

# montage

# AV...

16/2/2007

Zeitschrift für Theorie und Geschichte  
audiovisueller Kommunikation

## [Diegese]

**SCHÜREN**

## Impressum

**montage AV 16/2/2007**

Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation

**Herausgeber:** Gesellschaft für Theorie & Geschichte audiovisueller Kommunikation e.V.

**Redaktion:** Andrea B. Braidt (Wien), Christine N. Brinckmann (Zürich/Berlin), Robin Curtis (Berlin), Britta Hartmann (Berlin), Vinzenz Hediger (Bochum), Judith Keilbach (Berlin), Frank Kessler (Utrecht), Guido Kirsten (Jena), Stephen Lowry (Stuttgart), Jörg Schweinitz (Zürich), Patrick Vonderau (Bochum), Hans J. Wulff (Kiel)

**Redaktionsanschrift:** c/o Britta Hartmann, Körnerstr. 11, D-10785 Berlin,

**Tel./Fax:** 030-262 84 20, **E-Mail:** [montage@snafu.de](mailto:montage@snafu.de)

Die Redaktion freut sich über eingesandte Artikel.

**[www.montage-av.de](http://www.montage-av.de)**

**Preis:** Einzelheft 12,80 Euro / Sfr 23,50

**Abonnement:** zwei Hefte im Jahr, 22,- Euro / Sfr. 39,60

Studenten: 18,50 Euro / Sfr. 33,60

**Verlag:** Schüren Verlag GmbH, Universitätsstr. 55, D-35037 Marburg,

**Tel.:** 06421-63084, **Fax:** 06421-681190, **E-Mail:** [info@schueren-verlag.de](mailto:info@schueren-verlag.de)

**Gestaltungskonzept:** Ivy Kunze

**Satz:** Erik Schübler

**Druck:** Difo-Druck, Bamberg

**Anzeigen:** Katrin Ahnemann, **E-Mail:** [ahnemann@schueren-verlag.de](mailto:ahnemann@schueren-verlag.de)

© Schüren Verlag 2007

**Titel:** Production Still aus CASABLANCA (USA 1942, Michael Curtiz). Mit freundlicher Genehmigung der deutschen Kinemathek. Dank an Peter Latta.

**Bildnachweise:** Bei den Autoren

---

# Inhalt

## Forum: Diegese

|                                                                                                                    |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Britta Hartmann/Hans J. Wulff:</b> Alice in den Spiegeln:<br>Vom Begehen und Konstruieren diegetischer Welten   | 4   |
| <b>Frank Kessler:</b> Von der Filmologie zur Narratologie.<br>Anmerkungen zum Begriff der Diegese                  | 9   |
| <b>Anton Fuxjäger:</b> Diegese, Diegesis, diegetisch.<br>Versuch einer Begriffsentwicklung                         | 17  |
| <b>Hans J. Wulff:</b> Schichtenbau und Prozesshaftigkeit des Diegetischen:<br>Zwei Anmerkungen                     | 39  |
| <b>Britta Hartmann:</b> Diegetisieren, Diegese, Diskursuniversum                                                   | 53  |
| <b>Christine N. Brinckmann:</b> Diegetisches und nondiegetisches Licht                                             | 71  |
| <b>Alexander Böhnke:</b> Die Zeit der Diegese                                                                      | 93  |
| <b>Jörg Türschmann:</b> Die Metalepse                                                                              | 105 |
| <b>Erwin Feyersinger:</b> Diegetische Kurzschlüsse wandelbarer Welten:<br>Die Metalepse im Animationsfilm          | 113 |
| <b>Ludger Kaczmarek:</b> Allyfying Leibniz.<br>Einige Aspekte von Kompossibilität und Diegese in filmischen Texten | 131 |
| <b>Guido Kirsten:</b> Claude Bailblé, Dispositivtheoretiker                                                        | 147 |
| <b>Claude Bailblé:</b> Das Kinodispositiv                                                                          | 157 |
| In memoriam Rudolf Arnheim                                                                                         | 174 |
| Zu den Autoren                                                                                                     | 176 |

---

## Forum: Diegese

### Alice in den Spiegeln:

#### Vom Begehen und Konstruieren diegetischer Welten

Eine Geschichte beginnt. Der Zuschauer ist gewiss, dass sie ihm nicht nur Verhalten, Sehnsüchte, Ängste und Traumata der Figuren, Konflikte zwischen ihnen und anderes, was für die Handlung wichtig ist, präsentieren wird, sondern auch eine fiktionale Welt. Eine Wirklichkeit, in der sie leben, geboren werden und sterben, in der sie zu Mittag essen, an den Festtagen gemeinsam feiern und sich Geschichten erzählen. Wie der Zuschauer in seiner Welt lebt, so leben die Figuren des Films in einer «zweiten Realität», die jedoch lediglich in der Simulation der Geschichte gültig ist. Einer abgeleiteten Wirklichkeit, in der eigene Gesetze herrschen, die aber auch eigenen Gesetzen unterliegt. Der Zuschauer lässt sich ein auf diese Welt und ihre Regeln, und er akzeptiert bereitwillig die Tatsache, dass hier Öfen sprechen können und es fliegende Drachen, Elfen oder Untote gibt.

Eine Geschichte hört auf. Doch die Welt, in der sie gespielt hat, besteht fort. Neue Geschichten könnten in ihr erzählt werden – mit denselben Figuren oder mit solchen, die bislang eher am Rand gestanden haben. Was wir von ihrer sozialen Realität wahrgenommen haben, mag sich dabei vertiefen, es können aber auch andere Figurenperspektiven die bestehende Welt neu konfigurieren. Der Zuschauer geht nicht unschuldig in die Prozesse des Filmverstehens hinein; er kennt nicht nur seine eigene Welt, sondern auch eine Vielzahl von Genrewelten. Alle Revisionen der Genres im Laufe der Filmgeschichte basieren nicht allein auf anderen Geschichten, sondern zugleich auf Modulationen und Neufassungen der Vorstellung davon, wie ihre Handlungswelten jeweils beschaffen sind.

Eine Geschichte kann brüchig werden. Lässt sich der Zuschauer auf das Leinwand-Geschehen ein, begibt er sich voller Vertrauen in das Geschäft des Filmverstehens hinein. Er sieht Figuren auf der Straße, und er nimmt die Straße als «real» im oben genannten zweiten Sinn. Doch dann zeigt sich, dass die Straße gar nicht der erzählten Welt zugehört, sondern selbst Teil einer Simulation/Fiktion ist. Solche Brüche können sich aber auch ergeben zum umgebenden Rahmen der kommunikativen Beziehungen zwischen Erzählinstanz und Zuschauer. Gelegentlich mag auch ein – durchaus als lustvoll empfundener – Schauer entstehen aus der tiefgreifenden Umorganisation dessen, was man bis dahin als die erzählte Welt angesehen hatte. Die

Geschichte spielt in einer ganz oder zumindest teilweise anderen Realität als der zunächst unterstellten. Wenn also mitten im Film die Protagonisten mithilfe eines Stopptricks aus der Szene verschwinden wie in *BÖRN NÁTTÚRUNNAR* (*CHILDREN OF NATURE*, D/Island/Norwegen 1991, Fridrik Thor Fridriksson) – dann ist zu klären, dass Derartiges in einer «realistischen Erzählwirklichkeit» nicht geschehen kann; die Weltenkonstruktion ist zu modifizieren, wenn nicht von Grund auf neu zu bestimmen.

Geschichten und ihre Realitäten – so evident es zu sein scheint, dass Geschichten die Wirklichkeit der in ihr Handelnden hervorbringen, so jung ist die Theorie- oder Konzeptgeschichte dieses Befundes. Zwar hat die Poetologie eine jahrhundertealte Debatte um «Mimesis», «Imitatio» und «Nachahmung» geführt, aber dies immer mit Blick auf die erste Bezugsrealität und die Differenzen, die fiktionale Welten von jener scheiden. Ein Modell, das die Wirklichkeit der Erzählung als eigenständige Größe nahm, wurde von Etienne Souriau Anfang der 1950er Jahre als *diégèse*/Diegese eingeführt. Seitdem wird der Begriff oft verkürzt gebraucht als Bezeichnung der raumzeitlichen Beziehungen der erzählten Welt, ihrer modellhaften Einheit, als räumlich-zeitliches Universum der Figuren im Sinne des weicheren Begriffs der «erzählten Welt». Die Probleme, die mit diesem Konzept zusammenhängen, insbesondere mit der Gegenüberstellung der medialen Ausdrucksmittel, mit denen die Erzählung artikuliert wird, und der resultierenden Ganzheit einer imaginären Erzählwelt, sind bislang wenig bearbeitet worden. Das vorliegende «Forum», mit dem sich *montage AV* zehn Jahre, nachdem die deutsche Übersetzung von Souriaus einflussreichem Aufsatz »La structure de l'univers filmique et le vocabulaire de la filmologie« publiziert wurde (*montage AV* 6,2, 1997), dem Diegese-Konzept widmet, versteht sich als Versuch, zu dessen begrifflicher, theoretischer, auch theoriehistorischer Klärung beizutragen.

Drei Problemkreise stehen im Zentrum der hier versammelten Beiträge:

- Zum einen geht es um die Beziehung zwischen Erzählern und den von ihnen hervorgebrachten diegetischen Wirklichkeiten. Die Diskurswelten von Figuren und Erzählern sind ja oft nicht identisch, was zahlreiche semantische und metakommunikative Möglichkeiten eröffnet, Horizonte der Moral und der Ironie oder Ausgriffe auf autobiografische Methoden.
- Zum anderen werden Kontextualisierungen des narrativen Diskurses thematisiert, die aufgrund von Brüchen zwischen Diegese

und narrativem Diskurs, zwischen Erzähler(n) und Erzähltem möglich werden.

- Schließlich wird die Frage gestellt, ob Diegese ein feststehender Rahmen oder eine textuell-semantische Funktion ist. Manche Autoren sprechen eher vom «Diegetisieren» als von der Diegese, annehmend, dass letztere das Produkt einer konstruktiven, synthetisierenden Leistung ist, die in der Aneignung des Textes erbracht wird und als eines der formalen Ziele der Rezeption anzusehen ist. Unter dieser Maßgabe scheint es allerdings unabdingbar, die Kondition der Diegese als Voraussetzung der Narration zu akzeptieren.

Es gehört zur Tradition der «Foren», die *montage AV* regelmäßig veranstaltet, dass hier Aufsätze versammelt werden, die sich als Diskussionsbeiträge verstehen, die pointiert Stellung beziehen zu Problemen, an denen ein theoretisches Konzept sich erweisen muss und sich Widersprüche und Ungenauigkeiten der Theorie verdeutlichen lassen. Das Forum zum in der Literatur- wie der Filmwissenschaft gleichermaßen durchgesetzten und prominenten Diegese-Konzept wird eröffnet von zwei begriffsgeschichtlichen Analysen: Frank Kessler zeigt, welche Verschiebungen es erfahren hat, seitdem die Narratologie «Diegese» zur geläufigen Analyse-Kategorie erhoben hat; die Inkonsistenzen der gängigen Verwendungsweisen des Begriffs in der filmterminologischen Praxis arbeitet Anton Fuxjäger heraus. Es folgen mit den Beiträgen von Hans J. Wulff und Britta Hartmann zwei Vorschläge zur Binnendifferenzierung der Rede von der «diegetischen Realität», die eher dem Konzept des «Diegetisierens» als Aneignungstätigkeit zuneigen als dem einer feststehenden Ebene der Textsemantik. Im dritten Teil des Forums werden Licht, Zeit und Metalepse *en detail* auf ihre Kompatibilität mit dem Diegese-Modell befragt. In Erweiterung der filmanalytisch durchgesetzten Unterscheidung diegetischer und non-diegetischer Elemente stellt Christine N. Brinckmann ein differenziertes Kategorienschema vor, mit dessen Hilfe sie die unterschiedlichen Verwendungsweisen des Lichts voneinander abzugrenzen versteht. Was Brinckmann hier für das Licht als einem Parameter filmischer Gestaltungsweisen vorschlägt, dürfte sich mutmaßlich mit Gewinn auf andere Bereiche – etwa die Kamera – übertragen lassen. Alexander Böhnke beleuchtet einen Aspekt des Diegese-Begriffs, der in der Souriau-Rezeption häufig vernachlässigt wird: die Zeit. Er arbeitet heraus, dass die Diegese im Sinne Souriaus wesentlich als Vorstellungsleistung des Zuschauers zu verstehen ist, die neben der räumlichen auch eine zeitliche Komponente umfasst. Den Zusammenhang von Metalepse –

ein Konzept, das Gérard Genette in die Erzählwissenschaft eingeführt hat – und Diegese erläutert Jörg Türschmann. Am Beispiel der Metalepse wird auf spielerische Weise ersichtlich, dass erzählte Welt und Erzählwelt getrennte Wirklichkeiten innerhalb der Erzählung sind. Die Metalepse, gefasst als Transgression von Diegesegrenzen oder als Vermischung von ontologisch getrennten Ebenen, wird im Animationsfilm besonders produktiv eingesetzt, wie Erwin Feyersinger zeigt, der in seinem Beitrag unterschiedliche Konfigurationen und Funktionen dieses vielseitigen Stilmittels beschreibt. Der Artikel von Ludger Kaczmarek, mit dem wir das Forum zur Diegese beschließen, rückt das Kernthema in den Horizont der philosophischen Diskussion um die Zugänglichkeit der sogenannten «möglichen Welten», die dem Modell der «Diegese» zunächst so nahe scheinen, aber bei genauer Betrachtung des Leibnizschen Konzeptes durchaus andere, durchaus unmögliche Weltenkonstruktionen bezeichnen, wie Kaczmarek mit Seitenblick auf die Wunschwelten in ALLY McBEAL darlegt.

Außerhalb des «Forums Diegese» stellen wir den Ansatz des hierzulande bislang wenig rezipierten französischen Dispositivtheoretikers Claude Bailblé vor. Guido Kirsten führt in dessen Arbeit ein, bevor Bailblé selbst Einblick in seine Überlegungen zum kinematographischen Dispositiv gibt. Schließlich gedenken wir Rudolf Arnheims, der im Juni verstarb.

*Britta Hartmann / Hans J. Wulff*

Das vorliegende Heft präsentiert *montage AV* im neuen Layout. Das lang schon fällige *make-over* soll den Charakter der Zeitschrift unterstreichen und die Lesefreundlichkeit verbessern. Die Redaktion bedankt sich bei Ivy Kunze für das Konzept zur Neugestaltung und die Ausarbeitung, bei Erik Schüßler für die Umsetzung und beim Schüren-Verlag für die Unterstützung, hofft auf Zustimmung seitens der Leser und freut sich – wie immer – über Kritik und Anregungen.

graphiquement le mariage. C'est une curieuse condition esthétique de base de toute la création cinéastique, que cette nécessité de faire tenir tout l'univers du film dans un temps filmophonique ainsi limité.

#### 5° La Diégèse.

J'intercale ici, un peu arbitrairement en apparence, ce qui concerne les faits nommés déjà diégétiques, c'est-à-dire relatifs à l'histoire ainsi présentée filmophoniquement ; à tout ce qui concerne le film, *en tant qu'il représente quelque chose*. Est diégétique tout ce qu'on prend en considération comme représenté par le film, et dans le genre de réalité *supposé* par la signification du film : ce qu'on peut être tenté d'appeler la réalité des faits ; et ce terme même n'a pas d'inconvénient si on se rappelle que c'est une réalité de fiction. Tout le monde comprendra ce qu'on veut dire si on dit qu'au studio, ces deux décors (mettons : le château et la cabane) sont contigus, mais qu'en réalité (dans l'histoire) ils sont à cinq cents mètres de distance ; que la scène de la rixe et celle du rendez-vous d'amour, dans la cabane, ont été tournées le même jour, et qu'en réalité (dans l'histoire) elles sont censées se passer à un an d'intervalle. Mais notre mot, diégétique, exprime d'une façon générale, clairement et techniquement, toutes les considérations de ce genre. Par exemple : il y a un intervalle de temps diégétique d'un an entre les deux scènes dans la cabane, un intervalle spatial diégétique de cinq cents mètres entre la cabane et le château. De même pour les localisations. Le lieu diégétique du château de *Barbe-Bleue* est en France ; le lieu géographique vrai (profilmique) du château utilisé est en Bavière. Une Tahiti diégétique peut être profilmiquement représentée par les Iles d'Hyères. Le spectateur, lui, n'a que faire de le savoir, sinon par curiosité. Pour comprendre et aimer le film, il lui suffit que les apparences filmophoniques répondent suffisamment aux exigences de la diégèse. Et cet oubli du profilmique (favorable à l'illusion) peut engager dans de bien curieuses confusions de pensée. On pense au mot connu d'une spectatrice naïve : elle dit à son mari, en sortant de voir un film se passant au Moyen Age : « Il n'y a pas à dire, les hommes de ce temps-là étaient tout de même mieux faits que ceux d'aujourd'hui ! ». La naïveté est sans doute extrême, et le mot peut être inventé à plaisir. Mais si on regarde de près, psychologiquement, les faits de croyance, au stade spectatorial dont nous allons parler dans un instant, on constate qu'ils comportent souvent des faits analogues, bien qu'atténués ou larvés. Cela est aussi très remarquable dans les opinions que se fait le spectateur populaire, au sujet de ses vedettes préférées : les réactions mutuelles, les chocs en retour du diégétique et du filmophonique sur le profilmique supposé et reconstitué imaginativement, sont d'un mécanisme bien curieux.

#### 6° Les faits spectatoriels.

C'est à bon escient que j'ai placé ce qui concerne la diégèse à la place où on vient de le trouver. A dire vrai, les réalités diégétiques sont prises en considération, à titre d'objet de pensée et de référence mentale, à tous les

c'est là seulement qu'un vocabulaire lui-même technique et spécial est nécessaire.

Faksimilé aus  
Etienne Souriau:  
«La structure de  
l'univers filmique  
et le vocabulaire  
de la filmolo-  
gie». In: Revue  
internationale de  
Filmologie 2,7-8,  
1951, S. 231-240,  
hier S. 237.



---

# Von der Filmologie zur Narratologie

## Anmerkungen zum Begriff der Diegese

Frank Kessler

### I.

Wenn Christian Metz in einer Hommage an Etienne Souriau den Begriff der Diegese als «einen kleinen Geniestreich» bezeichnet, so bezieht er sich vor allem auf den Stellenwert, den das Konzept seit seiner ursprünglichen Definition durch Souriau in der Filmwissenschaft (aber nicht nur dort) erlangt hat:

Souriau hatte ihn der griechischen Poetik entlehnt und seine Definition angepasst. Zwanzig oder fünfundzwanzig Jahre später sind es die Literaturwissenschaftler, die Poetiker, die ihn der Filmtheorie entlehnen, und zwar in seinem «Souriau'schen Sinn». Man kennt die erstaunliche Wirkungsgeschichte des Worts wie der dahinter steckenden Idee, von der auch eine vielfältige und noch immer aktive Nachkommenschaft zeugt: «nicht-diegetisch», «extradiegetisch», «semi-diegetisch», «diegetisieren», «entdiegetisieren», «metadiegetisch», «Diegese-Effekt» usw. (Metz 1980, 157; Übers. FK).

Mit dieser «Nachkommenschaft» greift jedoch die Spannweite des Begriffs weit über die ursprüngliche Definition hinaus, was einerseits gewiss den von Metz hervorgehobenen intellektuellen Schub belegt, den Souriau damit ausgelöst hat, andererseits aber auch das Konzept der Diegese mit einer Reihe von Problemen auflädt, die sich in der ursprünglichen Fassung nicht stellen.

Anfang der 1950er Jahre definiert Souriau (1997 [1951]) in Zusammenarbeit mit anderen Theoretikern der *Ecole de filmologie* die Diegese als eine der acht Ebenen, die das «filmische Universum» ausmachen (vgl. Kessler 1997). Damit handelt es sich also bei «Diegese» zunächst

und zuallererst um einen *relationalen* Term, der seine Bedeutung im Zusammenhang eines Beziehungsgefüges von Begriffen erhält. Die Diegese bzw. das Diegetische steht auf diese Weise als eigene Dimension dieses Universums neben dem Afilmischen (die «unabhängig von den kinematographischen Tatsache» existierende Wirklichkeit), dem Profilmischen (die gefilmte «objektive Wirklichkeit»), dem Filmographischen («alle Aspekte des fertig gezogenen Filmstreifens»), dem Filmophanischen («alles, was sich während der audiovisuellen Projektion des Films ereignet»), dem Kreatoriellen («alles, was die Hervorbringung des Werks betrifft»), dem Leinwandlichen («alle Aspekte, die auf der Leinwand während der Projektion zu beobachten sind») sowie dem Spektatoriellen («alles, was sich subjektiv im Geist des Zuschauers ereignet»)<sup>1</sup>. Die Diegese schließlich umfasst:

[...] all das, was den Film, *insoweit er etwas darstellt*, betrifft. Diegetisch ist alles, was man als vom Film dargestellt betrachtet und was zur Wirklichkeit, die er in seiner Bedeutung *voraussetzt*, gehört (Souriau 1997, 151; Herv.i.O.).

Entsprechend dem interdisziplinären Anspruch der *Ecole de filmologie*, das Phänomen «Film» in der Gesamtheit seiner Facetten zu erfassen, decken die genannten Begriffe die ganze Bandbreite möglicher Forschungsgegenstände ab, von der Produktion bis zur Rezeption, vom Filmstreifen bis zum Projektionsbild, vom Studioset bis zur erzählten Welt. Wie Paul Verstraten (1989, 61) hervorhebt, wird die Diegese – wie im Übrigen alle anderen Begriffe des «Vokabulars der filmologischen Schule» – sowohl negativ (über den Unterschied zu den anderen) als auch positiv (in einer Umschreibung) definiert.

