöglich sehen kann. Im linken Teilbild sind derweil Einstellungen zu sehen, die das bis dahin erworbene Wissen der Zuschauer über die Gesamtsituation aktivieren, also den Boxkampf, Santoros Handlungen und jenen Zuschauer, der mit seinem Zwischenruf «Here comes the pain!» dem Schützen ein Signal erteilt. Dieser Flashback gibt keinen einheitlichen Rahmen mehr vor, der einen unmittelbaren Zusammenhang stiften würde, sondern es müssen vielfältige Wissensbestände und subjektive Perspektiven kombiniert werden, um die Szene semantisch aufzuschlüsseln. Nur vor dem Hintergrund der Informationen, die im Laufe des Films verteilt wurden, ist diese Sequenz verständlich, weil erst das komplexe Wissen um die vielfältigen Aspekte der Situation, die in immer neuen Flashbacks immer wieder anders mit Bedeutung versehen werden, das Verständnis ermöglicht. Schließlich endet die Sequenz mit einer Splitscreen des Attentäters, der direkt nach dem von ihm abgegebenen Schüssen seinerseits von Dunne erschossen wird, um diesen Mitwisser zu beseitigen (Abb. 4).

Es handelt sich also um einen Flashback, der mehrere Perspektiven kombiniert und dies auch durch seine Gestaltung als Splitscreen offenlegt. Während in *SISTERS* die Splitscreen noch in Dienst genommen wurde von der stetig nach vorne drängenden Logik des (post-)klassischen Films, der in der Gegenwart verankert ist, aber durch einen gemeinsamen Zielpunkt beide Teilbilder auf die Zukunft ausrichtet, so verkompliziert die Montage in *SNAKE EYES* einen Flashback, ist also in die Vergangenheit gerichtet und zunächst an das Bewusstsein von Personen gebunden, die sich erinnern und diese Erinnerungen schildern. Tatsächlich lassen sich die Einstellungen in der Gesamtheit jedoch we-

der einer einzelnen Figur zuordnen noch einem privilegierten Augenzeugen, weil sich Bekanntes und Neues, bereits Gesehenes und anders Wahrgenommenes mischen. War im ersten Beispiel die Zeit noch klar der unidirektional verlaufenden Handlung (von der Gegenwart in die Zukunft) untergeordnet, so wird nun die Realität der äußeren Welt zu einem stetig reorganisierbaren Verschiebebahnhof. Die Vergangenheit ist nicht länger das, was sich im Film bereits ereignet hat, sondern sie ist flexibel und modular immer wieder zugänglich für neue Deutungen, somit auch potenziell unabgeschlossen (Deleuze 1991, passim).

Fazit

In *SISTERS* ist die Splitscreen noch gänzlich an das Sehen gebunden – es geht um Sichtbarkeit und die Perspektivität der visuellen Wahrnehmung –, während die Splitscreen-Montage in *SNAKE EYES* viel stärker einem Denk- oder Argumentationsvorgang ähnelt. Um diese Abfolge an Bildern zu verstehen, muss man nicht nur die Vergangenheit der Handlung, sondern auch die unterschiedlichen und zum Teil widersprüchlichen Wahrheitsansprüche und Sichtweisen der Figuren im Kopf haben. Schon an diesem beschränkten Beispiel zeigt sich, dass die Splitscreen keineswegs funktional reduziert werden kann auf die Darstellung von Simultaneität, sondern dass sie mehrdimensional und multifunktional ist. Erst die detaillierte Analyse des Verfahrens im Kontext des gesamten Films – seiner Narration und des je spezifischen Einsatzes ästhetischer Strategien – zeigt, dass die Splitscreen in Bezug auf die Zeitstruktur völlig unterschiedliche Ebenen bedient. In *SISTERS* ist sie ausgerichtet auf die Simultaneität zweier Handlungslinien, die durch ein gemeinsames Ziel in der Zukunft aneinander gebunden sind. In *SNAKE EYES* dagegen ist die Splitscreen an eine Flashback-Struktur gekoppelt, die aber die Vergangenheit als wandelbar, offen und abhängig vom Beobachterstandpunkt zeigt.