Im Laufe der theoriehistorischen Entwicklung hat die differentiell-deskriptive Funktion des Begriffs zwar nichts von ihrer Nützlichkeit eingebüßt, doch die von Metz erwähnte außerordentliche Wirkungsgeschichte einschließlich der terminologischen «Nachkommenschaft» beruht vor allem auf einer Bedeutungsverlagerung, in deren Verlauf der Begriff der Diegese einerseits «narratologisiert», andererseits «ontologisiert» wird. Beides hat Folgen für seinen theoretischen Gehalt.

## II.

In seinen – vor allem auch selbstkritischen – Reflexionen über verschiedene narratologische Kategorien in *Nouveau discours du récit* (1983)

1 Vgl. die Zusammenfassung der filmologischen Terminologie in Souriau 1997, 156f.

weist Gérard Genette darauf hin, dass der Souriausche Begriff ‚Diegese‘ bisweilen dem der *fabula* angenähert wird.<sup>2</sup>

Die Diegese in dem Sinne, wie Souriau diesen Ausdruck 1948 im kinematographischen Kontext eingeführt hat (das diegetische Universum als Ort des Signifikats im Gegensatz zum *Leinwanduniversum* als Ort des filmischen Signifikanten), ist eher ein ganzes Universum als eine Verknüpfung von Handlungen (Geschichte): Die Diegese ist mithin nicht die Geschichte, sondern das Universum, in dem sie spielt [...]. Man sollte also nicht, wie es heute allzu oft geschieht, *Geschichte* durch *Diegese* ersetzen, wenn sich auch das Adjektiv *diegetisch* geradezu aufdrängt als Ersatz für einen Gebrauch von »geschichtlich«, der einen noch viel stärker verwirren würde (Genette 1998, 201; Herv. i. O.).<sup>3</sup>

Diese Unterscheidung ist zweifellos von großer Bedeutung, denn sie erlaubt es, die erzählte Geschichte abzulösen von der erzählten Welt, dem Handlungsraum.<sup>4</sup> Genau genommen schließt Souriau auch »alles, was sich laut der im Film präsentierten Fiktion ereignet« (1997, 156) in seine Definition mit ein, doch die diegetischen Ereignisse als solche sind etwas anderes als die *fabula*, die sich aus ihnen konstruieren lässt. Wie Verstraten (1989, 62) anmerkt, entfernt Genette sich hier allerdings beträchtlich von den theoretischen Vorgaben Souriaus, indem er das bei den Filmologen aus acht Begriffen bestehende Gefüge auf eine simple Opposition zwischen dem Diegetischen und dem Leinwandlichen reduziert und zudem »semiotisiert« als ein Verhältnis von Signifikant und Signifikat.<sup>5</sup> An die Stelle der anderen Dimensionen tritt dagegen eine Differenzierung hinsichtlich des Verhältnisses verschiedener Phänomene zur Diegese in Form der auch von Metz zitierten

2 So in der Tat auch bei Genette selbst; in dem einige Jahre früher erschienenen »Discours du récit« (1972) heißt es noch: »Als eine Art Synonym [für *fabula*, FK] werde ich auch den Ausdruck Diegese benutzen, in dem Sinne wie er von den Theoretikern der kinematographischen Erzählung verwendet wird« (1998, 16; Herv.i.O.).

3 Genette verwendet hier anstelle von *fabula* den im Französischen gebräuchlichen Term *histoire* (Geschichte).

4 So unterscheidet auch Roger Odin (2000) die Diegetisierung als Konstruktion einer Welt von der Narrativisierung. Vgl. dagegen die Bemerkung von Noël Burch, der hier einen zumindest graduellen Unterschied zwischen Literatur und Film sieht: »But of course the diegetic effect in literature is always mediated in a way in which it is not in the cinema, where the narrative and diegetic processes tend to fuse, causing, of course, the frequent heuristic confusion between them« (1990, 247).

5 Diesen Gedanken übernimmt Genette offenbar von Metz, der an einer Stelle – allerdings eher beiläufig – bemerkt, dass »die Leinwand der Ort des *signifiant* ist und die Diegese der Ort des *signifié*« (1972, 175).

terminologischen «Nachkommenschaft» mit Begriffen wie «homodiegetisch», «heterodiegetisch», «metadiegetisch», «extradiegetisch» etc.<sup>6</sup> Anders als beim ursprünglichen filmologischen Ansatz, der das Begriffsgefüge nicht hierarchisiert, ist die Diegese dann jedoch der zentrale Bezugspunkt der Beschreibung, von dem her alle anderen Ebenen bestimmt werden. Auch die bipolare Unterscheidung zwischen «diegetisch» und «nicht-diegetisch» passt sich in den ursprünglich von den Filmologen entworfenen terminologischen Zusammenhang nicht mehr ein, da dort ja alles, was nicht diegetisch ist, im Prinzip von einer der anderen Kategorien abgedeckt sein müsste. Durch die «Narratologisierung» des Begriffs beschreibt dieser nun nicht mehr eine Dimension des «filmischen Universums», sondern eine des «narrativen Universums», das neben der «erzählten Welt» noch eine Reihe anderer Phänomene umfasst, wie z.B. heterodiegetische Erzählstimmen oder nicht-diegetische Musik.

Genette (1983, 13) weist im Übrigen noch auf eine andere begriffliche Kontamination hin, die den Souriauschen Begriff dem der *diègesis* bei Plato assimiliert (und dann auf oft vereinfachende Weise der *Mimesis* gegenüberstellt<sup>7</sup>), was zumal in der englischsprachigen Literatur aufgrund der Tatsache, dass beide Termini als *diegesis* übersetzt werden, bisweilen der Fall ist. So erklärt sich auch folgender Gedankengang bei David Bordwell:

«Diegesis» has come to be the accepted term for the fictional world of the story. Calling one tradition of narrative theory «diegetic» brings out the linguistic conception underlying Plato's formulation (1985, 16).

Damit wird der Begriff der Diegese wiederum in den Kontext semiotisch-linguistisch inspirierter Erzähltheorien gestellt, wobei sich Bordwell hier insbesondere mit der enunziationstheoretisch fundierten Narratologie kritisch auseinandersetzt. Das Souriausche Konzept wird allerdings von dieser Kritik nicht berührt, weil ja auch – und gera-

6 Für Verstraten (1989, 66) steht diese begriffliche Auffächerung im Widerspruch zu den Intentionen Souriaus. Doch auch wenn Verstraten zweifellos Recht hat mit der Feststellung, dass Souriau kein Narratologe war und daher den Begriff der Diegese völlig anders konzipiert hat, sind derartige Ausdifferenzierungen innerhalb der Terminologie bei den Filmologen durchaus nicht unüblich. So beschreibt Souriau selbst z.B. die Erwartungen, die ein Filmplakat beim Zuschauer wecken kann als «prä-filmophanische spektatorielle Tatsache» (1997, 154).

7 Zum komplexen Verhältnis dieses Begriffspaares vgl. Gaudreault (1988, 53-70) und den Beitrag von Fuxjäger (2007) in diesem Heft.

de – bei Bordwells Narrationstheorie die Konstruktion des erzählten Raum-Zeit-Gefüges im Dienst der narrativen Logik eine zentrale Stelle einnimmt. Das ist auch genau der Punkt, an dem Paul Verstraten einhakt, der Souriau gewissermaßen «protokognitiv» zu wenden versucht: Souriau (1997, 156) spricht in seiner Definition der Diegese davon, dass filmische Verfahren «im Verständnis» (*dans l'intelligibilité*) als Aspekte der Diegese begriffen werden. Und tatsächlich kann man mit Peter Ohler (1994, 32ff) durchaus behaupten, dass «generelles Weltwissen», «narratives Wissen» und «Wissen um filmische Darbietungsformen» ineinander greifen müssen, um die Konstruktion einer Diegese überhaupt erst möglich zu machen. Damit stellt sich aber auch die Frage, was genau eine Diegese eigentlich umfasst: Inwieweit ist die erzählte Welt tatsächlich als *Welt* zu begreifen?

### III.

Geht man nun wieder zurück zu Souriaus Definitionen der Diegese, so stellt man fest, dass hier eine gewisse Ontologisierung der diegetischen Welt bereits angelegt ist. Souriau bestimmt sie als «[...] alles, was man als vom Film dargestellt betrachtet und was zur Wirklichkeit, die er in seiner Bedeutung *voraussetzt*, gehört» (1997, 151; Herv.i.O.) und an anderer Stelle als «[...] alles, was sich laut der im Film präsentierten Fiktion ereignet und was sie implizierte, wenn man sie als wahr ansähe» (ibid., 156).

Diese Definition lässt die Grenzen der Diegese weitgehend offen: Alles, was zu der von der Erzählung vorausgesetzten Wirklichkeit gehört, bzw. alles, was die Fiktion implizierte, wenn man sie als wahr ansähe – das sind Bestimmungen, die letztlich zwei Pole angeben, welche die potenzielle Spannweite der Diegese erhellen können. Im einen Fall beschränkt sich die Diegese auf genau dasjenige, was sie voraussetzt, um mit Blick auf die Erzählung begreiflich zu sein («im Verständnis», um Souriau abermals zu zitieren). Im anderen Fall wird ein Wahrheitskriterium eingeführt, das die Konsistenz der Diegese letztlich externen Beurteilungskriterien unterwirft, die Diegese also als eine Art «mögliche Welt» konzipiert.<sup>8</sup>

Die letztgenannte Auffassung führt prinzipiell zu einer Art Maximalkonzeption der Diegese, die fiktionale Texte gewissermaßen dazu

8 Für eine kritische Diskussion einer solchen Konzeption, die auch den Begriff «mögliche Welten» in der Logik berücksichtigt, vgl. Colin 1992, 101–113; vgl. auch den Beitrag von Ludger Kaczmarek (2007) in diesem Heft.

verpflichtet, allen möglichen Implikationen Rechnung zu tragen. So zitiert Umberto Eco den Fall eines Lesers seines Romans *Das Foucaultsche Pendel*, der sich hinsichtlich einer genau datierten und lokalisierten Episode in dem Buch mit einer Nachfrage an ihn wandte:

[Er hatte] sich offensichtlich in die Bibliothèque Nationale gesetzt [...], um alle Zeitungen vom 24. Juni 1984 durchzusehen. Dabei hatte er entdeckt, dass es an der Ecke der Rue Réaumur, die ich zwar nicht erwähnt hatte, die aber an einem bestimmten Punkt die Rue Saint-Martin kreuzt, nach Mitternacht, ungefähr um die Zeit, als Casaubon dort vorbeikam, einen Brand gegeben hatte, einen Brand, der nicht unbedeutende Dimensionen gehabt haben musste, wenn die Zeitungen davon sprachen. Der Leser fragte mich, wie es möglich sei, dass Casaubon diesen Brand nicht gesehen hatte (1994, 104).

Umberto Ecos – vielleicht etwas übereifriger – Leser legt den Finger auf einen durchaus problematischen Punkt: Was genau ist Teil der Diegese? Und: Wovon hängt es ab, ob etwas Teil der Diegese ist? Die Maximalforderung, von der die Nachforschungen dieses Lesers zeugt, würde wohl zwangsläufig dazu führen, dass eine große Anzahl (literarischer wie filmischer) Erzählungen der Inkonsistenz überführt werden könnte, doch würde dies das Funktionieren der jeweiligen Diegese tatsächlich ernsthaft in Frage stellen? Da es sich um fiktionale (allerdings nicht zwangsläufig auch um fiktive) Welten handelt, sind, wie John Searle (1979) argumentiert, die Autoren, die solche Welten literarisch oder audiovisuell konstruieren, eben nicht an die Regeln gebunden, die assertive Sprechakte im allgemeinen mit der Wirklichkeit verbinden.

Entscheidender mag hier allerdings sein, ob man die diegetische Welt als eine gewissermaßen a priori gesetzte versteht (die, wenn sie sich z.B. mittels Datierungen und Lokalisierungen an eine historische anlehnt, dann tatsächlich alles, was sich dann und dort ereignet, umfassen müsste) oder als eine sich über den Narrationsprozess konstituierende. Eco selbst nimmt dabei eine Zwischenposition ein, indem er die Bedeutung und Bindungskraft bestimmter Setzungen betont (Sherlock Holmes ist unverheiratet, es gibt kein Happy End für Hamlet und Ophelia) und ähnlich wie Searle (1979) festhält, dass Sachverhalte historisch falsch, aber fiktional wahr sein können. So ist es möglich,

[...] dass die Behauptung «Rhett und Scarlett heiraten» im Diskursuniversum von *Vom Winde verweht* wahr ist, ebenso wie die Behauptung, dass meine Krawatte blau ist, im Diskursuniversum einer bestimmten Farbenlehre wahr ist (Eco 1994, 119).

Interessanterweise verwendet Eco hier den Begriff «Diskursuniversum», der eine andere Tragweite hat als der der Diegese, wie bei Souriau deutlich wird (vgl. Hartmann 2007). Auch er bezieht sich auf dieses Konzept, um die Idee des filmischen Universums zu erläutern:

In dieser Hinsicht setzt jeder Film, sowie er vorgeführt wird, ein Universum: zunächst das filmische Universum im allgemeinen, aber auch diese oder jene Gattung des filmischen Universums (Souriau 1997, 141).

Die Diegese ist nun für Souriau, wie gesehen, eine Dimension dieses allgemeinen filmischen Universums, die er gerade nicht als Setzung behandelt, sondern als eine deskriptive Kategorie.

So gesehen ist der Begriff der Diegese in der Filmologie in vielerlei Hinsicht weit «bescheidener» als die späteren theoretischen Ableitungen vor allem im Bereich der Narratologie, auch wenn die verschiedenen Lesarten, die hier diskutiert wurden, durchaus angelegt sind in der letztlich eben nicht eindeutigen Definition Souriaus. Sein theoretischer Status jenseits seiner deskriptiven Funktion im Vokabular der Filmologie bewegt sich zwischen «erzählter Welt» als Dimension des narrativen Universums und der Setzung eines Diskursuniversums.

## Literatur

- Bordwell, David (1985) *Narration in the Fiction Film*. London: Methuen.
- Burch, Noël (1990) *Life to those Shadows*. Berkeley/Los Angeles: University of California Press.
- Colin, Michel (1992) *Cinéma, télévision, cognition*. Nancy: Presses Universitaires de Nancy.
- Eco, Umberto (1994) *Im Wald der Fiktionen*. München/Wien: Hanser.
- Fuxjäger, Anton (2007) Diegese, Diegesis, diegetisch. Versuch einer Begriffsentwerrung. In: *Montage AV* 16,2 (in diesem Heft).
- Gaudreault, André (1988) *Du littéraire au filmique. Système du récit*. Paris: Méridiens Klincksieck.
- Genette, Gérard (1972) *Figures III*. Paris: Seuil.
- (1983) *Nouveau discours du récit*. Paris: Seuil.
- (1998) *Die Erzählung*. München: Fink.
- Hartmann, Britta (2007) Diegetisieren, Diegese, Diskursuniversum. In: *Montage AV* 16,2 (in diesem Heft).
- Kaczmarek, Ludger (2007) Allyfying Leibniz. Einige Aspekte von Kompossibilität und Diegese in filmischen Texten. In: *Montage AV* 16,2 (in diesem Heft).

- Kessler, Frank (1997) Etienne Souriau und das Vokabular der filmologischen Schule. In: *Montage AV* 6,2, S. 132–139.
- Metz, Christian (1972) *Semiologie des Films*. München: Fink.
- (1980) Sur un profil d'Etienne Souriau. In: *Revue d'Esthétique*, 3/4, S. 143–160.
- Odin, Roger (2000) *De la fiction*. Brüssel: De Boeck.
- Ohler, Peter (1994) *Kognitive Filmpsychologie*. Münster: MAkS.
- Searle, John (1979) The Logical Status of Fictional Discourse. In: Ders.: *Expression and Meaning*. Cambridge, Mass./New York: Cambridge University Press, S. 58–75.
- Souriau, Etienne (1997) Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie [frz. 1951]. In: *Montage AV* 6,2, S. 140–157.
- Verstraten, Paul (1989) Diëgese. In: *Versus* (Nijmegen), 1, S. 59–70.



---

# Diegese, Diegesis, diegetisch: Versuch einer Begriffsentwerrung

Anton Fuxjäger

## Souriaus Begriff der Diegese

1950 kreierte Anne Souriau im Rahmen einer Arbeitsgruppe zur Ästhetik am Institut de Filmologie an der Université de Paris einen Begriff (Souriau/Souriau 1990, 581), den ihr Vater Etienne zu Beginn des Semesters 1950/51 dann erstmals im Rahmen einer Vorlesung über «Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie» der akademischen Öffentlichkeit präsentierte (publiziert 1951, dt. als Souriau 1997). Er bezog diesen Begriff auf «alles, was sich laut der vom Film präsentierten Fiktion ereignet und was sie implizierte, wenn man sie als wahr ansähe» (1997, 156), bzw. auf «alles, was man als vom Film dargestellt betrachtet und was zur Wirklichkeit, die er in seiner Bedeutung voraussetzt, gehört» (ibid., 151).

Ob es eine glückliche Entscheidung war, diesen Begriff mit dem Ausdruck *diégèse* (Souriau 1951, 237)<sup>1</sup> zu benennen, also einer Transliteration des altgriechischen Wortes für «Erzählung», kann bezweifelt werden (dazu später mehr). Unbestreitbar aber ist die Sinnhaftigkeit des Konzepts: Auf der Grundlage relativ weniger expliziter Informationen, die der Rezipient typischerweise durch eine Erzählung erhält, ergänzt er diese zu einer möglichst schlüssigen Vorstellung von der Welt, die darin geschildert wird – der Diegese: «Ausgehend von

1 Ins Deutsche wird Souriaus Terminus meist als «Diegese» transliteriert (vgl. neben Kesslers Übersetzung von Souriaus Vorlesung etwa auch Genette 1994, 201f; Martinez/Scheffel 1999, 23; Metz 1972, z.B. S.29f; Monaco 2000a, 44; Nünning 2004, 115; Rother 1997, 58), seltener findet die sich am altgriechischen Wort orientierende Variante «Diegesis» Verwendung (vgl. etwa Balme 2001, 47; Monaco 2000b, 163; Schanze 2002, 99).

den leinwandlichen Gegebenheiten [wird] das Verständnis des Diegetischen in einem mentalen Akt realisiert» (Souriau 1997, 153).

Dies betrifft sowohl Aspekte

- des Raumes – die Stadt x, in der die Erzählung spielt, hat auch noch andere Straßen, als jene, die näher beschrieben wurden; die Häuser in diesen näher beschriebenen Straßen bestehen nicht nur aus den Fassaden, die näher beschrieben wurden; die Figur y wurde nicht durch Geisterhand von Ort A nach Ort B versetzt, bloß weil in der Erzählung nicht geschildert wurde, wie sie nach B gelangte;
- der Zeit – «z.B.: Die nur wenige Minuten auseinander liegenden Szenen, in denen eine Figur zunächst als Kind, dann als Erwachsener auftritt, unterstellen einen diegetischen Zeitsprung von etwa fünfzehn Jahren» (ibid., 156);
- der Handlung – da die Figur nun eine Narbe im Gesicht trägt, muss sie sich in der Zwischenzeit eine entsprechende Verletzung zugezogen haben; da die Figur nun an Ort B ist, muss sie irgendwie dorthin gelangt sein.

Der Rezipient muss also, um die Erzählung verstehen zu können, eine mehr oder weniger detaillierte und möglichst schlüssige raumzeitliche Vorstellung von der erzählten Welt bilden. Und diese erzählte Welt bezeichnet Souriau als «Diegese» und entsprechend alles, was zu ihr gehört, als «diegetisch». Man könnte auch formulieren: Eine Erzählung verstehen heißt vor allem: eine möglichst konsistente raum-zeitliche Vorstellung von der Diegese bilden. Die Diegese ist der Inhalt des mentalen Konstrukts, das der Rezipient im Zuge des Versuchs, eine Erzählung zu verstehen, anfertigt und das auch der Autor anfertigen muss, bevor er eine Erzählung zu Papier oder was auch immer bringen kann:

Genau genommen werden die diegetischen Gegebenheiten auf jeder Ebene als gedankliche Gegenstände und mentale Referenz behandelt: Sie werden vom Drehbuchautor gesetzt, von den Schauspielern angenommen und dargestellt usw. (ibid., 152).

Womit freilich keineswegs gesagt ist, dass die Diegese, die der Autor beim Schreiben im Kopf hatte, mit jener übereinstimmen muss, die die Schauspieler auf Grundlage des vom Autor verfassten Textes oder aber die Rezipienten auf Grundlage des fertigen Films konstruieren.

Entsprechend seiner Sinnhaftigkeit und da es wohl zu umständlich wäre, stattdessen immer von der «erzählten Welt» zu sprechen und weil

sich zu ihm das praktische Adjektiv «diegetisch» bilden lässt, hat der Begriff in dieser Bedeutung mittlerweile weite Verbreitung erfahren: «le terme de diégèse [...] constitue aujourd'hui un des concepts-clés de toute analyse sémiologique ou textuelle» (Gardies/Bessalel 1992, 58).

Allerdings tauchen bei Durchsicht der verschiedenen Aussagen über den Begriff, seine Tragweite und die Anwendungen der entsprechenden Adjektive «diegetisch» und «nicht-diegetisch» gewisse Widersprüche und Ungereimtheiten auf, zu deren Klärung ich hier einen Versuch unternehmen möchte. Insbesondere ist zunächst das genaue Verhältnis zwischen dem Souriauschen Konzept und dem altgriechischen Wort «Diegesis» darzustellen.

### Diegese ≠ Diegesis

Die Benennung des eben vorgestellten Konzepts mit dem Wort «Diegese» verursacht bis heute Missverständnisse,<sup>2</sup> denn «*Diegese* ist [...] keineswegs die Übersetzung des griechischen *diégêsis*» (Genette 1994, 202).<sup>3</sup> «διηγησις» bedeutet im Altgriechischen schlicht und einfach «Erzählung, Erörterung» (Gemoll 1954, 215). Und eine Erzählung erzählt zwar stets *von* einer Welt (oder auch mehreren), ihre Funktion besteht also in der Vermittlung einer Vorstellung von einer erzählten Welt, diese ist aber nicht identisch mit der Erzählung/dem narrativen Diskurs. Genette übertreibt aber, wenn er behauptet: «*Diegesis* hat also nichts mit *Diegese* zu tun» (1994, 202), vielmehr stehen die beiden Konzepte in folgendem Verhältnis zueinander: Die *Diegese* ist die erzählte Welt, deren Vorstellung durch eine *Diegesis* vermittelt wird; noch kürzer formuliert: Die Diegese wird durch Diegesis vermittelt.

Weiter verwirrt wird die Frage nach dem Verhältnis zwischen Diegesis und Diegese durch eine Bedeutungsverschiebung, die das altgriechische Wort in der Dichtungslehre seit Platon erfahren hat. Die Figur des Sokrates führt in *Der Staat* aus:

In einem solchen Fall [bei der Verwendung von direkter Rede; A.F.] gestalten also Homer und andere Dichter die Erzählung in der Form der Nach-

2 Vgl. etwa die Anmerkung des Übersetzers von Metz 1994, 1005, Fn.1.

3 Konsequenterweise verwenden Genette (und sein deutscher Übersetzer) Souriaus Schreibung «diégèse» (in der Übersetzung «Diegese») nur bei Bezugnahmen auf die Souriausche Bedeutung und «diégêsis» («Diegesis») bei Bezugnahmen auf den altgriechischen Begriff; Genette fügt hinzu: «Komplizierter wird es noch bei den Adjektiven (und leider auch bei der Übersetzung ins Englische, wo es nur das eine Wort «diegesis» gibt» (ibid.).

ahmung [...]. Wenn sich aber der Dichter nirgends verbirgt, dann entsteht eine Dichtung oder Erzählung ohne Nachahmung (Platon 1982, 393c).

Platon unterscheidet hier also ganz klar zwei verschiedene «Formen» (ibid., 392c, 393c) oder «Arten» (ibid., 394b) der Erzählung/Diegesis: die Erzählung durch Nachahmung/Mimesis und die Erzählung ohne Nachahmung/Mimesis. Seine Unterscheidung wurde und wird jedoch häufig auf die Begriffsopposition «Mimesis vs. Diegesis» reduziert.<sup>4</sup> Diese Verkürzung ist unzulässig, da für Platon «Diegesis» der Oberbegriff ist: «Erzählung [Diegesis] ist doch beides, die Reden [der Figuren] wie das, was er [der Dichter; A.E.] zwischen den Reden sagt» (ibid., 393b).<sup>5</sup>

Im Sinne dieser verfälschenden Verkürzung der Platonischen Unterscheidung bedeutet Diegesis also nunmehr soviel wie «Erzählung ohne Nachahmung» oder «Erzählung, die auf nicht nachahmende Weise verfährt». Das Verhältnis dieses neuen Begriffs von Diegesis zum Souriauschen Konzept der Diegese ist selbstverständlich ein anderes: Die Funktion einer Erzählung (Diegesis im Platonischen Sinn) besteht darin, eine Vorstellung von der Diegese (im Souriauschen Sinn) zu vermitteln, und sie kann dies auf nachahmende und/oder auf nicht nachahmende Weise (Diegesis im nunmehrigen, Platon verfälschenden Sinn) tun.

### Diegese ≠ *Fabula*/Story

Souriaus Begriff der Diegese, so formuliert Kessler,

[...] weist [...] eine gewisse Ähnlichkeit mit dem formalistisch/neoformalistischen Konzept der *fabula* auf, ist aber insoweit umfassender, als er nicht nur die Handlung als «chronologische Kausalkette von Ereignissen mit einer bestimmten Dauer innerhalb eines räumlichen Feldes» (Bordwell 1985, 49) in sich einschließt, sondern auch die möglichen Qualitäten der erzählten Welt (1997, 137).

In diesem Sinne ist die *fabula* oder *story*<sup>6</sup> also eine Teilmenge der Diegese (Aumont et al. 1992, 90; vgl. Stam/Burgoyne/Flitterman-Lewis

4 Vgl. etwa Abbott 2002, 189, 193; Bal 1991, 75; Bordwell 1985, 3, 16; Chatman 1978, 32, 147; Fludernik 2006, 169; Genette 1994, 18, 116, 201, 222; Hawthorn 2000, 76; Herman/Jahn/Ryan 2005, 107; Journot 2002, 34; Maltby/Craven 1995, 327, 488; Metz 2000, 42, 93; Nünning 2004, 115; Rimmon-Kenan 1983, 106; Stanzel 1982, 93, 191; Sebeok 1986, 209; Wilpert 2001, 175.

5 Vgl. Kirby 1991, 117; Gaudreault 1985, 38 u. 1999, 24, 55ff.

6 In *Film Art* verwenden Bordwell und Thompson statt *fabula* bedeutungsgleich *story* (2004, 70).

1992, 39; Martinez/Scheffel 1999, 23f). Alle Elemente der *story* sind auch Elemente der Diegese, aber die Diegese geht über die *story* hinaus, sie enthält auch nicht auf die «Handlung» bezogene Informationen.

Während Souriau seinen Begriff eindeutig und wiederholt auch auf die zeitlichen Aspekte der erzählten Welt<sup>7</sup> und auf die in ihr vorfallenden Ereignisse oder Handlungen bezieht («alles, was sich laut der vom Film präsentierten Fiktion ereignet», Souriau 1997, 156), taucht bei Erläuterungen des Konzepts durch andere gelegentlich der Verdacht auf, dieses könnte sich nur auf die räumlichen Dimensionen beziehen, die in der erzählten Welt sich ereignenden Handlungen aber ausschließen. So schreibt etwa Genette: «Die Diegese [...] ist eher ein ganzes *Universum* als eine Verknüpfung von Handlungen (Geschichte): Die Diegese ist mithin nicht die Geschichte, sondern das *Universum*, in dem sie spielt» (1994, 201; vgl. 2001, 404f; Sebeok 1986, 209f). Er definiert aber im Sachregister desselben Buches: «[...] für gewöhnlich bezeichnet «Diegese» das raumzeitliche *Universum* der Erzählung» (1994, 313). Wenn die Diegese das raumzeitliche *Universum* der Erzählung ist, dann müssen die darin vorfallenden Ereignisse oder auch Handlungen ein Teil von ihr sein (Zeit ist bekanntlich ein Abstraktum, das auf der Grundlage von Ereignissen/Vorfällen/Handlungen konstruiert wird).

### Ist die Diegese ein filmspezifisches Phänomen?

Obwohl sich Souriau in seinen bereits eingangs zitierten Definitionen nur auf den Film bezieht<sup>8</sup> und es ihm diesbezüglich andere Autoren gleichtun,<sup>9</sup> kann sein Begriff von «Diegese» durchaus auf alle Arten von Erzählungen, egal mit welchem Medium sie vermittelt werden, angewandt werden: «L'histoire et la diégèse concernent donc la partie du récit non spécifiquement filmique» (Vanoye/Goliot-Lété 1992, 31). Sofern man unter Erzählung die Vermittlung zumindest eines Ereignisses (Abbott 2002, 12) oder auch einer Kette von Ereignissen (Bordwell/Thompson 2004, 69) versteht, impliziert jede Erzählung eine «erzählte Welt», in der dieses oder diese Ereignisse stattgefunden haben –

7 Vgl. auch den Beitrag von Böhnke (2007) in diesem Heft.

8 Vgl. auch seine Formulierung in *L'Univers filmique*: «Diégèse, Diégétique: tout ce qui appartient, «dans l'intelligibilité» [...] à l'histoire racontée, au monde supposé ou proposé par la fiction du film» (1953, 7). Später allerdings wandte er das Konzept auch auf das Theater an (vgl. Souriau 1963, 11).

9 Vgl. Aumont/Marie 2001, 52; Magny 2004, 36f; Pinel/Marie 1996, 116; Rother 1997, 58; Schanze 2002, 99; Sobchack/Sobchack 1987, 204.

Ereignisse können nur in Zeit und Raum vorfallen. Dementsprechend wurde und wird der Begriff in der Erzählforschung verwendet.<sup>10</sup>

Metz' Redeweise von einer «diegetischen Erzählung» (2000, 153) ist also ein Pleonasmus, der bloß verwirrt. Selbstverständlich wird auch durch das nachahmende Handeln auf einer Theaterbühne eine Diegese vermittelt, so dass ihm (vgl. 1972, 30) auch in dieser Hinsicht zu widersprechen ist. Anne Souriau erläutert:

Das Wort Diegese entstand also im Bereich der Erforschung der Ästhetik des Films, aber die von ihm bezeichnete Idee ist nicht spezifisch für diese Kunst: Sie betrifft alle Künste, in denen man etwas repräsentiert (Kino, Theater, gegenständliches Ballett, Literatur, Malerei und repräsentative Plastik, Programmmusik etc.). Die Diegese ist das Universum des Werks, die Welt, die durch ein Kunstwerk, das davon einen Teil repräsentiert, gesetzt wird.<sup>11</sup>

Ihre extrem weite Auffassung des Begriffs führt uns allerdings zur oben bereits diskutierten Frage zurück, ob eine Diegese zwangsläufig auch eine zeitliche Dimension hat: Zwar wird jede Art von gegenständlicher Malerei oder Plastik beim Betrachter mehr oder weniger deutliche Raumvorstellungen hervorrufen, aber diese Vorstellungen weisen nicht unbedingt auch eine zeitliche Dimension auf. Damit geht Anne Souriaus Auffassung von Diegese über diejenige ihres Vaters hinaus, der den Begriff stets auf die räumlichen *und* zeitlichen Aspekte der erzählten Welt bezog. Auch nach Ansicht von Noël Burch wird bereits durch nicht-narrative, bloß deskriptive Vermittlungen eine Diegese konstituiert:

The term *diegesis* was revived and appropriated by Etienne Souriau to account for a phenomenon which most scholars have associated peculiarly with cinema – and this in itself points to a privileged status among the other signifying practices. However, there is no doubt whatsoever that novelistic reading and writing, for example, involve a diegetic process, not only in dialogue and descriptions of the action but also in the adjunction

10 Vgl. etwa Abbott 2002, 68, 189; Martinez/Scheffél 1999, 192; Rimmon-Kenan 1983, 47. Der diesbezüglich einflussreichste Text dürfte Genette 1994 sein (gelegentlich wird die Begriffschöpfung fälschlich sogar Genette zugeschrieben; vgl. etwa Nünning 2004, 115).

11 Le mot de diégèse a donc pris naissance dans des recherches d'esthétique cinématographique, mais la notion qu'il désigne n'est pas particulière à cet art: elle s'applique à tout art où on représente quelque chose (cinéma, théâtre, ballet figuratif, littérature, peinture et sculpture du second degré c'est-à-dire représentatives, musique descriptive, etc.). La diégèse est l'univers de l'oeuvre, le monde posé par une oeuvre d'art qui en représente une partie» (Souriau/Souriau 1990, 581, Übers. AF).

of not directly narrative passages describing places, people, clothing, sounds, odours, etc. Moreover, one can easily imagine (and in fact find, among the productions of the nouveau roman) non-narrative fictional writing, consisting, possibly at book length, solely of descriptions and excluding any manifest narrative action, which would nonetheless conjure up that imaginary presence which we call the diegetic effect in the cinema (Burch 1990, 245).

### Diegese und filmische Denotation

Metz bezieht sich bei seiner Verwendung des Begriffs zwar explizit auf Souriau, schreibt jedoch im Anschluss daran, dass der Begriff «im Grunde die Gesamtheit der filmischen Denotation» bezeichne (1972, 137f).<sup>12</sup> Diese Formulierung entspricht insofern nicht Souriaus Auffassung, als so gut wie jeder Film auch Informationen denotiert, die nicht die erzählte Welt betreffen, etwa die im Vor- und Abspann eines typischen Films enthaltenen Informationen darüber, wer den Film produziert, inszeniert, geschnitten etc. hat.

Zutreffender wäre es, die Diegese als die Gesamtheit aller Denotationen einer *Erzählung* zu bezeichnen. Aber bereits Formulierungen wie «diegesis [...] designates the denotative elements of a narrative» (Königsberg 1997, 91) oder die Festlegung der Diegese als «das denotative Material der Filmerzählung» (Monaco 2000a, 44) sind wieder missverständlich, da die «denotativen Elemente» oder das «denotative Material» wohl eher an die Ebene des *Diskurses* (vgl. Todorov 1972, 264), des *discourse* (Chatman 1978, 9) oder auch *plot*<sup>13</sup> denken lassen, an die Ebene des konkreten oder materiellen Daseins der Erzählung.

### Gibt es nur bei fiktionalen Erzählungen eine Diegese?

Souriau (1997, 151f, 156; 1953, 7) und viele andere, die ihm darin folgen,<sup>14</sup> scheinen die Verwendung des Begriffs auf fiktionale Erzählungen zu beschränken. Sofern man unter «Diegese» aber die durch

<sup>12</sup> Diese Definition wird in der Folge von anderen Autoren übernommen, vgl. etwa Makaryk 1993, 534; Monaco 2000b, 163; Stam/Burgoyne/Flitterman-Lewis 1992, 38.

<sup>13</sup> «Everything visibly and audibly present in the film before us» (Bordwell/Thompson 2004, 71).

<sup>14</sup> Vgl. etwa Blandford/Grant/Hillier 2001, 67; Bordwell 1985, 16; Journot 2002, 35; Kawin 1992, 59, 543; Sobchack/Sobchack 1987, 204; Magny 2004, 36; Metz 1972, 29f, 33; Pinel/Marie 1996, 116; Schanze 2002, 99.

eine Erzählung – explizit und implizit – gesetzte Welt versteht, ist eine derartige Einschränkung nicht sinnvoll: Alle wesentlichen Aspekte des Konzepts, etwa die Unterscheidung zwischen den explizit in der Erzählung präsentierten Elementen und denen, auf die der Rezipient schließt, oder die Unterscheidung zwischen diegetischen und nicht-diegetischen Elementen einer Erzählung, auf die ich weiter unten näher eingehen werde, sind bei nicht-fiktionalen Erzählungen ebenso gegeben wie bei fiktionalen (vgl. O’Sullivan et al. 1994, 88). Auch der Rezipient einer nicht-fiktionalen Erzählung erhält durch diese nur relativ wenige explizite Informationen und ergänzt dazu eine Menge anderer Dinge; auch er versucht also, die erhaltenen Informationen zu einer möglichst schlüssigen Vorstellung der erzählten Welt zu ergänzen. Der einzige Unterschied zur fiktionalen Erzählung besteht darin, dass der Rezipient diese Welt nicht für eine Erfindung des Autors hält, sondern für eine Repräsentation eines Ausschnitts der wirklichen Welt. Man könnte auch formulieren: Wir alle haben unterschiedlich ausgearbeitete Vorstellungen von der wirklichen Welt in unseren Köpfen. Durch jede nicht-fiktionale Erzählung bzw. jede Erzählung, die wir für nicht-fiktional halten, wird diese Vorstellung von der ›Wirklichkeits-Diegesi‹ ergänzt, verändert oder auch bestätigt.

### **Diegetisch vs. nicht-diegetisch**

Souriau wendet das Adjektiv diegetisch (*diégétique*) nur auf »gedankliche Gegenstände« an (1997, 152). Er schreibt z.B. vom »diegetischen Raum, der nur im Denken des Zuschauers rekonstruiert wird« (ibid., 144), und definiert: »Diegetisch ist alles, was man als vom Film dargestellt betrachtet« (ibid., 151). Die Negativform »nicht-diegetisch« oder »nondiegetisch« taucht in seinem Text nicht auf.<sup>15</sup>

In der filmanalytischen Praxis haben sich die Begriffe »diegetisch« und »nicht-diegetisch« mittlerweile aber breit durchgesetzt, um die verschiedenen Elemente des Plots/Diskurses in zwei Gruppen einzuteilen. Demnach gelten die bewegten Bilder von Figurenhandlungen und Schauplätzen und die akustische Wiedergabe von in der erzählten Welt ausgeführten Dialogen, verursachten Geräuschen und Tönen als »diegetisch«, aber schriftliche Inserts, die etwa Auskunft über Handlungsort und/oder -zeit geben, oder die Voice-over eines »allwissenden« Erzählers, die wesentliche Ereig-

<sup>15</sup> Vgl. den Beitrag von Kessler (2007) in diesem Heft.



nisse der Vorgeschichte mitteilt, gelten, ebenso wie die Credits, als «nicht-diegetisch».<sup>16</sup>

Wenn wir uns jedoch die verschiedenen Elemente eines Films ansehen, dann fällt auf, dass wir es hier, was die Unterscheidung «diegetisch»/«nicht-diegetisch» anbelangt, eigentlich mit drei und nicht bloß zwei verschiedenen Gruppen von Elementen zu tun haben, zwischen denen zu differenzieren ist:

1. Da wären einmal jene Elemente, die (im Normalfall<sup>17</sup>) ganz klar nicht-diegetischer Natur sind: Das animierte Logo der Produktionsfirma, die schriftlichen Einblendungen, die Auskunft darüber geben, wer den Film produziert, fotografiert, geschnitten, inszeniert etc. hat, die Überblendzeichen, die dem Filmvorführer das nahende Ende der Filmrolle signalisieren, Kratzer auf der Filmkopie oder etwa ein Mikrofon, das vom Tonassistenten zu tief gehalten und daher von der Kamera eingefangen wurde.
2. Zum anderen wären da jene eindeutig diegetischen Elemente: Wir sehen die bewegten Bilder von Figuren, die bestimmte Handlungen ausführen, von Schauplätzen, auf denen sich diese Handlungen ereignen, wir hören die Wiedergabe von Äußerungen der Figuren oder Musik, die sie machen.
3. In einem typischen Kinofilm finden sich aber auch Elemente, die zwar ebenfalls Informationen über die erzählte Welt liefern, jedoch auf andere Weise als jene der zuvor genannten Gruppe: schriftliche Einblendungen (*superimposed titles* oder auch *captions*), die Auskunft geben über Ort und Zeit der Handlung, z.B. «Los Angeles 2029 A.D.», oder die Informationen vermitteln über in der erzählten Welt zum gegebenen Zeitpunkt bereits vorgefallene Ereignisse wie etwa die schriftlichen Einleitungen am Beginn der STAR-WARS-Filme. In diese Gruppe fällt aber auch die Voice-over eines Erzählers, der selbst keine Figur in der erzählten Welt ist, also eines *noncharacter narrator* (vgl. Bordwell/Thompson 2004, 87).

16 Vgl. etwa Aumont/Marie 1988, 149; Blandford/Grant/Hillier 2001, 67; Bordwell/Thompson 2004, 366; Hayward 1996, 69; /Craven 1995, 486; O'Sullivan et al. 1994, 88; Pearson/Simpson 2001, 133; Vanoye/Goliot-Lété 1992, 39.

17 Gerade mit dieser Grenze oder Zuordnung wird immer wieder gespielt, so etwa am Anfang von CONSPIRACY THEORY (FLETCHERS VISIONEN, USA 1997, Richard Donner), WATERWORLD (USA 1995, Kevin Reynolds) oder HARD RAIN (USA 1998, Mikael Salomon), in denen jeweils ein fließender Übergang vom Logo der Produktionsfirma zur ersten Einstellung vom Handlungsschauplatz zu beobachten ist.

Obwohl auch die Elemente der dritten Gruppe den Rezipienten über die Diegese informieren, werden sie (zusammen mit den Elementen der ersten Gruppe) als «nicht-diegetisch» klassifiziert. Als «diegetisch» gelten üblicherweise nur die Elemente der zweiten Kategorie. Begründet wird diese Zuordnung damit, dass die «diegetischen» Elemente «Teile der erzählten Welt» seien<sup>18</sup> oder «aus ihr stammten»,<sup>19</sup> z.B.: «diegetic sound is sound that has a source in the story world» (Bordwell/Thompson 2004, 366).

Aber Moment mal: im Kino sehen oder hören wir doch keinen einzigen Teil der Diegese, kein einziges Element der erzählten Welt – schließlich sind wir nicht dort, sondern im Kino! Genau genommen treffen die Formulierungen, mit denen typischerweise die nicht-diegetischen Anteile des Plots/Diskurses charakterisiert werden (vgl. etwa Bordwell/Thompson 2004, 71), auf alles zu, was wir in einem Film zu sehen und zu hören bekommen: Der gesamte Film einschließlich seiner Tonspuren befindet sich «außerhalb der erzählten Welt». Eine gewisse Ausnahme bilden hier lediglich Dokumentarfilme. Sie sind hinsichtlich ihrer materiellen Existenz tatsächlich ein Teil der Diegese, die sie entwerfen. Die Filmrollen eines Dokumentarfilms stammen aus eben jener Welt, von der der Film erzählt.