In beiden Beispielen jedoch gestattet der spezifische Einsatz, die Splitscreen sowohl als Stilmittel innerhalb einer (post-)klassischen *Dé-coupage* anzusehen, als auktoriale Signatur wie auch als Mittel der Selbstreflexion. Es bieten sich also eine ganze Reihe unterschiedlicher Fundamente an, um die Beziehungen der Bilder untereinander zu konzeptualisieren. Diese sind nicht in jedem Fall vereinbar, so dass es auch unterschiedliche kategoriale Rahmen geben kann, die sich widersprechen mögen, aber dadurch auch eine größere Polysemie erzeugen, die ja für den postklassischen Film insgesamt charakteristisch ist. Dies wäre – neben der medialen Konvergenz und der Proliferation

von gerahmten Ansichten (im Sinne von grafischen Windows-Schnittstellen) – ein weiterer möglicher Erklärungsansatz für die Verbreitung der Splitscreen, die sich in den letzten 15 Jahren von einem verhältnismäßig seltenen Stilmittel, das an die Simultaneität gebunden ist, zu einem konventionellen Bestandteil der ästhetischen Oberfläche von Film und Fernsehen entwickelt hat, das eine Vielzahl von unterschiedlichen Funktionen erfüllen kann.

Literatur

- Bazin, André (2004) Die Entwicklung der Filmsprache. In: Ders.: *Was ist Film?* Hg. v. Robert Fischer. Berlin: Alexander Verlag, S. 90–109.
- Boehm, Gottfried (1994) Die Wiederkehr der Bilder. In: Ders.: *Was ist ein Bild?* München: Fink, S. 11–38.
- Bordwell, David (1997) *On the History of Film Style*. Cambridge, MA/London: Harvard University Press.
- Branigan, Edward (1984) *Point of View. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*. Amsterdam [...]: Mouton.
- Chisholm, Brad (1989) On-Screen Screens. In: *Journal of Film and Video* 41,2, S. 15–24.
- Coates, John (1975) The Making of THE PHANTOM OF THE PARADISE. An Interview with Brian de Palma. In: *Filmmakers Newsletter*, Februar; online: <http://www.briandepalma.net/phantom/phtmint.htm> (25.7.2007).
- Deleuze, Gilles (1989) *Kino 1: Das Bewegungs-Bild* [frz. 1983]. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- (1991) *Kino 2: Das Zeit-Bild* [frz. 1985]. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Elsaesser, Thomas (2006) Zu groß und zu nah: Alfred Hitchcock und Fritz Lang. In: *Bildtheorie und Film*. Hg. v. Thomas Koebner & Thomas Meder unter Mitarb. v. Fabienne Liptay. München: Edition Text und Kritik, S. 454–478.
- Farocki, Harun (2002) Influences transversales. In: *Trafic*, 43, S. 19–24.
- Knapp, Laurence F. (2003) Introduction. In: Ders. (Hg.): *Brian de Palma. Interviews*. Jackson, MS: University Press of Mississippi, S. vii–xvi.
- Luhmann, Niklas (1984) *Soziale Systeme. Grundriss einer allgemeinen Theorie*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- (1995) *Die Kunst der Gesellschaft*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Olsson, Jan (2004) Framing Silent Calls: Coming to Cinematographic Terms with Telephony. In: *Allegories of Communication. Intermedial Concerns from Cinema to the Digital*. Hg. v. John Fullerton & Jan Olsson. Rom: John Libbey, S. 157–192.

- Peretz, Eyal (2008) *Becoming Visionary. Brian De Palma's Cinematic Education of the Senses*. Stanford: Stanford University Press.
- Rubinstein, Richard (1973) The Making of SISTERS: An Interview with Brian de Palma. In: *Filmmakers Newsletter*, September; online: <http://www.briandepalma.net/sisters/sisint.htm> (23.7.2007).
- Wulff, Hans J. (1991a) Split Screen: Erste Überlegungen zur semantischen Analyse des filmischen Mehrfachbildes. In: *Kodikas/Code* 14,3–4, S. 281–290.
- (1991b) Ikonographie, Szenentransition, Narration: Zur Analyse der Beziehungen zwischen filmischer Form und filmischem Telefonat. In: *Telefon und Kultur: Das Telefon im Spielfilm*. Hg. v. Bernhard Debatin & Hans J. Wulff. Berlin: Spiess, S. 127–165.