Auch jene immer wieder referierte Faustregel zur Unterscheidung von diegetischen und nicht-diegetischen Elementen des Plots/Diskurses funktioniert nicht, sofern man bei ihrer Anwendung exakt genug vorgeht: «Nichtdiegetische Elemente des Films sind definiert als solche, die von einer Figur des Films nicht wahrgenommen werden oder, strikter, prinzipiell nicht wahrgenommen werden können» (Rother 1997, 58). Ich würde meinen: Üblicherweise gehen wir davon aus, dass die Figuren in einem Film eben diesen Film prinzipiell nicht wahrnehmen können, dementsprechend auch keinen seiner Teile oder Elemente (auch hier gilt die oben erwähnte Ausnahme im Fall von Dokumentarfilmen).

Diese Kritik betrifft nur die Unterscheidung der verschiedenen Elemente des *Plots/Diskurses* mithilfe der Adjektive «diegetisch» und «nicht-diegetisch» und nicht deren Anwendung auf die erzählte Welt: Zu sagen, dass irgendetwas von dem, was wir im Kino zu sehen und zu hören bekommen, «diegetisch» sei, ist insofern falsch im Sinne der

<sup>18</sup> Vgl. etwa Blandford/Grant/Hillier 2001, 67; Kessler 1997, 137; Maltby/Craven 1995, 486; Pearson/Simpson 2001, 133.

<sup>19</sup> Vgl. etwa Bordwell/Thompson 2004, 332, 366, 369; Branigan 1984, 43; Journot 2002, 35; Kawin 1992, 59; Nelmes 1996, 430; O'Sullivan et al. 1994, 88; Percheron 1985, 75; Vanoye 1998, 147.

Urheber des Konzepts, als die ›Diegese‹ (bei fiktionalen Erzählungen) ja nur in unserer *Vorstellung* existiert. – Im *Kino* haben wir es lediglich mit Zeichen zu tun, die auf die Diegese verweisen oder genauer gesagt: uns dazu veranlassen, eine Vorstellung der Diegese zu konstruieren. Aber Souriaus Rede von der ›diegetischen Abfolge der Ereignisse‹ (1997, 148) oder seine Formulierung ›diegetisch liegt Blaubarts Burg in Frankreich, der geographisch tatsächliche (profilmische) Standort des Schlosses aber ist in Bayern‹ (ibid., 152), sind durchaus konsequent im Sinne des Konzepts.

Die Anwendung des Adjektivs ›diegetisch‹ zur Unterscheidung verschiedener Elemente des Plots/Diskurses eines Films<sup>20</sup> ist also genau genommen unzulässig, aber dennoch hilfreich. Es stellt sich also die Frage, worauf diese Unterscheidung tatsächlich gründet: Inwiefern unterscheidet sich die Art und Weise, in der z.B. *superimposed titles* über die erzählte Welt informieren, von jener, in der dies die bewegten Bilder von Figurenhandlungen tun?

### **Mimetische und nicht-mimetische Informationen über die Diegese**

Die üblicherweise als ›diegetisch‹ klassifizierten Elemente unterscheiden sich von jenen, die zwar ebenfalls über die Diegese informieren, aber dennoch nicht als diegetisch gelten, durch den Umstand, dass sie auf nachahmende Weise über die erzählte Welt informieren. Bei den ›diegetischen Elementen‹ handelt es sich um Abbildungen oder Nachahmungen von Dingen und Vorgängen, die in der erzählten Welt existieren (sollen) oder sich dort zugetragen haben (sollen). Zwischen den bewegten Bildern von den Figurenhandlungen, die uns auf der Leinwand begegnen, und den Vorgängen in der erzählten Welt, auf die sie verweisen (sollen), besteht eine große Ähnlichkeit. ›Nicht-diegetische Elemente‹ des Plots/Diskurses wie etwa *superimposed titles* oder ›nicht-diegetische Musik‹ informieren zwar ebenfalls über die erzählte Welt, tun dies aber nicht, indem sie Aspekte der erzählten Welt nachahmen. Die schriftlichen Prologe am Beginn der STAR-WARS-Filme haben keinerlei Ähnlichkeit mit den diegetischen Ereignissen, von denen sie berichten; die bedrohliche Musik, die vor einer Mordszene ertönt und

<sup>20</sup> Da auch eine literarische Erzählung aus einem Plot/Diskurs besteht, ließe sich auch hier fragen: Welche Elemente sind ›diegetisch‹ und welche ›nicht-diegetisch‹? Antwort: keines. Sofern keine Abbildungen oder abbildenden Elemente enthalten sind, fällt der größte Teil des Textes in die letzte der oben differenzierten drei Gruppen von Elementen, der Rest in die erste.

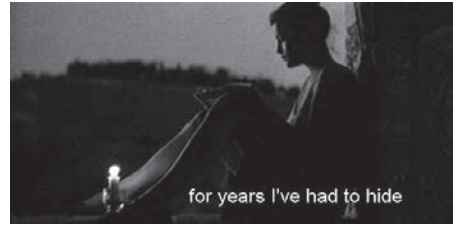
uns darüber informiert, dass Gefahr lauert, hat keinerlei Ähnlichkeit mit dieser Gefahr oder sonst einem akustischen Ereignis in der erzählten Welt, während «diegetische Musik» große Ähnlichkeit mit musikalischen Ereignissen in der erzählten Welt hat.

Man könnte hier mit Peirce von ikonischen im Unterschied zu symbolischen Informationen über die Diegese sprechen. Die «diegetischen» Elemente des Plots/Diskurses sind – in der hier zur Debatte stehenden Hinsicht – *icons*: Sie repräsentieren die entsprechenden Dinge und Vorgänge in der erzählten Welt «by [...] similarity» (Peirce 1998, 276). Die «nicht-diegetischen» Elemente dagegen sind als Symbole zu klassifizieren: Die Verbindung zwischen *superimposed titles*, Stimmen von *noncharacter narrators* und nicht-diegetischer Musik mit den entsprechenden diegetischen Zusammenhängen besteht aufgrund von Konventionen der Verbalprache, des typischen Einsatzes bestimmter Musik etc.<sup>21</sup>

Aber gerade die bereits erwähnte Platonische Unterscheidung zwischen der Erzählung durch Nachahmung und der Erzählung ohne Nachahmung oder, kurz gesagt, der Platonische Mimesis-Begriff (der im Gegensatz zum Aristotelischen noch ohne Weiteres mit «Nachahmung» übersetzt werden kann<sup>22</sup>) eignet sich gut zur Beschreibung der Differenz zwischen den «diegetischen» und den «nicht-diegetischen» Elementen des Plots/Diskurses: Die bewegten Bilder von Vorgängen in der erzählten Welt, die Wiedergabe von Dialog und «diegetischer Musik» erzählen auf nachahmende, also mimetische Weise von diesen Ereignissen; sie haben große Ähnlichkeit mit Kernaspekten der Vorstellung von der erzählten Welt, die in unseren Köpfen erzeugt werden

21 Der vielbeschworene indexikalische Charakter des Filmbildes stellt lediglich eine Verbindung zwischen Plot/Diskurs und der profilmischen Ebene, also dem Studio oder den Dreharbeiten her. Einen Einfluss auf die Konstruktion der Vorstellung von der erzählten Welt kann er daher auch nur bei dokumentarischen Formen haben oder insofern, als ein Film als eine Dokumentation der profilmischen Ebene betrachtet wird.

22 Vgl. Aristoteles 1982, 1447a ff; Petersen 2000, 37ff. Petersens Argument, dass der Begriff auch bei Platon nicht mit «Nachahmung» übersetzt werden könne (ibid., 21), weil dieses Wort nur auf Imitationen von real Existentem bezogen werde, kann ich mich gerade in Zusammenhang mit Souriaus Konzept der Diegese nicht anschließen: Die Filmemacher versuchen, insofern sie mit den mimetischen Ausdrucksmitteln des Films arbeiten, bewegte Bilder herzustellen, die eine möglichst große Ähnlichkeit mit ihrer eigenen Vorstellung von der Diegese haben, diese also möglichst getreu nachzuahmen, um den Rezipienten zu einer dementsprechenden Vorstellungsbildung zu veranlassen. Und dieser kann gar nicht umhin, die bewegten Bilder als eine Nachahmung der erzählten Welt aufzufassen, sei diese nun erfunden oder nicht, sind diese Bilder doch das Ausgangsmaterial, auf deren Grundlage er eine möglichst konsistente Vorstellung von der erzählten Welt zu bilden versucht.



1, 2 BEAUTÉ VOLÉE.

soll.<sup>23</sup> Dagegen informieren uns *superimposed titles* wie zu Beginn der STAR WARS-Filme, Stimmen von *noncharacter narrators* und mitunter auch *background music* auf nicht-mimetische Weise über die erzählte Welt.

Damit ergibt sich eine amüsante begriffsgeschichtliche Ironie: Die zuletzt erwähnten Elemente, die in der üblichen filmanalytischen Praxis als «nicht-diegetisch» klassifiziert werden, fallen im Sinne der (Platon verfälschenden) Begriffsopposition «Mimesis vs. Diegesis» in die Rubrik «Diegesis». Das heißt, ein Teil jener Elemente, die der Filmanalytiker «nicht-diegetisch» nennt, hätte ein mit der Begriffsopposition «Mimesis vs. Diegesis» arbeitender Narratologe als «diegetisch» zu klassifizieren! Der Filmanalytiker bezeichnet sie als «nicht-diegetisch», weil sie «nicht zur Diegese gehören» oder «nicht aus ihr stammen», der Narratologe nennt sie «diegetisch», weil sie auf nicht-mimetische Weise erzählen (vgl. Cuddon 1998, 225; Fludernik 2006, 169; Hawthorn 2000, 78f).

Auch mithilfe eines *superimposed title* kann die Diegese nachgeahmt werden; geschieht dies, dann handelt es sich folglich gleichfalls um ein «diegetisches» Element. Ein Beispiel dafür findet sich in Bernardo Bertoluccis Film BEAUTÉ VOLÉE (Gefühl und Verführung, FR/IT/GB 1996).

Lucy Harmon (Liv Tyler) ist beim Schreiben ihres Tagebuches zu sehen, im Voice-over spricht ihre Stimme den Text, den sie offenbar gerade schreibt, zugleich wird dieser in handschriftlicher Form sukzessive eingeblendet – quasi als würde die Figur auf die vierte Wand schreiben.

Wäre der *superimposed title* auf die von mir in Abb. 2 illustrierte Weise eingefügt worden, dann würde es sich im Sinne der üblichen terminologischen Praxis um ein «nicht-diegetisches» Element handeln, so aber ist es als «diegetisches» anzusehen, allerdings mit Einschrän-

23 Verstraten weist auf die «funktionelle Homologie» zwischen dem platonischen Konzept der «Erzählung durch Nachahmung» und dem Souriauschen Diegese-Begriff hin, ohne dem allerdings weiter nachzugehen; 1989, 63, Übers. AF.

kungen, da Lucy tatsächlich nicht mit weißer, sondern mit schwarzer Tinte schreibt. Dies führt uns zur Frage der Wiedergabetreue.

### Unterschiedlich treue Nachahmungen der Diegese

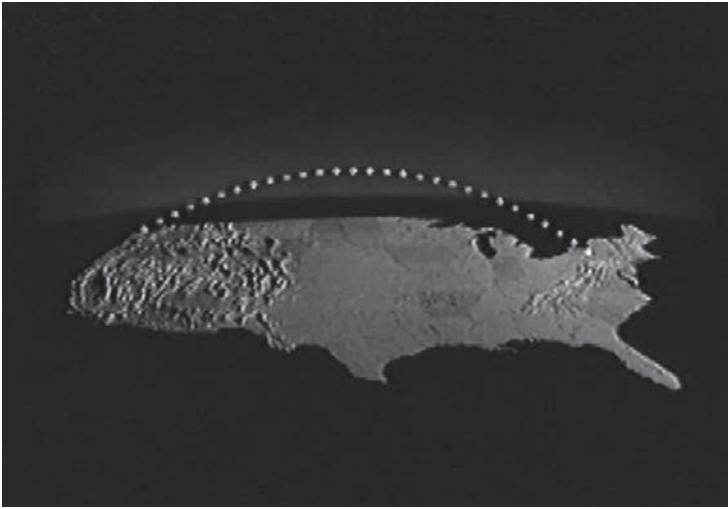
Die Begriffe «mimetisch» und «nicht-mimetisch» verweisen genau genommen lediglich auf zwei Extreme eines ganzen Spektrums an möglichen Zwischenformen. Die Information über die erzählte Welt kann auf *mehr* oder *weniger* nachahmende Weise erfolgen: Beispielsweise ahmt ein Schwarzweißfilm die erzählte Welt weniger «stark» oder «genau» nach als ein Farbfilm. Aber Rezipienten eines Schwarzweißfilms dürften wohl kaum annehmen, dass es in der durch diesen Film präsentierten Diegese keine Farben gibt.<sup>24</sup> Vielmehr ahmt der Film die erzählte Welt in dieser Hinsicht einfach nicht nach.

Ein anderes Beispiel für eine filmische Zwischenform zwischen mimetischer und nicht-mimetischer Vermittlungsweise wäre die Landkarte, mit deren Hilfe in *SLEEPLESS IN SEATTLE* (USA 1993, Nora Ephron) der Rezipient über die diversen Flugreisen der Figuren informiert wird:

Diese Einfügungen informieren uns auf weniger nachahmende, abstraktere Weise über diese Reisen, als wenn wir die Figuren im Flugzeug sitzen, am Flughafen der jeweiligen Stadt ankommen etc. sehen würden, andererseits aber auf weniger abstrakte Weise, als wenn wir durch eine Voice-over erführen, dass Annie von Seattle nach New York geflogen ist.

In Zusammenhang mit diesem Spektrum an möglichen Zwischenformen bietet sich die Verwendung des Begriffs der *fidelity*, der (Wiedergabe-)Treue an, den Bordwell und Thompson für die Analyse des Filmtons vorgeschlagen haben (2004, 365f): Im Falle der animierten Karte aus *SLEEPLESS IN SEATTLE* wird die Diegese weniger treu nachgeahmt als durch eine konventionelle filmische Wiedergabe. In diesem Zusammenhang ist auf Siegrist zu verweisen, der die «übliche Geräuschung von Faustschlägen mit (unrealistisch) lautem Donnern oder gar Knacken» als «nicht diegetischen Ton» bezeichnet – im Unterschied zur «getreuen Wiedergabe des realistischerweise kaum hörbaren Geräuschs» (Siegrist 1986, 97). Aber müssten wir nicht, solange dem Rezipienten nicht bewusst wird, dass es sich bei dem lauten Donnern oder Knacken nicht um das dem Faustschlag entsprechende Geräusch han-

24 Es sei denn, dass genau darauf explizit hingewiesen wurde wie etwa in *PLEASANTVILLE* (USA 1998, Gary Ross).



3 SLEEPLESS IN  
SEATTLE.

deln kann, sehr wohl von «diegetischem Ton» sprechen? In diesem Fall gelten ihm diese Geräusche als Nachahmungen akustischer Ereignisse in der erzählten Welt. Und mit dem von Siegrist ebenfalls verwendeten Begriff der *Treue* lässt sich die hier zur Debatte stehende Differenz recht treffend beschreiben: Die «übliche Geräuschung von Faustschlägen mit (unrealistisch) lautem Donnern oder gar Knacken» ist eine *weniger treue Nachahmung* der akustischen Ereignisse in der Diegese als die «Wiedergabe des realistischerweise kaum hörbaren Geräuschs». Eine rein dichotomische Anwendung der Begriffe «diegetisch» und «nicht-diegetisch» auf die verschiedenen Elemente des Plots/Diskurses ist folglich gar nicht möglich. An Siegrists Aussage kann das leicht demonstriert werden: Wie *treu* müsste die Wiedergabe des Tons denn sein, damit er als «diegetisch» klassifiziert werden kann? Und wer sollte das entscheiden?

### Mehrere mögliche Anwendungsebenen der Unterscheidung

Bei der Erörterung mimetischer und nicht-mimetischer Informationen über die Diegese ist desweiteren in Betracht zu ziehen, dass diese Differenzierung auf verschiedenen Ebenen angewandt werden kann. Sobald von in der Diegese stattfindenden Vermittlungsvorgängen erzählt wird (also diegetische Vermittlungen vermittelt werden), kann bei *jeder* dieser Vermittlungsebenen die Frage nach einer Ähn-

lichkeit zwischen dem Vermittelnden und dem Vermittelten, zwischen dem Bezeichnenden und dem Bezeichneten gestellt werden.

Evident wird dies etwa, wenn Zeitungsschlagzeilen, Ortstafeln und Briefe gezeigt oder Figurendialoge wiedergegeben werden. Die in der erzählten Welt existierende Schlagzeile hat zwar keine Ähnlichkeit mit den Ereignissen, von denen sie erzählt, aber die fotografische Wiedergabe der Zeitung auf der Leinwand weist große Ähnlichkeit mit dem diegetischen Gegenstand «Zeitung» auf. Offensichtlich handelt es sich hier hinsichtlich des Nachahmungsaspektes um eine Mischform: Über die Zeitung selbst, über dieses in der erzählten Welt produzierte und existierende Papier, werden wir mimetisch, über die Ereignisse, von denen sie berichtet, jedoch auf nicht-mimetische Weise informiert. Insgesamt genommen informiert dieses Element (Abb. 4) also weniger mimetisch über die Diegese, als wenn die in der Zeitung berichteten Ereignisse durch Schauspieler dargestellt oder mittels historischen Nachrichtenmaterials (Abb. 5) wiedergegeben worden wären, andererseits aber auf mimetischere Weise, als wenn von diesen Ereignissen durch *superimposed titles* erzählt worden wäre.

Für gewöhnlich wird ein Insert wie in Abb. 4 als «diegetisch» bezeichnet. Entscheidend für die Zuschreibung dieser Eigenschaft zu Elementen des Plots/Diskurses ist also offensichtlich nur die letzte Vermittlungsebene bzw. jene, die dem Rezipienten am nächsten ist. Die Zeitung dient dazu, bestimmte diegetische Ereignisse anderen Figuren zu vermitteln, wohingegen die fotografische Wiedergabe der Zeitung auf der Leinwand an den Rezipienten adressiert ist. Auf der letzten Vermittlungsebene, mit der der Rezipient unvermittelt oder «unmittelbar» konfrontiert ist, findet eindeutig eine Nachahmung diegetischer Zusammenhänge statt. In diesem Sinne ist auch eine Zeitungsschlagzeile im Film eine mimetische Information über die Diegese. Dasselbe gilt für den Dialog von Figuren, den Fink entsprechend als «standard mimetic dialogue» bezeichnet (1982, 16).

Will man also das Adjektiv «diegetisch» im Sinne der filmanalytisch üblichen Verwendung exakt definieren, dann reicht es nicht zu sagen: «Diegetisch ist alles, was zur erzählten Welt/Diegese gehört». Die Definition muss vielmehr lauten:

Als diegetisch wird nicht nur alles bezeichnet, was zur erzählten Welt gehört, sondern auch all jene Anteile des Plots/Diskurses, die den Rezipienten (auf jener Vermittlungsebene, mit der er unmittelbar konfrontiert ist)<sup>25</sup> auf nachahmende Weise über die erzählte Welt

25 Diese Ergänzung ist genau genommen nicht notwendig, da mit Plot/Diskurs eigentlich nur diese Vermittlungsebene bezeichnet wird.





4, 5 It's ALWAYS  
FAIR WEATHER  
(VORWIEGEND HEITER,  
USA 1955, Gene  
Kelly/St Stanley  
Donen).

informieren, wobei diese Nachahmung mehr oder weniger treu und ein Element des Plots/Diskurses daher auch mehr oder weniger diegetisch sein kann.

### **Nachträgliche Korrekturen der Vorstellung von der Diegese**

In Zusammenhang mit dem Adjektiv «diegetisch» taucht bei Durchsicht der Literatur eine weitere Streitfrage auf; Branigan schreibt: «a sound [...] is non-diegetic if it is not, and could not be, heard by a character even if the sound later also functions diegetically (as in a sound bridge between scenes)» (1984, 43; vgl. auch Rother 1997, 58). Sehen wir von der zuvor ausführlich diskutierten Ungenauigkeit einmal ab, dann *ist* der Ton der darauf folgenden Szene, der bei einem vorgezogenen Ton bereits in der Szene davor zu hören ist, auch für die Figuren hörbar – nur eben für die Figuren der folgenden Szene. Die Frage, die hier zur Debatte steht, lautet: Zu welchem Zeitpunkt im Verlauf

der Rezeption soll entschieden werden, ob ein jeweiliges Element des Plots/Diskurses «diegetisch» ist oder nicht? Ist ein Element, das der Rezipient zunächst für «nicht-diegetisch» hält, das sich dann aber doch als «diegetisch» erweist, nun das eine oder das andere? Die Antwort müsste sein: Derartige Elemente *scheinen* zunächst «nicht-diegetisch», stellen sich aber *später* als «diegetisch» heraus. Dass es im Verlauf der Rezeption einer Erzählung zu mehr oder weniger umfangreichen Re-Konstruktionen der Vorstellung von der erzählten Welt kommen kann, scheint mir ein impliziter Aspekt des Souriauschen Diegese-Konzepts zu sein. Der Rezipient versucht, eine möglichst schlüssige und möglichst vollständige Vorstellung der Diegese zu bilden. Dabei kann er sich irren oder mag vorsätzlich getäuscht werden, was sich anhand der «falschen Fährten» (vgl. Blaser et al. 2007) augenfällig zeigen lässt. Hier spielt diese mentale Re-Konstruktionstätigkeit eine zentrale Rolle.

### Literatur

- Abbott, H. Porter (2002) *The Cambridge Introduction to Narrative*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Aristoteles (1982) *Poetik* [ca. 335 v. Chr.]. Griechisch/deutsche Übers. u. hg. v. Manfred Fuhrmann. Stuttgart: Reclam.
- Aumont, Jacques / Bergala, Alain / Marie, Michel / Vernet, Marc (1992) *Aesthetics of Film* [frz. 1983]. Austin: University of Texas Press.
- Aumont, Jacques / Marie, Michel (1988) *L'Analyse des films*. Paris: Nathan.
- / — (2001) *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*. Paris: Nathan.
- Bal, Mieke (1991) *On Story-Telling. Essays in Narratology*. Sonoma: Polebridge Press.
- Balme, Christopher (2001) *Einführung in die Theaterwissenschaft*. 2., überarb. Aufl. Berlin: Schmidt.
- Blandford, Steve / Grant, Barry K. / Hillier, Jim (2001) *The Film Studies Dictionary*. London: Arnold.
- Blaser, Patrice / Braidt, Andrea / Fuxjäger, Anton / Mayr, Brigitte (Hg.) (2007) *Maske und Kothurn* 53,2–3 («Falsche Fährten in Film und Fernsehen»). Wien: Böhlau.
- Böhnke, Alexander (2007) Die Zeit der Diegese. In: *Montage/AV* 16,2 (in diesem Heft).
- Bordwell, David (1985) *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press.
- / Thompson, Kristin (2004) *Film Art. An Introduction* [1979]. 7. Aufl. New York: McGraw Hill.

- Branigan, Edward (1984) *Point of View in the Cinema. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*. Berlin: Mouton Publishers.
- (1986) Diegesis and Authorship. In: *Iris* 4,2 (=Nr. 7), S. 37–54.
- (1992) *Narrative Comprehension and Film*. London: Routledge.
- Burch, Noël (1990) Narrative/Diegesis – Thresholds, Limits [1982]. In: Ders.: *Life to Those Shadows*. Berkeley: University of California Press, S. 243–266.
- Chatman, Seymour (1978) *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca/London: Cornell University Press.
- Cuddon, J. A. (Hg.) (1998) *A Dictionary of Literary Terms and Literary Theory*. 4. Aufl. Oxford: Blackwell.
- Fink, Guido (1982) From Showing to Telling. Off-Screen Narration in the American Cinema. In: *Litterature d’America*, 12, S. 5–37.
- Fludernik, Monika (2006) *Einführung in die Erzähltheorie*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Gardies, André / Bessalel, Jean (1992) *200 Mots-clés de la théorie du cinéma*. Paris: Les Éditions Du Cerf.
- Gaudreault, André (1985) Mimèsis, diégèsis et cinéma. In: *Recherches Semiotiques / Semiotic Inquiry* 5,1, S. 32–45.
- (1999) *Du littéraire au filmique. Système du récit* [1988]. Korrig. u. erw. Aufl. Québec: Éd. Nota bene.
- Gemoll, Wilhelm (1954) *Griechisch-Deutsches Schul- und Handwörterbuch*. 5. Aufl. Wien: Holder-Pichler-Tempsky.
- Genette, Gérard (1994) *Die Erzählung*. München: Fink [dt. Gesamtausgabe von «Discours du récit» aus *Figures III* (1972) und von *Nouveau discours du récit* (1983)].
- (2001) *Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe* [frz. 1982]. 3. Aufl. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Hawthorn, Jeremy (2000) *A Glossary of Contemporary Literary Theory*. 4. Aufl. London: Arnold.
- Hayward, Susan (1996) *Key Concepts in Cinema Studies*. London: Routledge.
- Herman, David / Jahn, Manfred / Ryan, Marie-Laure (Hg.) (2005) *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. London: Routledge.
- Journot, Marie-Thérèse (2002) *Le vocabulaire du cinéma*. Paris: Nathan.
- Kawin, Bruce (1992) *How Movies Work* [1987]. Berkeley: University of California Press.
- Kessler, Frank (1997) Etienne Souriau und das Vokabular der filmologischen Schule. In: *Montage AV* 6,2, S. 132–139.
- (2007) Von der Filmologie zur Narratologie. Anmerkungen zum Begriff der Diegese. In: *Montage AV* 16,2 (in diesem Heft).
- Kirby, John T. (1991) Mimesis and Diegesis. Foundations of Aesthetic Theory in Plato and Aristotle. In: *Helios* 18,2, S. 113–128.

- Konigsberg, Ira (1997) *The Complete Film Dictionary*. 2. Aufl. New York: Penguin.
- Magny, Joël (2004) *Vocabulaires du cinéma*. Paris: Cahiers du Cinéma.
- Makaryk, Irena R. (Hg.) (1993) *Encyclopedia of Contemporary Literary Theory. Approaches, Scholars, Terms*. Toronto: University of Toronto Press.
- Maltby, Richard / Craven, Ian (1995) *Hollywood Cinema. An Introduction*. Oxford: Blackwell Publishers.
- Martinez, Matias / Scheffel, Michael (1999) *Einführung in die Erzähltheorie*. München: C.H. Beck.
- Metz, Christian (1972) *Semiologie des Films* [frz. 1968]. München: Fink.
- (1994) Der fiktionale Film und sein Zuschauer. Eine metapsychologische Untersuchung [frz. 1975]. In: *Psyche* 48,11, S. 1004–1046.
- (2000) *Der imaginäre Signifikant. Psychoanalyse und Kino* [frz. 1977]. Münster: Nodus-Publikationen.
- Monaco, James (2000a) *Film und Neue Medien. Lexikon der Fachbegriffe* [amerik. 1999]. Reinbek: Rowohlt.
- (2000b) *Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Medien; mit einer Einführung in Multimedia* [amerik. 1977]. Überarb. u. erw. Neuausg. Reinbek: Rowohlt.
- Nelmes, Jill (Hg.) (1996) *An Introduction to Film Studies*. London: Routledge.
- Nünning, Ansgar (Hg.) (2004) *Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie. Ansätze – Personen – Grundbegriffe*. 3., aktual. u. erw. Aufl. Stuttgart: Metzler.
- O’Sullivan, Tim / Hartley, John / Saunders, Danny / Montgomery, Martin / Fiske, John (1994) *Key Concepts in Communication and Cultural Studies*. 2. Aufl. London: Routledge.
- Pearson, Roberta E. / Simpson, Philip (Hg.) (2001) *Critical Dictionary of Film and Television Theory*. London: Routledge.
- Peirce, Charles Sanders (1998) *Collected Papers. Bd. 2* [1931–58]. Repr. Bristol: Thoemmes Press.
- Percheron, Daniel (1985) Diégèse [1976]. In: Jean Collet et al.: *Lectures du film*. 4. Aufl. Paris: Éditions Albatros, S. 74–77.
- Petersen, Jürgen H. (2000) *Mimesis – Imitatio – Nachahmung. Eine Geschichte der europäischen Poetik*. München: Fink.
- Pinel, Vincent / Marie, Michel (1996) *Vocabulaire technique du cinéma*. Paris: Nathan.
- Platon (1982) *Der Staat* [409–405 v. Chr.]. Übers. u. hg. v. Karl Vretska. Stuttgart: Reclam.
- Rimmon-Kenan, Shlomith (1983) *Narrative Fiction. Contemporary Poetics*. London: Methuen.
- Rother, Rainer (Hg.) (1997) *Sachlexikon Film*. Reinbek: Rowohlt.
- Schanze, Helmut (Hg.) (2002) *Metzler Lexikon Medientheorie – Medienwissenschaft. Ansätze – Personen – Grundbegriffe*. Stuttgart: J.B. Metzler.

- Sebeok, Thomas (Hg.) (1986) *Encyclopedic Dictionary of Semiotics*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Siegrist, Hansmartin (1986) *Textsemantik des Spielfilms. Zum Ausdruckspotential der kinematographischen Formen und Techniken*. Tübingen: Niemeyer.
- Sobchack, Thomas / Sobchack, Vivian C. (1987) *An Introduction to Film*. 2. Aufl. N.Y.: Addison Wesley.
- Souriau, Etienne (Hg.) (1953) *L'Univers filmique*. Paris: Flammarion.
- (1963) *Les grands problèmes de l'esthétique théâtrale* [1956]. Paris: Centre de Documentation Universitaire.
- (1997) Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie [frz. 1951]. In: *Montage AV* 6,2, S. 140–157.
- / Souriau, Anne (Hg.) (1990) *Vocabulaire d'esthétique*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Stam, Robert / Burgoyne, Robert / Flitterman-Lewis, Sandy (1992) *New Vocabularies in Film Semiotics. Structuralism, Post-Structuralism and Beyond*. London: Routledge.
- Stanzel, Franz K. (1982) *Theorie des Erzählens* [1979]. 2. Aufl. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Todorov, Tzvetan (1972) Die Kategorien der literarischen Erzählung [1966]. In: *Strukturalismus in der Literaturwissenschaft*. Hg. v. Heinz Blumensath. Köln: Kiepenheuer & Witsch, S. 263–294.
- Vanoye, Francis (1998) *Récit écrit, récit filmique. Cinéma et récit – I* [1979]. 2. Aufl. Paris: Nathan.
- / Goliot-Lété, Anne (1992) *Précis d'analyse filmique*. Paris: Nathan.
- Verstraten, Paul (1989) Diëgese. In: *Versus* (Nijmegen), 1, S. 59–70.
- Wilpert, Gero von (2001) *Sachwörterbuch der Literatur* [1955]. 8. Aufl. Stuttgart: Kröner.

---

# **Schichtenbau und Prozesshaftigkeit des Diegetischen: Zwei Anmerkungen**

Hans J. Wulff



In der Filmtheorie hat sich die Bezeichnung *Diegese* für die Weltvorstellung, die eine Fiktion anbietet, seit Etienne Souriau eingebürgert. Der Begriff bezeichnet die raumzeitlichen Beziehungen der erzählten Welt, ihre modellhafte Einheit, das räumlich-zeitliche Universum der Figuren. Souriau (1951; 1953) unterschied die repräsentierte Welt von den medialen Mitteln, in denen die Repräsentation erfolgt; für ihn ist *diégèse* die Menge der vom Film behaupteten Denotationen (Souriau 1953, 7).<sup>1</sup> Seither hat das Konzept internationale Verbreitung gefunden. Es wurde in der Filmtheorie von Metz aufgegriffen und avancierte zu einem Grundelement einer Signifikationslehre des Films (Metz 1972, 137ff). Bei Bordwell ist *diegesis* «the total world of the fabula – its spatio-temporal frame of reference, its furnishings, and the characters that dwell and act within it» (1989, 51f; ähnlich Bordwell 1985, 16). Aumont et al. sprechen von einer «pseudo-world, as the fictional universe whose elements fit together to form a global unity» (1992, 89). Im Sinne der *erzählten Welt* wird Diegese heute allgemein, so Gfrereis, «als Inbegriff der Sachverhalte, deren Existenz von der Erzählung behauptet oder impliziert wird, angesehen. Die erzählte Welt kann dabei homogen oder heterogen, stabil oder instabil, möglich oder unmöglich sein» (Gfrereis 1999, 38). Ihr kommt ein eigener Raum und eine eigene Zeit zu.<sup>2</sup>

### 1. Schichtenbau

Es erscheint mir nötig, die erzählte Welt genauer zu bestimmen und dabei zu differenzieren. Ähnlich, wie man in einer handlungstheoretisch motivierten Umweltlehre die Welt der Handelnden in verschiedene Handlungsebenen aufgliedern würde, besteht auch die diegetische Realität aus vier miteinander koordinierten Teilschichten: Sie ist gleichzeitig *physikalische Welt*, *Wahrnehmungswelt*, *soziale Welt* und *moralische Welt*. Auf allen Ebenen kann sie eigenständig sein, von der Alltagswelt außerhalb der Fiktion abweichen. Die diegetischen Teilschichten oder Ebenen seien im Einzelnen vorgestellt.

1 Vgl. dazu eine harsche Kritik von Jean Mitry (1997, 72), der das Paar «Diegese/diegetisch» als vollständig äquivalent zu «Drama/dramatisch» ansieht. Genette hat 1972 Souriaus Terminus in die Literaturtheorie übernommen und zur Grundlage einiger Unterscheidungen (extra-, intra-, metadiegetisch etc.) gemacht. Zur Wirkungsgeschichte von Souriaus Modell vgl. Verstraten (1989); Kessler (1997, 137f) sowie Kesslers und Fuxjägers Artikel (2007) im vorliegenden Heft.

2 Zur diegetischen Zeit vgl. den Artikel von Böhnke (2007) in diesem Heft.

(1) Die erzählte Welt ist eine *physikalische Welt*, die physikalische Eigenschaften hat wie etwa Schwerkraft oder Konsistenz. Meist befindet sich die Physik der erzählten Welt in Übereinstimmung mit jener der Welt der Zuschauer. Ausnahmen gibt es vor allem im Fantasy-Film. Ein Beispiel ist der Geisterfilm *GHOST* (*GHOST – NACHRICHT VON SAM*, USA 1990, Jerry Zucker): Die Welt der Geister und die Welt der Menschen unterscheiden sich hier physikalisch. Die Geister sind immateriell, sie durchgehen die materielle Welt; allerdings können sie miteinander kommunizieren oder sogar «materiell» aufeinander einwirken. Ein Untoter im Zug wirft den gestorbenen und selbst immateriell gewordenen Titelhelden Sam bei ihrer ersten Begegnung um. Anschließend zerstört er sogar ein Zugfenster, wirkt also in die materielle Welt hinein. Als Sam, der von dieser Fähigkeit irritiert und fasziniert ist, ihn zum zweiten Mal bewusst aufsucht, um etwas über seine geheimnisvollen Fertigkeiten zu lernen, stürzt sich der Geist wütend auf ihn, Zeitungen aus den Händen von Passagieren der U-Bahn schlagend und Einkaufstaschen umwerfend. Sodann zeigt er Sam, dass man Objekte bewegen kann, wenn man alle Wut und allen Hass anstaut und sich auf das Objekt konzentriert, um dann explosionsartig darauf zu reagieren. Sam entdeckt so eine Brücke von der physikalischen Geisterwelt in die der lebenden Figuren, und am Ende kann er die geliebte Frau beschützen.

(2) Die erzählte Welt ist als *Wahrnehmungswelt* der Figuren konzeptualisiert. Alles, was von ihnen wahrgenommen werden kann – Visuelles, Akustisches, aber auch Olfaktorisches, Gustatorisches, Haptisches –, gehört zur Diegese. Manche der diegetischen Wahrnehmungstat-sachen sind für den Zuschauer nur indirekt zugänglich, müssen aus den Reaktionen der Figuren abgeleitet werden. Wenn es in der diegetischen Realität heiß ist, ist das am Schweiß der Akteure ablesbar; stinkt es und die Handelnden zeigen, dass der Gestank unerträglich ist, ist auch der Zuschauer eingeweiht. Manchmal nehmen die Figuren etwas wahr, das nicht der natürlichen Realität entstammt (wenn etwa in *BLADE RUNNER* [USA 1982, Ridley Scott] ein Rotschimmer der Augen verrät, dass eine Figur zu den Replikanten gehört).

Das Diegetische muss nicht mit der normalen Wahrnehmungserfahrung des Zuschauers übereinstimmen. Wenn etwa der Held in *DIE HARD* (*STIRB LANGSAM*, USA 1988, John McTiernan) barfuß über ein Feld zersplitterten Glases laufen muss, kann der Zuschauer dessen Empfindungen nur empathisch simulieren – und er darf erstaunt darüber sein, wie schmerzunempfindlich der Held damit umgeht. Eine



derartige Differenz von «wahrscheinlichem Wahrnehmungseindruck» einer Figur und dem Horizont der «zuschauereigenen Körpererfahrung» wird gerade in komischen Genres zum Vergnügen des Publikums lustvoll inszeniert. Wahrnehmungswelt der Zuschauer und Wahrnehmungswelt der Figuren sind dann nicht deckungsgleich, sondern Teil der Inszenierung wie Teil einer spezifischen Distanz, die zwischen Diegese und Zuschauer aufgerichtet wird.

Gemeinhin nehmen die Figuren ihre Welt gemeinsam wahr. Doch kommt es vor, dass sie den Wahrnehmungsraum nicht vollständig teilen – manche können Geister sehen, andere nicht: In *THE SIXTH SENSE* (USA 1999, M. Night Shyamalan) sieht nur ein kleiner Junge die Toten, die unter den Lebenden wandeln; in *THE MILAGRO BEANFIELD WAR* (*MILAGRO – DER KRIEG IM BOHNENFELD*, USA 1988, Robert Redford) können nur manche der Mexikaner den Engel sehen, der als Ratgeber der einheimischen Bevölkerung auftritt, die sich gegen eine Umwandlung ihres Tals in ein Freizeitparadies wehrt. Auch filmische Darstellungen von Halluzinationen spielen mit der Ungleichheit der Wahrnehmungswelten. So bleiben in Robert Altmans *IMAGES* (GB/Irland/USA 1972) halluzinierte Figuren, die nur die schizophrene Helodin sehen kann, zur Irritation des Zuschauers im szenischen Feld liegen – die anderen Handelnden können sie nicht sehen.

(3) Die diegetische Welt ist die *soziale Welt* der Figuren. Die *Sozialwelt* ist jene Annahme über die Lebenswelt, in der jeder aktionsfähige Mensch existiert, denkt, handelt und sich mit anderen verständigt. Sie wird als vorgegeben erlebt, ist also nichts subjektiv Hervorgebrachtes, sondern ein intersubjektiver Rahmen des individuellen Lebens und wird in aller Regel fraglos und selbstverständlich hingenommen. Sie umfasst das Feld der Bedeutungen, der Konventionen und der Regeln, die dem Handeln zugrunde liegen oder die es begleiten (und im Handeln immer wieder neu hervorgebracht werden). Die Tatsachen der Sozialwelt sind mit Bedeutungen behaftet und verweisen auf Sinnzusammenhänge und Deutungsmuster, die zum Grundbestand des Kulturellen zählen.

Eng verbunden sind Sozialwelten mit Wahrnehmungswelten, weil Wahrnehmungen nicht allein psychophysikalische Ereignisse, sondern bedeutungstragende Tatsachen sind. Ein Beispiel bietet die scharfkantige Gegenüberstellung der Sphären von Reich und Arm in manchen Mittelalter-Geschichten. Manchmal hat darin allein die Textur der Objekte etwas Magisches:

Man sieht Kinder in einer mittelalterlichen Vorstadt. Ein Prinz in seinen feinen Sachen hat sich in ihr Viertel verirrt. Die Kinder betasten

seine Sachen, konzentriert und fasziniert. Der Fremde ist auch deshalb fremd, weil seine Kleidung eine andere Sinnen-Welt stimuliert: Für einen Moment stehen zwei Tastwirklichkeiten einander gegenüber. Eine der ersten Wahrnehmungswirklichkeiten ist die Welt des Haptischen. Ich bin in meiner Welt, ich vertraue ihr, weil ich ihre Fühl-Formen kenne; ich lebe in einer ›haptischen Normalität‹. Darum gibt es ›haptische Fremdheit‹, und darum sind manche Stoffe ›besondere Stoffe‹, nicht-normale Stoffe, die exklusive Wahrnehmungen ermöglichen. Es gibt eine Gliederung der Tastwelt (so wie es Gliederungen der Welten des Schmeckens oder Riechens gibt): Die Welt des Arbeitens fühlt sich anders an als die des Erotischen oder die der Zärtlichkeit.

Die Überlegung ist folgenreich: Sozialwelten sind auch innerhalb von Gesellschaften nicht homogen, sondern vielfältig. Die Differenz zwischen den (Teil-)Welten wird sinnfällig, wenn z.B. in Undercover-Geschichten einer gezwungen ist, in eine andere subkulturelle Welt mit anderen Bedeutungen einzudringen: In DONNIE BRASCO (USA 1997, Mike Newell) erschleicht sich ein verdeckt arbeitender Polizist das Vertrauen eines Mafia-Mannes, der ihn sogar als Sohn adoptiert. Aus der Perspektive des Mafioso begeht er damit den tiefsten Vertrauensbruch, der überhaupt begangen werden kann. Der Mafioso wird dadurch zur tragischen Figur; wogegen der junge Polizist nur einen Trick angewendet hat, um das Syndikat zu infiltrieren. In der der Mafia-Welt gegenüberstehenden Realität des Bürgertums und der Agenten des Bürgertums (wie der Polizei) ist dieser Trick gerechtfertigt und als Strategie der Verbrechensbekämpfung einleuchtend.

Es ist offensichtlich, dass die Vertrautheit des Zuschauers mit der dargestellten Figur und der Sozialwelt, in der sie agiert und die er empathisch-imaginierend nachvollziehen muss, um ihre Gefühls- und Motivationsbewegungen begreifen zu können, von verschiedener Intensität ist. Das Diegetische geht dem Empathischen also unmittelbar zur Hand, ist ihm formal sogar vorgeordnet. Man könnte vermuten, dass das Empathisieren mit der Figur umso leichter fiele, je näher ihre Sozialwelt an die Erfahrungs- und Ausdruckswelt des Zuschauers angelegt ist. Die Zugänglichkeit der Figuren wäre so mit der Vertrautheit der diegetischen Realität eng korreliert. Der kognitive und fantasieierende Aufwand, den ein Zuschauer leisten muss, wenn er – historisch und/oder kulturell – ›fremde diegetische Sozialwelten‹ verstehen will, definiert nicht nur eine besondere Beziehung zwischen einem Zuschauer und einem Film (auf der Skala des ›Vertrautseins‹): Er ist vielmehr rückgekoppelt auf den Film, der die Sozialwelt, in der die jeweilige Geschichte spielt, informationell viel stärker ausgestalten muss, als

wenn sie der Normalwelt des Zuschauers entspräche.<sup>3</sup> Dabei bleibt die Differenz zwischen Zuschauer und Figur aber immer erhalten, «es fällt gemeinhin nicht schwer, Eigenes und Fremdes zu unterscheiden» (Brinckmann 1997, 60). Die These, die Dorr/Doubleday/Kovacic (1984, 112) äußern, erscheint darum auch nicht wirklich stichhaltig zu sein: Geschichten, die in der Zukunft oder Vergangenheit spielen oder an eindeutig fiktiven Orten, könnten leichter als Fiktion erkannt werden, heißt es dort. Damit sei ein geringerer Bezug der Diegese zum Leben der Zuschauer gegeben, der Zuschauer – insbesondere der kindliche – könne den Inhalt schon deshalb mit Distanz verfolgen, innerlich unbeteiligt bleiben. Nein, man sollte das Argument umdrehen: Wenn eine erzählte Welt deutlich in Differenz zur Normalwelt des Zuschauers konfiguriert ist, wird nicht nur eine tiefe ästhetische Differenzzerfahrung fundiert, sondern vor allem das Diegetisieren – also das Nachgestalten der diegetischen Realität – als primäre Aufgabe der Rezeption definiert.

(4) In engem Zusammenhang mit der Sozialwelt ist die erzählte Welt schließlich eine *moralisch eigenständige Welt*. Zwar bilden die dargestellten Wertewelten meist die äußeren Wertehorizonte des Zuschauers ab, aber sie ist mannigfaltigen Einflüssen ausgesetzt: denen der spezifischen Geschichte, denen des Genres, denen der abgebildeten Zeit und Gesellschaft. Der moralische Konflikt ist Teil oder gar Zentrum des dramatischen Konflikts und zeigt Bedeutungen des Sozialweltlichen sowie Geltungsbedingungen moralischer Wertvorstellungen für die Figuren auf. Wenn in Hans-Christian Schmid's LICHTER (D 2003) ein ukrainischer Flüchtling die Deutsche, welche ihm zuvor selbstlos

3 Die Überlegung scheint mir wichtig zu sein, weil das Diegetische nicht allein mit der semantischen Dichte, Widerspruchsfreiheit usw. der erzählten Welt korreliert ist, sondern auch mit der empathischen Aneignung eines Films durch den Zuschauer. Ist die obige Überlegung richtig, so ist das Empathisieren eng mit dem «In-der-Welt-Sein» des Zuschauers verbunden. Und ähnlich, wie seine außerrezeptive Fähigkeit variiert, sich in die soziale Lage anderer zu versetzen, variiert auch seine Fähigkeit, Filmfiguren empathisch-diegetisierend nachzubilden. Hinweise auf diese Problematik finden sich insbesondere in der Untersuchung prosozialer Effekte der Medienrezeption. Hier scheint auch die Implikation, die Feshbach (1982) zieht, plausibel zu sein: Je entwickelter die Fähigkeit der empathischen Teilnahme, desto höher ist die soziale Mitleidensfähigkeit. Prosoziale Effekte (einschließlich Toleranz) steigen an. Entsprechend wäre zu fragen, ob die Umkehrung des Arguments ebenfalls sinnvoll ist: Die antisozialen Effekte steigen mit der Verengung dessen, was als «vertraut» erscheinen kann. Vgl. dazu auch Dorr/Doubleday/Kovacic (1984, 112, 116): Die Anteilnahme von Zuschauern an Figuren, die ihnen selbst ähneln, sei höher als die an fremden Figuren.

geholfen hat, kaltblütig bestiehlt, öffnet das ebenso den Blick auf eine moralisch in Unruhe befindliche Realität, wie wenn ein polnischer Taxifahrer ukrainischen Flüchtlingen ihr letztes Geld nimmt – um ein Kommunionkleid für seine Tochter zu kaufen, das bis dahin unbezahlbar schien und das seine Frau darum längst selbst genäht hat.<sup>4</sup>

Es geht darum, in die inneren Wertehorizonte der Filme einzutreten und aus ihnen heraus ebenso Motivationen wie Begrenzungen des Verhaltens von Figuren zu gewinnen. Es geht nicht um die *Moral von der Geschichte*, die wesentlich zur dramaturgisch-narrativen Verfasstheit von Fiktionen gehört und in vielen Filmen auch explizit vorgetragen oder exemplifiziert wird. LICHTER etwa endet mit der Feststellung der Vergeblichkeit der kriminellen Tat und einem Blick auf den in Scham versunkenen Mann, der sich der Schädigkeit seines Tuns bewusst ist. Hier wird das Moralische der vorhergehenden Geschichte zu einem Element eines *moralischen Diskurses*.

Die Diegetizität und die Diskurshaftigkeit des Moralischen gehören unmittelbar zusammen wie zwei Seiten eines Blatts Papier, weil das Moralische als Mittler zwischen Zuschauer und Fiktion fungiert. Verhält sich die erzählte Welt differenziell zum Wertehorizont der Zuschauer, wird das diegetische Moralsystem auffällig, ist aber dann meist auch Gegenstand der dramaturgischen Konzeption. In der Differenz der moralischen Horizonte ist der Zuschauer gezwungen, sich selbst zu positionieren – eines der impliziten Ziele einer ganzen Reihe politischer Filme. Weil das Diegetische und das Diskursive so eng miteinander verschwistert sind, ist die moralische Ebene des Diegetischen ein Sonderfall, den man scharf gegen die drei anderen ›Realitätsschichten‹ abgrenzen sollte. Insoweit die Wertvorstellungen der Figuren der Handlung betroffen sind, dürfte deutlich sein, dass man es hier mit einem Teilaspekt der Sozialweltcharakteristik des Diegetischen zu tun hat. Das Moralische ganz dem Diskursiven zuzuschlagen würde seine enge Bindung an das Diegetische zu einer sekundären Tatsache machen und damit eine wesentliche Dimension des Erzählens oder sogar der Kommunikation verschütten.

4 Eine ähnliche Rolle hatte schon einmal ein Kommunionkleid in Kenneth Loachs *RAINING STONES* (GB 1993) gespielt – auch hier ging es darum, dass ein Vater bereit war, sich hoch zu verschulden und dann den Kredithai zu erschlagen, nur um der kleinen Tochter die ihr zustehende Kommunion zu ermöglichen. Kleid und Kommunion als Symbole der Reinheit und Unschuld geraten in offenen Konflikt mit der Verzweiflung und Niedertracht der Tat, die sie ermöglichen soll – und dass die armen Nachbarn mit dem ebenso armen Vater/Täter nicht nur sympathisieren, sondern ihn sogar decken, ist eine klare moralische Aussage.

## 2. Prozesshaftigkeit

Gerade die Brüchigkeit der Diegese weist darauf hin, dass sie nicht passiv entgegengenommen, sondern *aktiv* konstruiert wird (vgl. auch Casebier 1991, 105). Das macht sich z.B. daran fest, dass ein Element diegetisch sein kann, ohne in Bild oder Ton repräsentiert zu sein. Durch die Geschichte und die Handlungen der Figuren werden in manchen Horrorfilmen Vorstellungen des Monsters induziert, das man nicht oder erst am Ende zu Gesicht bekommt. Auch abwesende Figuren wie Katelbach aus Polanskis CUL-DE-SAC (WENN KATELBACH KOMMT..., GB 1966) könnte man hier nennen. Das Diegetische umfasst mehr als das, was das Bild zeigt. Die Diegese ist das Produkt einer *synthetischen Leistung*, die in der Aneignung des Textes erbracht wird und die ich im folgenden *Diegetisieren* nennen werde. Sie ist eines der formalen Ziele der Rezeption – den Raum der Erzählung zu generieren und zu durchdringen, die inneren Plausibilitäts- und Wahrscheinlichkeitsmaße der erzählten Welt aufzubauen. Zum Verstehen der Geschichte ist es unabdingbar, die Kondition der Diegese als Voraussetzung der Narration zu akzeptieren.

Die erzählte Welt ist im engeren Sinne die *Welt der individuellen Fakten*. Die diegetische Welt besteht aber sowohl aus solchen Fakten wie aus Gesetzen, Regeln, Geboten und Verboten, Stilistiken und ähnlich Überindividuellem. Der Zuschauer vermittelt zwischen beiden Ebenen, leitet im Idealfall das Überindividuelle aus dem Besonderen ab. FAHRENHEIT 451 (GB 1966, François Truffaut): Die Regelungen des Tagesablaufs, die Tätigkeiten, die Verstrickungen und Irritationen, in die die Figuren geraten – all das muss der Zuschauer aus dem Dargebotenen gewinnen. Manchmal leistet der Text Hilfe, wenn er artikuliert, wie es in der erzählten Welt zugeht.

Die Bereitschaft zum Diegetisieren, zur Konstruktion der Welt der Geschichte, gehört zur Rezeption wesentlich dazu. Wenn jemand in die Rezeption eintritt, tritt er in einen zweifachen Schritt von Bedingungsübernahmen ein:

- (1) Er hat die Überzeugung: *Dies ist Spiel*, setzt also eine allgemeine Rahmenvorgabe.
- (2) Im Kern heißt das auch: *Dies ist Diegese*, er ruft also seine Bereitschaft auf, aus dem Gezeigten die diegetische Welt abzuleiten und eine konsistente Vorstellung der dargestellten Wirklichkeit aufzubauen. Er akzeptiert, dass die Diegese die Konkretisierung der Spielannahme ist und das Spiel nur dann gespielt werden kann, wenn er bereit ist zu diegetisieren.

Meist erfolgt das Diegetisieren «durch die dargestellten Mittel hindurch», als Interpretation dessen, *wovon die Rede ist* – ungeachtet, dass der Gegenstand der Rede im Text nur in besonderer Art und Weise in Erscheinung tritt. Für die Figuresynthese z.B. wird von der Tatsache, dass sie farbig oder schwarzweiß abgebildet sind, abgesehen – die Figur, die Humphrey Bogart gerade darstellt, weiß nicht, dass sie schwarzweiß zu sehen ist, und sie weiß auch nicht, dass Humphrey Bogart tatsächlich einen lila Anzug trägt, um die geforderten Grauwerte zu erzeugen. Diese Vorüberlegung hat erhebliche Implikationen: Die erste betrifft die Eigen- und Selbständigkeit der Diegese gegenüber der primären Realität des Zuschauers; die zweite wirft ein Licht auf seine fantasierenden, imaginierenden, mögliche Welten simulierenden Aneignungstätigkeiten, die als semiotische, auf die Ganzheit und Geschlossenheit der Diegese gerichtete Aktivität begreifbar wird.

Zunächst zum ersten Punkt: In seinem 1965 erschienenen Essay «Über den Realitätseindruck im Kino» stellt Christian Metz die *Leibrealität* des Zuschauers scharf gegen die *imaginierte Realität der Diegese* – «einer Realität, die nur durch uns geschaffen wird, durch die Projektionen und Identifikationen, die sich unter unsere Perzeption des Films mischen» (Metz 1972, 29). Metz bezieht sich auf Michotte, der hier von einer «Dissoziierung der Räume» spricht,<sup>5</sup> und führt dazu aus: «[...] der Raum der Diegese und der des Saales (der den Zuschauer umschließt [...]) sind inkommensurabel, keiner der beiden schließt den anderen ein oder beeinflusst ihn, alles läuft ab, als hielte eine unsichtbare, jedoch feste Trennwand sie in totaler Isolation» (ibid.).

Die zweite Implikation der Annahme eines diegetischen Raums verweist auf das rezeptionsästhetische Zentrum dieser Überlegungen – dass Filmverstehen eine *semantische Aktivität* ist. Die Möglichkeit, in der Rezeption die Vorstellung einer diegetischen Wirklichkeit aufzubauen, ist auch für die Produktion zentrale Leitvorstellung. Die Diegese im Sinne eines eigenständigen, imaginären Referenzraumes ist dann nämlich eine der Kernleistungen des Fingierens und ist als *fiktive Welt* eines der Produkte der damit verbundenen semiotischen und kommunikativen Tätigkeiten. Das Hervorbringen einer Diegese ist *notwendige Implikation* jedes textuellen oder zumindest jedes narrativen Aktes: Für die Sinnstruktur des Textes, seine Geschlossenheit, Konnexität und Kohärenz ist die Diegese wesentlich: «Nothing can rupture or suspend

5 Der Artikel, auf den sich Metz hier bezieht, ist inzwischen auf Deutsch erschienen: Michotte (2003). Dort ist im Unterschied zur Übersetzung des Zitats bei Metz von einer «Abtrennung der Räume» die Rede (ibid., 119; Herv.i.O.).

it» (Casebier 1991, 106). Entsprechend gehört der Aufbau einer diegetischen Wirklichkeit essenziell zum Verstehen eines (narrativen) Textes. Diegetische Realitäten sind *imaginäre semantische Enklaven* in der Realität der Zuschauer. «Diegese» bezeichnet so eine imaginierte Bezugsgröße, die zur Filmerfahrung gehört.

Der entfaltete Text, auch das klang oben bereits an, umfasst *Vordergrund-* und *Hintergrund-Elemente*, manches ist offen präsentiert, anderes muss erschlossen werden (vgl. Caprettini 1985, 203). Entsprechend ist die diegetische Welt niemals ganz entfaltet, sondern bildet einen offenen Horizont zu Dingen, die ihr zwar zugehören, aber nur in Indizien repräsentiert sind. Es gibt *starke* und *schwache* Elemente, die im jeweiligen Text im Vordergrund stehen oder nicht. Wird der gleiche Stoff neu verfilmt, verändern sich möglicherweise die *Relevanzprofile* – aus ursprünglich Nebensächlichem wird ein zentrales Element. Doch obwohl die Entfaltung des diegetischen Universums bruchstückhaft und selektiv ist, erfolgt der Ausgriff auf eine homogenisierte semantische Welt. In der Regel geht man davon aus, dass sie *harmonisch* aufgebaut ist, also keine Widersprüche zwischen Elementen enthält. Caprettini spricht sogar von der «harmonischen Beschreibung» einer Figur, «bei der sich alle Elemente (wenn auch mit unterschiedlichen Bedeutungsgraden) zur unzweideutigen Darstellung eines gegebenen Charakters vereinen» (ibid.).

Insbesondere im Kriminalroman sei nun, so Caprettini weiter, die Aufmerksamkeit und Arbeit des Lesers darauf gerichtet, Relevantes von Beiwerk zu sondern, sich nur auf solche Details zu konzentrieren, die der Handlung zuträglich sind (ibid., 204). Beispielsweise werde aus einer Landschaftsbeschreibung das Ornamentale herausgefiltert. Die Aufmerksamkeit fokussiere sich auf die genauere Betrachtung eines «Pfades», so dass die zunächst neutral gegebenen Informationen über das Gelände zu einem Element der narrativen Konstruktion werden, dem Bedeutung und Relevanz zukommt. Noch ist vielleicht unklar, wie sich das herausgehobene Detail später in die Handlung fügen, wie es funktionalisiert sein wird, aber es stellt sich schon eine *Funktionserwartung* ein, die das Element an seiner späteren Stelle umzirkelt. Caprettini nennt diese Verweisung auf den kommenden Gang der Handlung «enigmatisch und unterschwellig» (ibid, 205). Rezeptive Arbeit bestehe ganz zentral darin, das Handlungsrelevante von den Elementen der Darbietung zu scheiden (ibid.).

Die Frage nach der Diegese richtet sich aber gerade auf jene Elemente, die bei Caprettini an der Peripherie der Textverarbeitung angesiedelt sind. Denn immerhin wird die erzählte Welt, darauf weist er

ja auch hin, als relativ homogenes, harmonisches, in sich wahrscheinliches und stimmiges Universum aufgebaut. Die diegetische Welt ist die *Handlungswelt*, darin ist dem Autor zuzustimmen. Aber man sollte fragen, ob es nicht notwendig ist, verschiedene Konzepte von Handlungswelt auseinander zu halten: Da ist zum einen die *Welt der Erzählung*, des Dramas; in ihr liegt fest, was für die Handlung und ihren Fortgang bedeutsam ist. Dann sind da die *Handlungswelten der Figuren*, ihre jeweiligen sozialen Welten (oft stehen in der gleichen erzählten Welt unterschiedliche soziale Welten einander gegenüber, ihre Unterschiedlichkeit ist vielleicht sogar der Kern des Konflikts).

Der Rand der Diegese zur äußeren Welt einerseits und zu den Welten der Genres andererseits ist in der besonderen Geschichte nicht thematisch, sondern wird durch Welt- und Diegesewissen importiert, weil die dargestellte Welt immer in einem *Horizont* steht. Das lässt sich an einfachen Beispielen illustrieren: Eine Geschichte spiele um 1880 unter schlesischen Bergarbeitern, im Milieu der kleinen Leute. Da wird die Gegenwelt der «Fabrikanten» evoziert, auch wenn nie von ihnen die Rede war. Und wenn einer aus dieser Welt fliehen will, um ein anderes und besseres Leben zu führen, wird er nach «Amerika» aufbrechen. Dieses «Amerika» gehört zu unserem Wissen über die Handlungswelten der damaligen Zeit, es ist der Flucht- und Hoffnungsort. Die erzählte Welt umfasst ganze Kontinente, die nie erwähnt werden, die aber den Horizont der Geschichte bilden, welcher das Erzählte und das Gewusste integriert. Spielt die Geschichte in Russland, ist der Ort der Hoffnung vielleicht «Sibirien» – weil der russische Wissenshorizont andere Elemente enthält.

Doch nicht nur die subjektive, auch die objektive Welt ist am Rande der Diegese immer mitgegeben: Wenn einer aus dem Berliner Kiez eine Urlaubsreise nach Mallorca gewinnt, sind wir nicht überrascht – sondern können Mallorca als Insel des Massentourismus in der erzählten Welt (sie ähnelt unserer Alltagswelt) wie auch in der Bedeutungswelt unterbringen. Horizontwissen ist historisch sensibel: Eine Geschichte spielt im England des 12. Jahrhunderts; «Amerika» ist im Horizont dieser Welt nicht enthalten. Sicher sein dürfen wir allerdings nicht. Auch in der 1880er-Geschichte in Schlesien kann einer nach «Sibirien» aufbrechen; doch ist dies in unserem «Schlesien-1880-Wissen» nicht wahrscheinlich.

Hier sei unter Rekurs auf Burch (1979, 19) und Odin (1983) daher nochmals betont, dass Diegese als Resultat einer synthetisierenden Leistung des Zuschauers anzusehen ist; so versteht Odin unter *diégétisation* explizit das Konstruieren einer fiktiven Welt. Dieser Prozess



ist wissensbasiert und wissensaktivierend. Auch Aumont et al. (1992, 90) dynamisieren das Konzept der Diegese und nehmen an, dass in allen Phasen der Rezeption der diegetische Raum synthetisiert oder gar konstruiert wird, nicht allein auf der Grundlage der vom Text bereitgestellten Informationen, sondern auch mittels zusätzlicher Wissensbestände über andere diegetische Welten. Diegetisierung ist eine Leistung, die die Rezeption über ihre gesamte Dauer hinweg begleitet. Weiter noch: Über das besondere Vergnügen bei der Aneignung einer im Film dargebotenen Geschichte hinaus besteht die Rezeptionsgratifikation des Films wesentlich im Aufbau von erzählten Welten als Bedingung für die Verwicklungen und Handlungen, die sich darin zutragen mögen.

### Literatur

- Aumont, Jacques / Bergala, Alain / Marie, Michel / Vernet, Marc (1992) *Aesthetics of Film* [franz. 1983]. Übers. u. bearb. v. Richard Neupert. Austin: University of Texas Press.
- Böhnke, Alexander (2007) Die Zeit der Diegese. In: *Montage AV* 16,2 (in diesem Heft).
- Bordwell, David (1985) *Narration in the Fiction Film*. Madison: The University of Wisconsin Press.
- (1989) *Ozu and the Poetics of Cinema*. Princeton: Princeton University Press.
- Brinckmann, Christine N. (1997) Empathie mit dem Tier. In: *Cinema* (Basel) Jg. 42, S. 60–69.
- Burch, Noël (1979) *To the Distant Observer: Form and Meaning in the Japanese Cinema*. Berkeley: University of California Press.
- Caprettini, Gian Paolo (1985) Peirce, Holmes, Popper. In: *Der Zirkel oder Im Zeichen der Drei. Dupin, Holmes, Peirce*. Hg. v. Umberto Eco & Thomas A. Sebeok. München: Fink, S. 203–230.
- Casebier, Allan (1991) *Film and Phenomenology. Toward a Realist Theory of Cinematic Representation*. Cambridge [...]: Cambridge University Press, S. 105–112.
- Dorr, Aimée / Doubleday, Catherine / Kovaric, Peter (1984) Im Fernsehen dargestellte und vom Fernsehen stimulierte Emotionen. In: *Wie verstehen Kinder Fernsehprogramme? Forschungsergebnisse zur Wirkung formaler Gestaltungselemente des Fernsehens*. Hg. v. Manfred Meyer. München: Saur, S. 93–137.
- Feshbach, Norman D. (1982) Sex Differences in Empathy and Social Behavior in Children. In: *The Development of Prosocial Behavior*. Hg. v. N. Eisenberg. New York: Academic Press, S. 315–338.

- Gfrereis, Heike (Hg.) (1999) *Grundbegriffe der Literaturwissenschaft*. Stuttgart/Weimar: Metzler.
- Kessler, Frank (1997) Etienne Souriau und das Vokabular der filmologischen Schule. In: *Montage AV* 6,2, S. 132–139.
- Metz, Christian (1972) *Semiologie des Films*. München: Fink.
- Michotte van den Berck, Albert (2003) Der Realitätscharakter der filmischen Projektion [frz. 1948]. In: *Montage AV* 12,1, S. 110–135.
- Mitry, Jean (1997) *The Aesthetics and Psychology of the Cinema* [frz. 1963]. Bloomington/Indianapolis: Indiana University Press.
- Odin, Roger (1983) Pour une sémio-pragmatique du cinéma. In: *Iris* 1,1, S. 76–82. [Engl.: For a Semio-Pragmatics of Film. In: *The Film Spectator: From Sign to Mind*. Hg. v. Warren Buckland. Amsterdam: Amsterdam University Press 1995, S. 213–226.]
- Souriau, Etienne (1951) La structure de l'univers filmique et le vocabulaire de la filmologie. In: *Revue de Filmologie*, 7/8, S. 231–240. [Dt.: Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie. In: *Montage AV* 6,2, 1997, S. 140–157.]
- (1953) Préface. In: Ders.: *L'Univers filmique*. Paris: Flammarion, S. 5–10.
- Verstraten, Paul (1989) Diëgese. In: *Versus*, 1, S. 59–70.

---

# Diegetisieren, Diegese, Diskursuniversum

Britta Hartmann

Folgt man Theater- und Filmdramaturgien, so besteht eine der grundlegenden Funktionen des Filmanfangs, vielleicht gar seine erste und wichtigste, darin, für Orientierung des Zuschauers zu sorgen. Be-  
tont wird die Bedeutung von Schauplatzeinführung, Etablierung des Handlungsortes und der Handlungszeit, des *settings* oder auch «Milieus» einer Geschichte. Cherry Potter (1990, 95) bezeichnet die Frage nach dem Schauplatz als erste Überlegung des Zuschauers, die sogar noch der Frage nach dem Protagonisten vorausgehe. Wir scheinen uns zunächst in der abgebildeten Welt zurechtfinden, gewissermaßen ihren Boden unter unseren Füßen ertasten zu müssen, bevor wir bereit sind, diese fremde Welt wirklich zu betreten und den Faden der sich entspin-  
nenden Geschichte aufzunehmen. Der anfänglichen Unsicherheit begegnet der Zuschauer mit der Suche nach Orientierung – und für gewöhnlich kommen die Filme diesem Bedürfnis entgegen, indem sie zunächst den Handlungsraum abstecken und die Atmosphäre setzen, um dem Zuschauer den Kontakt mit der erzählten Welt zu ermöglichen, bevor die Figuren auftreten und die Handlung einsetzt.<sup>1</sup>

- 1 Manche Filme spielen mit diesem Kontrollbedürfnis, so etwa Kyle Coopers Titelvorspann von *SE7EN* (USA 1995, David Fincher), der den Zuschauer mit der Arbeit eines Serienmörders konfrontiert, aber durch schnelle Montage und extreme Großaufnahmen die Orientierung verunmöglicht und ihn so nur errahnen lässt, was er da im Einzelnen zu sehen bekommt; vgl. Böhnke (2003). Als Gegenmodell sei auf die Vielzahl atmosphärischer Anfangsbilder verwiesen, Flug- oder Landschaftsaufnahmen etwa, mit denen wir allmählich in eine Geschichte «hineingleiten», oder auch «leere» Bilder wie die Einstellung vom fließenden Wasser bei *UNE PARTIE DE CAMPAGNE* (EINE LANDPARTIE, F 1936, Jean Renoir), die Odin (1980; 2006) untersucht.

Die klassischen Dramaturgien schreiben die Etablierung von Ort, Zeit und Milieu gemeinhin der «Exposition» des Bühnenstückes oder des Films zu. In Auseinandersetzung mit solch normativen Entwürfen<sup>2</sup> plädiere ich dafür, die vielfältigen Informations- und Steuerungsfunktionen des Anfangs nicht insgesamt unter «Exposition» zu subsumieren. Vielmehr sollte das «Expositorische» strikt funktional, als eine Teilfunktion innerhalb der Initialphase des Erzählprozesses – aber nicht nur dort – gefasst werden, und zwar eine, die einer «didaktischen» Form narrativer Darlegung entspricht (Hartmann 1995, 107ff). In diesem Zusammenhang ist auf Edward Branigans «narratives Schema» (1992, 17f) hinzuweisen, in dem er zwischen *orientation* und *exposition* als zwei verschiedenen Funktionen des Text(anfang)s unterscheidet. Die das *setting* des Films etablierende Funktion wird hier als «Orientierung» beschrieben und unterschieden von «Exposition» als Vermittlung von Informationen über Ereignisse der Fabel, die vor dem «Nullpunkt» des Plots liegen. Aufgabe von Orientierung als einer Phase im narrativen Prozess ist die Beschreibung des gegenwärtigen Zustands der erzählten Welt vor dem Handlungsbeginn oder, in der Sprache der Drehbuchliteratur, dem *point of attack*. In diesen Festlegungen ähnelt Branigans narratives Schema, auch wenn es in der grafischen Darstellung durch die Anordnung der Funktionen in einem Hexagon (ibid., 17) der Festlegung ihrer Abfolge innerhalb der Erzählung entgehen will, den traditionellen Dramaturgien ebenso wie dem von Tzvetan Todorov (1972, 117f) bekannten Transformationsmodell des Erzählens, das auch die Drehbuchliteratur prägt. Doch soll es mir hier nicht um die Diskussion der problematischen Festschreibung der Erzählfunktionen auf die einzelnen Akte des Films gehen, sondern um die Erhellung von Orientierung oder, wie ich diesen Funktionskreis spezifischer fassen möchte: von *Diegetisierung* als Leistung der Initialphase.

Um eine Erzählung, unabhängig in welchem Medium, zu verstehen, müssen wir ein raumzeitliches Universum konstruieren: die *Diegese* oder *erzählte Welt*, die ein narrativer Text designiert und innerhalb derer sich die Geschichte entfaltet. «Lire un texte, voir un film comme une fiction, suppose d'abord de construire un monde: de diégetiser», formuliert Odin (2000, 18). Die Diegese speist sich aus dem Gezeigten und im Tonfilm selbstverständlich auch aus dem zu Hörenden sowie den daraus unmittelbar erschließbaren Implikationen,

2 Normativ sind solche Konzepte insofern, als sie die funktionale Festlegung von Exposition mit einer sequenziellen koppeln und Exposition häufig dem Anfang gleichsetzen.

die unter Rückgriff auf unser Welt(en)- und Geschichtenwissen sowie auf unser spezifisch filmisches Wissen ergänzt, «ausgestattet» und «aufgerundet» wird (vgl. Martinez/Scheffel 2000, 124). Soweit eine erste Bestimmung eines der wohl umstrittensten Konzepte innerhalb der literatur- und filmwissenschaftlichen Narratologie, das zahlreiche Unschärfen aufweist und in verschiedenen Entwürfen durchaus unterschiedlich definiert wird.<sup>3</sup>

### Diegese und diegetischer Prozess

Das heute in der Filmtheorie vorherrschende Verständnis von *diégèse*/Diegese verdankt sich der gemeinschaftlichen Arbeit von Anne Souriau und ihrem Vater Etienne Souriau.<sup>4</sup> Das Konzept wurde von Etienne Souriau in einem Artikel aus dem Jahr 1951 (Souriau 1997) vorgestellt, von Christian Metz sowie von Gérard Genette aufgegriffen und lieferte in der Folge einen wichtigen Bestandteil des film- und literaturwissenschaftlichen Basisvokabulars.<sup>5</sup>

Souriau definiert *diegetisch* als «alles, was man als vom Film dargestellt betrachtet und was zur Wirklichkeit, die er in seiner Bedeutung voraussetzt, gehört» (Souriau 1997, 151; Herv.i.O.), und die filmische Diegese entsprechend als «alles, was sich laut der vom Film präsentierten Fiktion ereignet und was sie implizierte, wenn man sie als wahr ansähe» (ibid., 156). Die Diegese bezeichnet damit eine imaginäre Welt, die der Zuschauer aus dem Dargestellten erschließt (vgl. Kessler 1997, 137). Sie manifestiert sich (wie die Fabel, diese Eigenschaft teilt sie mit ihr) nicht auf der Ebene des narrativen Diskurses, zählt also nicht zu den narrativen Substanzen (vgl. Eco 1990, 157ff), sondern ist ein mentales Konstrukt der Leserin, Hörerin oder Zuschauerin, Resultat oder Effekt einer Entwurfstätigkeit, die Noël Burch als «diegetic process» (1979, 19) und Roger Odin als «diégétisation» (2000, 18 et passim) bezeichnet. Ich möchte diesen Aspekt hier aufgreifen.

3 Vgl. für die Filmwissenschaft etwa die Darstellungen bei Chateau (1983); Branigan (1986 u. 1992, 33–63); Aumont et al. (1992, 88ff); Stam/Burgoyne/Flitterman-Lewis (1992, 38f); Odin (2000, 17–23); Wulff (2001) und Böhnke (2007, insb. 17–23), um nur einige zu nennen. Einen kritischen Überblick über die Verwendungsweisen des Begriffs leistet Fuxjägers Beitrag in diesem Heft; Fuxjäger 2007.

4 Den Hinweis auf die Mitarbeit von Anne Souriau verdanke ich Anton Fuxjäger. Anne Souriau schreibt in ihrem einschlägigen Eintrag zu Souriaus *Vocabulaire de l'esthétique* (1990), sie habe den französischen Begriff *diégèse* geprägt.

5 Vgl. Metz 1972; Genette 1998. Zur Darstellung und Wirkungsgeschichte des Souriauschen Konzeptes vgl. Verstraten 1989; Kessler 1997 sowie dessen Beitrag in diesem Heft, Kessler 2007.

Zu den Teilprozessen des *Diegetisierens* zählen die ergänzenden Leistungen des Zuschauers, der aus den partiellen Rauminformationen, welche die einzelnen Filmbilder und -töne darbieten, das innere Bild einer Szene und in weiterer Konsequenz des Handlungsraums und schließlich der erzählten Welt synthetisiert.<sup>6</sup> Dieser Vorgang wird uns dort bewusst, wo er gestört oder durchkreuzt wird, wie die folgenden Beispiele illustrieren.

In François Truffauts *LA NUIT AMÉRICAIN*E (F/I 1973) kommt es in der Initialphase zu einem Bruch im Illusionierungsprozess: Während sich die ersten Eindrücke gerade zum Eindruck einer erzählten Welt verdichten, sind mit einem Mal Anweisungen aus dem Off an die Schauspieler zu hören, schließlich ertönt der Ruf «cut!» – ein plötzlicher Situationsumbruch, ein Verlassen des anfangs gesetzten diegetischen Rahmens, hinter dem sich ein weiterer auftut. Das Spiel vor der normalerweise als «abwesend» betrachteten Kamera erweist sich als Inszenierung für eine anwesende, «diegetische» Kamera und die Darstellung als «Film im Film».

Vergleichbar konfrontiert Brian de Palmas *BLOW OUT* (USA 1981) seinen Zuschauer mit dem hochgradig konventionellen Anfang eines *slasher film* – ein geheimnisvoller Unbekannter nähert sich in dunkler Nacht einem Studentinnenwohnheim, in dem einige ausschweifend feiern und laute Musik hören, eine sich anschickt, ein Duschbad zu nehmen –, und der Zuschauer wähnt sich bereits im falschen Film. Doch dann wird diese Eingangssequenz jäh mit dem Lachen des Sound Designers beendet, der sich über den quiekenden, unbrauchbaren Schrei des Mordopfers unter der Dusche lustig macht.<sup>7</sup>

Das Diegetisieren rückt aber auch dort in den Vordergrund, wo sich keine konsistente Welt generieren lässt, so etwa in *LOST HIGHWAY* (USA/F 1997) oder in *MULHOLLAND DR.* (USA/F 2001), den Erzähl-experimenten von David Lynch, die als Angriffe auf Kohärenz, Konsistenz und Kausalität zu werten sind.

Die Konzepte *Diegese* und *Diegetisierung* sind demnach zu unterscheiden: Diegetisierung meint die auf den Entwurf einer weitgehend

6 Wulff legt in einem bislang unveröffentlichten Text (2007b) dar, wie sich die synthetisierende Arbeit des Zuschauers auf verschiedene Aspekte und Ebenen der räumlichen Organisation im Film bezieht. Er unterscheidet dabei kategoriell Diegese, Handlungsraum und *master space*, die allesamt Produkt von Entwurfstätigkeiten sind.

7 Dieses Spiel mit der Diegetisierung und dem Illusionsbruch wird bereits seit Beginn der 30er Jahre erkundet, so von Istvan Székely in *DIE GROSSE SEHNSUCHT* (D 1930) oder von Max Ophüls in *DIE VERLIEBTE FIRMA* (D 1931); vgl. dazu Schweinitz 2003. Es ist heute als geläufige Anfangsformel anzusehen. Zur Analyse der mit dem semiotischen Spiel des «Films-im-Film» oder auch «Kinos-im-Film» verbundenen enunziativen Schachtelung vgl. Metz 1997, 77–95; Blüher/Tröhler 1994.

kohärenten und in sich konsistenten erzählten Welt bezogenen imaginativen Akte des Zuschauers; die Diegese ist ihr Resultat, die erfolgte Synthese der auf diese imaginäre Welt bezogenen Denotationen des Textes und der Wissensbestände des Zuschauers (vgl. Branigan 1986 sowie den Beitrag von Wulff [2007a] in diesem Heft). Nicht alle Elemente der Diegese sind auf der Leinwand gegeben, viele bleiben virtuell, Bestandteile unseres Hintergrundwissens, die, wenn es die narrativen Gegebenheiten erfordern, aktualisiert und in die Diegese integriert werden können. Diegetisierung ist ein funktionaler und selektiver Prozess, der aus textuellen und paratextuellen Hinweisen gespeist, mit Hilfe von Hintergrundwissen verschiedenster Art ergänzt wird und einer permanenten Revision unterworfen bleibt.

Ich möchte kurz auf die Drehbuchliteratur rückverweisen, die ich eingangs zitiert habe, denn wie sich gezeigt hat, ist mit «Diegese» im Vergleich zur dort üblichen Redeweise von der *setting*-Funktion weit mehr gemeint als der bloß zeitlich-lokale Hintergrund einer Geschichte, der am Anfang entworfen wird. Diegese im Souriauschen Verständnis bezeichnet vielmehr die eine jede Erzählung umgreifende *Modellwelt* mit ihren je eigenen Regeln, Gesetzmäßigkeiten und Wahrscheinlichkeiten und damit gewissermaßen die Summe der Seins- und Möglichkeitsbedingungen für die Entfaltung der Geschichte. Ohne ein jeweiliges Weltmodell, das im Erzählen hervorgebracht und «ausgestattet» wird, ist keine Geschichte vorstellbar: «Il n'y a donc pas d'histoire sans diégèse» (Odin 2000, 22).<sup>8</sup> Man könnte die These zuspitzen und behaupten, dass die Bedingungen der erzählten Welt nach dem Ende der Geschichte fortbestehen. Der Weltentwurf ist von der jeweiligen Geschichte ablösbar, so dass neue Geschichten in vorgängig erzählten Welten spielen können (vgl. Wulff 2001, o.S.). Dieser Mechanismus

8 Das Verhältnis der Kategorien «Diegese» und «Geschichte/Erzählung» ist durchaus strittig, ihr kompliziertes und schillerndes Bedingungsgefüge wird von verschiedenen narratologischen Entwürfen unterschiedlich beschrieben. Aumont et al. fassen es wie folgt: «This diegetic universe has an ambiguous status: it is simultaneously what produces the story, what the story is built upon, and what it refers to. For this reason we can claim that the diegesis is indeed larger than the story. Every specific story creates its own diegetic universe, yet the opposite is also true: the diegetic universe (outlined and created by preceding stories, as in the case of genre films) helps in the constitution and comprehension of the story» (1992, 90). Manche Darstellungen setzen dagegen beide Konzepte in eins (vgl. etwa Rimmon-Kenan 1994, 47), andere konzipieren sie als Einbettungsverhältnis. Wiederum andere fassen die Diegese gar so weit, dass selbst der Akt der narrativen Hervorbringung (der Erzählprozess) ihr zugerechnet wird (vgl. Stam/Burgoyne/Flitterman-Lewis 1992, 38), was letztlich zur Vermengung der repräsentierten und der repräsentischen Schicht des Erzählens führt.

greift vor allem im Falle von Genre- und natürlich auch von Serienerzählungen, in deren Zentrum eine populäre Figur steht, wie etwa den «Indiana Jones»- oder «James Bond»-series: Diese bringen die Diegese nicht mit Beginn jeder Episode von Grund auf neu hervor, sondern sie stimulieren durch den kalkulierten Einsatz typifizierter Elemente in einer narrativ abgeschlossenen und spektakulären *pre-title sequence* den Aufruf der erzählten Welt als einer «gewussten», intertextuell vermittelten «Einheit des Wissens».<sup>9</sup>

Auch die Produktionszyklen, in denen Mainstream-Filme stehen, die Genreetiketten, mit denen sie beworben werden, und natürlich auch die Leinwandimages der Stars sorgen für eine *voranfängliche Orientierung* des Publikums. Man kann daher sogar die These vertreten, dass der Beginn des Diegetisierens (und damit der «Initiation» des Zuschauers in die Fiktion) gar nicht an das Vorhandensein diegetischer Bilder und Töne geknüpft sein muss, sondern der diegetische Prozess bereits vor den ersten Filmbildern seinen Anfang nimmt. Trotz dieses Befundes: Die «Initialphase» des Films, wie ich den Anfang funktional kennzeichne (Hartmann 1995), bleibt der privilegierte Ort des Diegetisierens. Und zwar auch dann, wenn dieser Prozess vorab einsetzen mag; und selbst wenn man berücksichtigt, dass er natürlich in späteren Phasen der Rezeption aktiv bleibt, weil die am Anfang entworfene Diegese im Erzählverlauf weiter spezifiziert und häufig modifiziert wird.

Die Konstruktion einer erzählten Welt erfordert im Übrigen keineswegs, dass die Bilder und Töne in einem Abbildungs- oder auch nur Ähnlichkeitsverhältnis zu Erscheinungen unserer Realität stehen (vgl. ähnlich Koch 2003, 167; 170): Auch Animationsfilme bilden Diegesen aus.<sup>10</sup> Diegesen müssen nicht der Realität des Zuschauers ähneln, darauf beruht oft sogar ihr Reiz, erst von daher können sie eine besondere Erfahrung vermitteln. Gertrud Koch spricht von einer «autonome[n] filmische[n] Welt» (ibid., 163), der wir gegenübergestellt sind, und Wulff betont mit Michotte van den Berck (2003) die «Eigen- und Selbständigkeit der Diegese gegenüber der primären Realität des Zuschauers» (Wulff in diesem Heft).<sup>11</sup> Für die Imagination einer sol-

9 Wir können uns über «die Welt von James Bond» verständigen, unabhängig von dem jeweiligen Exemplar der Reihe, unabhängig auch von der Verkörperung der Figur durch verschiedene Schauspieler.

10 Vgl. den Beitrag von Feyersinger (2007) in diesem Heft. Odin (2000, 21) weist darauf hin, dass sogar der «Kampf zwischen verschiedenfarbigen geometrischen Figuren auf einem weißen Hintergrund als erzählte Welt konstruiert werden kann».

11 Zur Inkommensurabilität der Räume von Zuschauer und Leinwandgeschehen hat sich bereits sehr früh Albert Laffay geäußert. Seine zwischen 1946 und 1950 erschie-



chen fiktionalen Realität ist es unerheblich, ob diese «realistisch» ist oder nicht, wie auch Branigan unterstreicht:

The concept of diegesis is relevant to how a spectator *understands* a story, not whether the spectator *believes* the story, or how well (or poorly) the story fits our familiar world. [...] The conclusion would seem to be that narrative films of all stripes create diegetic worlds albeit with very different relationships to canons of realism (Branigan 1986, 41; meine Herv.).

Von daher können wir selbst Unwahrscheinliches oder nach unseren Maßstäben Unmögliches als konstituierend für die erzählte Welt akzeptieren, z.B. das unerklärliche Auftauchen des Monolithen in Stanley Kubricks 2001: A SPACE ODYSSEY (USA/GB 1968), die Existenz von Geistern, Monstern und Untoten im Horror-Film, von sprechenden Tieren oder Teekesseln im Märchen, die schiere Unzerstörbarkeit des menschlichen Körpers im Action-Kino oder auch das In-Geltung-Stehen anderer gesellschaftlicher Werte und Moralvorstellungen. Das Verstehen der Diegese meint das Akzeptieren einer auf der Leinwand dargebotenen Möglichkeit.

Unabhängig von ihrem Grad an (konventionell vermitteltem) Realismus, ihrer Erfahrungsähnlichkeit oder Wahrscheinlichkeit ist der Aufbau einer diegetischen Wirklichkeit unabdingbare Voraussetzung für das Verstehen jeder Form von Erzählung und ebenso Grundbedingung für narrativ vermittelte emotionale Erlebnisse (vgl. Tan 1996, 52–56). Und umgekehrt ist *Diegetizität* als die Fähigkeit, eine erzählte Welt hervorzubringen, eine grundlegende Eigenschaft und notwendige Bedingung narrativer Texte.

Im strittigen Punkt des Bedingungsverhältnisses von Narration und Diegese nimmt Odin einen dezidierten Standpunkt ein: Der *diegetisierende Effekt*, so seine These, könne auch von *beschreibenden* Texten ausgehen (2000, 22) – eine für die Konzeptualisierung der Initiationsfunktion des Anfangs wichtige Beobachtung, denn gerade am Anfang narrativer Texte finden sich häufig lange deskriptive Passagen, welche die erzählte Welt etablieren, ohne dass hier schon Figuren auftreten und sich eine konkrete Geschichte abzuzeichnen beginnt. Das Diegetisieren kann dem Narrativisieren vorangehen.<sup>12</sup> Mit dem Auftreten der Figuren wird

nenen einschlägigen Artikel hat er später in der Sammlung *Logique du cinéma* (1964) veröffentlicht; vgl. dazu Kessler 2001.

12 Ein ähnliches Phasenmodell des Diegetisierens und Narrativisierens am Filmanfang vertritt Zobrist (2003) und folgt darin Odin.

der Prozess des Diegetisierens forciert, weil diese die erzählte Welt wesentlich ausformen: bereits über ihr Aussehen, über ihr personelles und soziales Umfeld, über ihr Verhalten und die dahinter aufscheinenden sozialen Konventionen und normativen Orientierungen und dann natürlich ganz wesentlich über ihre Konflikte und die dadurch motivierten Handlungsweisen. Die Diegese, so Odin, sei ein von den Figuren «bewohnbarer Raum», und eine Diegese ohne Figuren stehe «in Erwartung» ihres Auftritts (2000, 23; meine Übers.). Die Figuren befinden sich nicht nur im Zentrum der Diegese, sondern sind ganz wesentliche Elemente zur «Auskleidung» und Bestimmung erzählter Welten. Illustrieren lässt sich dies etwa am Beispiel der George Orwell-Verfilmung 1984 (GB 1984, Michael Radford), die den Zuschnitt der Diegese als eine Welt der absoluten Unfreiheit und der totalen Kontrolle zunächst an Aussehen und Verhalten der Figuren demonstriert.

Wenngleich die Diegetisierung oder zumindest der Beginn des Illusionierungsvorgangs sich unabhängig von der Initialisierung einer konkreten Handlung vollziehen kann, so ist die Diegese dennoch notwendig narrativ funktional: weil sie das Spielfeld für die Geschichte absteckt und so die jeweiligen und konkreten Rahmenbedingungen der Handlungsentwicklung definiert. In einer spezifischen «erzählten Welt» sind eben nicht alle narrativen Verläufe möglich oder vorstellbar.

Die filmtheoretische Redeweise von Diegese ist im Kern figurenbezogen: Sie knüpft sich daran, dass die diegetischen Elemente in der erzählten Welt real existieren und damit für die Figuren grundsätzlich wahrnehmbar sind (was nicht heißt, dass sie tatsächlich wahrgenommen werden).<sup>13</sup> Dieses Verständnis kommt in der geläufigen Unterscheidung von «diegetischen» und «nondiegetischen» oder auch «extradiegetischen» Elementen des Films zum Ausdruck (vgl. dazu den Beitrag von Brinck-

13 Branigan greift diese verbreitete Vorstellung auf und plädiert für eine differenziertere Betrachtung. Ähnlich dem hier vorgeschlagenen begrifflichen Doppel von Diegese und Diegetisieren unterscheidet er eine «substantielle» von einer «dynamischen» Auffassung der Diegese: «In order to be precise, it would be much better to speak of a *diegetic level of narration*, as opposed to a *diegetic object or percept which is available to a character*. In the first case, diegetic refers to an implicit process of evaluation by the spectator of the stream of evidence furnished by the text which bears on the relationship of a character to a (presumed) world of his or her sensory data. In the second case, diegetic refers to the final result of our evaluation whereby an explicit judgment is made about the relationship of a character to objects of perception. In this latter, substantive form, the terme [sic!] *diegesis* is used to include any object or percept which we believe is capable of being experienced by a character; it need not actually be experienced by a character. In its other, dynamic form, *diegesis* is used to describe the logical procedures undertaken by the spectator which sustain this belief» (1986, 39; meine Herv.).

mann [2007] in diesem Heft), die bevorzugt an der Musik exemplifiziert wird. Demnach ist Musik, deren Quelle innerhalb einer Szene situiert ist (die Filmmusikforschung spricht entsprechend auch von *source music*; vgl. Bullerjahn 2001, 19ff), die also von den Figuren wahrgenommen wird oder wahrgenommen werden könnte, als «diegetisch» anzusehen. Die Quellen für kommentierende und untermalende Musik – für *score* oder *mood music* – liegen dagegen außerhalb der Welt der Figuren; solcherart «extradiegetische» Musik («Musik als Begleitmusik» oder auch «Filmmusik im engeren Sinn»; *ibid.*, 20) richtet sich ausschließlich an den Zuschauer.<sup>14</sup> Auch die narrativen Instanzen werden danach unterschieden, ob sie «intra-» oder «extradiegetisch» sind. Intradiegetische Erzähler bewegen sich als Figuren in der Welt der Geschichte, von der sie zugleich erzählen (wechseln also zwischen Figuren- und Erzählerrolle), extradiegetische Erzählerfiguren oder körperlose Erzählerstimmen greifen dagegen von außerhalb der erzählten Welt auf diese zu und sind daher für die Figuren nicht wahrnehmbar.<sup>15</sup>

### Diegetische Schichten und Diskursuniversum

Wulff nimmt die unterschiedlichen Vorstellungen von Diegese auf und differenziert das Konzept, indem er vier miteinander koordinierte *diegetische Teilschichten* unterscheidet, welche in ihrer Gesamtheit und in ihrem Zusammenspiel die erzählte Welt konstituieren. Im Einzelnen führt er auf:

- 14 Tatsächlich sind die Übergänge zwischen extradiegetischer und (intra-)diegetischer Musik häufig fließend, wie Branigan (1981) dargelegt und (1992, 96f) am Anfang von Alfred Hitchcocks *THE WRONG MAN* (USA 1956) exemplifiziert hat. Manche Filme nutzen solche Übergänge, um den Eintritt in die Fiktion spielerisch zu gestalten und das Ende der Anfangsphase zu markieren, so etwa *KRAMER VS. KRAMER* (USA 1979, Robert Benton). *Mood music*, darauf möchte ich gleichfalls am Rande hinweisen, ist auch als «diegetisch-subjektives» Element im Sinne Brinckmanns zu klassifizieren, denn sie bringt Befindlichkeiten der Figuren zum Ausdruck, kommentiert Entwicklungen innerhalb der Handlung und dient solcherart als Interpretationshilfe; diese Funktion kann natürlich auch der Inszenierung der Räume, der Lichtsetzung etc. zukommen; vgl. den Beitrag von Brinckmann in diesem Heft (2007).
- 15 In einem weiteren Schritt unterscheidet Genette «homo-» und «heterodiegetische» Erzähler. Er fasst *homodiegetische* Erzählerfiguren als solche, die in der Geschichte, von der sie erzählen, selber vorkommen, und *heterodiegetische* als solche, die nicht Teil der von ihnen vermittelten Geschichte sind; vgl. Genette 1998, 174–181. *Autodiegetische* Erzähler schließlich sind homodiegetische, die zugleich Hauptfigur der von ihnen präsentierten Geschichte sind, beim autobiografischen Erzählen ist dies der Fall. Genette weist übrigens darauf hin, dass *in ihrer Funktion als Erzähler hetero-* wie *homodiegetische* Erzählerfiguren notwendig außerhalb der Diegese stehen, von der sie künden; vgl. *ibid.*, 249; ähnlich Metz 1997, 36ff.

- (1) Die erzählte Welt ist eine *physikalische Welt*, die physikalische Eigenschaften hat wie etwa Schwerkraft oder Konsistenz. [...]
- (2) Die erzählte Welt ist als *Wahrnehmungswelt* der Figuren konzeptualisiert. [...]
- (3) Die diegetische Welt ist die *soziale Welt* der Figuren.
- (4) In engem Zusammenhang mit der Sozialwelt ist die erzählte Welt schließlich eine *moralisch eigenständige Welt* (Wulff, Beitrag in diesem Heft; Herv.i.O.).

Diese geschichtete, umfassende Modellvorstellung von Diegese ist produktiv, berücksichtigt sie doch zum einen, dass die erzählte Welt über Eigenschaften verfügt, bevor sie, wie oben bereits bemerkt, von den Figuren «betreten» und zum Handlungsschauplatz wird; zum anderen, dass die einzelnen Figuren durchaus über verschiedene Wahrnehmungs- und Erfahrungshorizonte verfügen und sich in unterschiedlichen sozialen Welten bewegen. Der Konflikt vieler (Genre-)Geschichten beruht gar darauf, dass die sozialen Welten innerhalb der erzählten Welt in einem Spannungsverhältnis zueinander stehen. Darüber hinaus, und dieser Punkt scheint mir zentral, umfasst das Modell den *Wertehorizont* der Geschichte, die (divergierenden) Moralvorstellungen, die von den Figuren vertreten werden und in ihren Handlungsweisen zum Ausdruck kommen. Beim Diegetisieren evaluiert der Zuschauer die erzählte Welt auch im moralischen Sinn und setzt seine eigenen Wertvorstellungen in Beziehung dazu. Dieser Vorgang ist Bedingung dafür, in einem weiteren Schritt die moralischen Implikationen der Geschichte insgesamt zu erschließen, die sprichwörtliche «Moral von der G'schicht», zu der er gleichfalls eine Haltung einzunehmen angehalten ist – die aber selbst nicht dem Diegetischen angehört, sondern vom narrativen Diskurs hervorgebracht wird.<sup>16</sup>

16 Wulff vertritt an anderer Stelle (2005, 378) die These, dass das *Moralisieren* als «vierte Ebene der Textaneignung» neben Kognition, Empathie und Emotion anzusehen sei, eine Überlegung, die folgenreich für die Beschreibung der Rezeption und die Anteilnahme an fiktionalen Texten ist, jedoch bislang kaum verfolgt wurde. Zum «Moralisieren» vgl. auch Carroll 1998, Kap. 5, der das moralische Urteil und Verständnis ebenfalls als eine beständig mitlaufende Aktivität beschreibt. Mir scheint jedoch die von Wulff vorgeschlagene Trennung von Kognition und Empathie sowie von Kognition und Moral problematisch. Ich würde Empathie als einen zwischen kognitiven und emotionalen Prozessen vermittelnden imaginativen Vorgang fassen und das «Moralisieren» als Subkategorie kognitiver Prozesse, die gleichfalls emotional wirksam werden kann. Und der Versuch, die Figur in ihren moralischen Orientierungen zu verstehen, scheint mir ein wesentlicher Anteil des «Empathisierens».

Mir geht es nun genau um diesen Grenzbereich zwischen dem Diegetischen und dem Narrativen/Dramaturgischen, auch zwischen dem Diegetischen und dem Fiktionalen. Unter Rückgriff auf Wulffs «Schichtenmodell» möchte ich vorschlagen, die Diegese im Sinn einer «Welt der Figuren» (die intern im oben genannten Sinn nochmals differenziert ist) von einem weiter gefassten Konzept zu unterscheiden, das ich mit einem Souriau entlehnten Begriff als *Diskursuniversum* bezeichnen will.<sup>17</sup>

Unter «Diskursuniversum» versteht Souriau so etwas wie die Summe der pragmatischen Setzungen des Textes: grundlegende Annahmen über die Natur des filmischen Universums. Darunter fallen epistemologische, axiologische, aber auch moralische und ideologische Setzungen, die Festlegung der Regeln, nach denen die abgebildete Welt als Exemplar einer Gattung oder eines Genres «funktioniert»,<sup>18</sup> Zuschreibungen wie: Dies ist eine Fabelwelt, in der Tiere sprechen können, oder: Dies ist eine realistische Welt, in der Metaphysisches, etwa der Auftritt von Geistern, keinen Platz hat – wobei sich solche Annahmen bekanntlich als falsche Fährten oder irreführende modale Rahmen herausstellen können, die Teil eines dramaturgischen Kalküls sind (vgl. Hartmann 2005; 2007). Rahmen oder Setzungen dieser Art liegen «oberhalb» der Welt der Figuren, jenseits ihrer Wahrnehmungsmöglichkeiten.

Erfasst würden damit auch Implikationen und semantische Felder, die textübergreifend sind. So lässt sich die Weltsicht eines Genres wie etwa des Westerns mit seinen Vorstellungsmustern von Männlichkeit, Individualrecht, Udomestizierbarkeit und dem *frontier*-Gedanken als intertextuell vermitteltes Diskursuniversum oder als Wissenshorizont beschreiben, der vor dem einzelnen Text besteht, von diesem aufgegriffen und je unterschiedlich aktualisiert wird und den ethisch-moralischen Rahmen der jeweiligen Geschichte bildet.

«Diegese» wäre dann der Kennzeichnung der von den Figuren bewohnten oder zumindest bewohnbaren Welt vorbehalten, wohingegen «Diskursuniversum» eine Möglichkeits- und Wahrscheinlichkeitswelt, eine Wertewelt, eine ideologische Welt und eine Welt der generisch, kulturell und historisch spezifischen Bedeutungen beschreibt, die der Zuschauer im Prozess des Filmverstehens erschließen und auf die er sich einlassen muss.<sup>19</sup>

17 Souriau wiederum verdankt ihn der Logik De Morgans; vgl. Souriau 1997, 141.

18 Vgl. Kesslers Beitrag in diesem Heft; Kessler 2007.

19 Auf die Notwendigkeit, eine Diegese «erster» und «zweiter Ordnung» zu unterscheiden, weist auch Wulff (2001, o.S.) hin und bezieht sich dabei auf Überlegungen von

Um die Unterscheidung an einem Beispiel zu illustrieren: Die Diegese von *THE AGE OF INNOCENCE* (ZEIT DER UNSCHULD, USA 1993, Martin Scorsese) ist die sittenstrenge New Yorker *upper class*-Gesellschaft in den 1970er Jahren des 19. Jahrhunderts mit den sozial unterschiedlich eingebundenen und im engen Korsett der hier herrschenden Konventionen agierenden Figuren. Das Diskursuniversum des Films wird geprägt von den Topoi und semantischen Feldern «Moral», «Anstand», «unterdrückte Sexualität» und «Tyrannei gesellschaftlicher Konventionen», wie sie von Edith Wharton 1920 beschrieben und von Jay Cocks (Drehbuch) und Martin Scorsese (Regie) bei ihrer Adaption des Romans interpretiert wurden. Diese Topoi durchdringen die erzählte Welt bis ins Innerste, kommen in der Inszenierung der Räume wie in den kleinsten Regungen der Figuren zum Ausdruck, ohne dass die Charaktere sich dieses Weltzustandes und ihrer marionettenartigen Existenz in vollem Umfang bewusst wären.

Das Diskursuniversum übersteigt folglich den Rahmen des Diegetischen im hergebrachten Verständnis. Es umfasst zum einen, wie von Souriau beschrieben, pragmatische Setzungen, die etwa auf Genrewissen beruhen und (mit-)bestimmen, welche Art von Wirklichkeit die Zuschauer als diegetische Wirklichkeit voraussetzen. Durch den Begriff des Diskursuniversums scheint also eine *pragmatische Dimension* auf, die der Diegese *strictu sensu* nicht zukommt. Zum anderen erfordert die Erschließung des Diskursuniversums den Rückgriff auf extratextuelle Wissenshorizonte, etwa das Wissen um historische Bedingtheiten, um die Verfasstheit einer Gesellschaft, um vorherrschende Konventionen, Wert- und Moralvorstellungen, Ideologien, Geschmackskulturen, aber auch weiterreichende, symbolische Bedeutungen, die das von der Erzählung entworfene Weltengebäude betreffen.

Über dieses «Schichten-» oder auch «Zwiebelmodell» erzählter Welten oder auch des Diegetisierens kann man geteilter Meinung sein. Gewiss ist auch eine Position vertretbar, die beide Schichten in einem Modell zusammenfallen lässt, mit dem Argument, dass all diese Facetten, Eigenschaften und Bedeutungsmomente erzählter Welten im narrativen Prozess korealisiert werden; oder man klammert, wie in der (Film-)Narratologie üblich, die «höheren» Schichten kurzerhand aus

Bill Nichols (1981, 184) sowie von Aumont et al. (1992, 89f). In seinem dokumentarfilmtheoretischen Entwurf differenziert Nichols *diegesis* von «*diegesis*» (Diegese in Anführungszeichen). Unter *diegesis* versteht er, vergleichbar der erzählten Welt im Spielfilm, die raumzeitliche Kontinuität und Geschlossenheit der im Dokumentarfilm repräsentierten Welt. Mit «*diegesis*» bezeichnet er demgegenüber «die imaginäre rhetorische Ordnung der Ereignisse im selben Text» (Wulff 2001, o.S.).

dem Bereich des Diegetischen aus. Dem würde ich jedoch entgegenhalten, dass unser Wissen um die Erlebens- und Wissenshorizonte der Figuren nur einen Teilbereich der narrativ vermittelten Welt-Erfahrungen ausmacht. Die Erkenntnis etwa, dass deren jeweilige Horizonte nicht deckungsgleich sind, dass sie in Widerspruch zueinander stehen oder komplementär sind zur moralischen Position des Erzählers (und diese unter Umständen zum moralischen Diskurs insgesamt), gehört schließlich wesentlich zum Weltverständnis und zum fiktionalen Erlebnis dazu. Die Narration kann mich dazu anhalten, meine Wertvorstellungen denen der Figuren entgegen zu stellen oder in meinem moralischen Urteil Position gegenüber dem Erzähler oder dem Film insgesamt zu beziehen. Sie bringt mich dazu, mich auf Denk- und Gefühlsbewegungen einzulassen, die mich unter Umständen befremden. Zum Diegetisieren gehört das *Empathisieren* mit verschiedenen Figuren als «Bewohnern» der erzählten Welt und damit auch das Erschließen moralisch fragwürdiger oder widersprüchlicher Positionen (vgl. Wulff 2003a; 2005); Empathisieren erfordert Moralisieren. Um die erzählte Welt von *AMERICAN PSYCHO* (USA/CAN 2000, Mary Haron) zu konstruieren und die Geschichte zu begreifen, ist der Zuschauer gezwungen, die Denk- und Gefühlsbewegungen des Protagonisten, eines perversen, emotional gestörten Mörders, nachzuvollziehen und einerseits in Beziehung zum Norm- und Moralsystem der ihn umgebenden Gesellschaft zu setzen, andererseits selbst moralisch Stellung zu beziehen. Empathie, Sympathie und Moral geraten dabei in Widerspruch zueinander (vgl. Smith 1999).

Wenn das Diegetisieren in seinen gleichsam «höheren» oder «weiterreichenden» Funktionen das *Moralisieren* umfasst oder zumindest anstößt und wenn die Diegese entsprechend zum Diskursuniversum hin geöffnet ist, dann bleibt zu fragen, ob unter dieser Prämisse auch *thematische Diskurse*, die im Erzählprozess stets mitentwickelt werden, dem Diskursuniversum zuzurechnen sind. Zählen also Themenentfaltungen wie am Anfang von *PRÊT-À-PORTER* (USA 1994, Robert Altman) oder von *THE ROAD TO WELLVILLE* (USA 1994, Alan Parker) zum Diegetischen im weitesten Sinne oder nicht? *THE ROAD TO WELLVILLE* gestaltet einen facettenartigen und komplexen Diskurs über Körperlichkeit, Hygiene, Medizin, Sexualität und Zivilisation (vgl. Wulff 2003b), wobei sich der vielstimmige Film zwar durchweg erzählerischer Techniken bedient, das Narrative jedoch funktionalisiert, um sein zentrales Thema zu entfalten, das ganz zu Beginn, noch während der Titelsequenz, gesetzt wird.

Man könnte diesen Film indes auch anders angehen und darauf verweisen, dass die Narration zunächst eher dünn ist und der thema-

tische Diskurs über die Medizin- und Körperthematik ein eigener und eigenständiger, relativ unabhängig von der Geschichte, die er zu erzählen sich anschickt. Gehen wir also von einem Einbettungsverhältnis von Diskursuniversum und thematischem Diskurs aus (dann stünden diese in einem ähnlichen Verhältnis wie Diegese und Plot) oder von einem Nebeneinander zweier unterschiedlicher Diskurse (dem narrativen und dem thematischen) innerhalb des fiktionalen Films? In einem eingeschränkten Verständnis von Diegese als Wahrnehmungswelt der Figuren, die sich in dieser «Stätte der Gesundheit» bewegen, wäre der thematische Diskurs ausgeklammert. Das Erfassen dieses Themas mit seinen ideologischen Implikationen liefert indes den Schlüssel zum Filmverstehen jenseits der bloßen «Fabelkonstruktion» und sorgt wesentlich für die semantische Dichte und den Bedeutungsreichtum des Films.

In dem hier vorgeschlagenen «Zwiebel-Modell» diegetischer Schichten respektive dem Modell konzentrischer Kreise von Diegese (als «Kern» der erzählten Welt) und Diskursuniversum kommt es zu Prozessen «semantischer Ansteckung», weil die Ebenen einander bedingen. Das lässt sich relativ schlicht an der Erschließung der Handlungsräume und ihrer vielfältigen Bedeutungen zeigen, die von einer ersten orientierenden *setting*-Funktion, wie sie von den Filmdramaturgien beschrieben wird, über topografische zu symbolisch-topologischen Bedeutungen reicht. Der vermeintlich basale Prozess der Konstruktion einer Diegese stößt zugleich weiterreichende Verstehens- und Interpretationsprozesse an,<sup>20</sup> die erzählte Welt weitet sich zum Diskursuniversum.

Einerseits sind die Übergänge fließend zwischen der repräsentierten Welt als einer auch moralisch eigenständigen und dem moralisch-ethischen Diskurs, den die Erzählung gestaltet; zwischen der Diegese als Teilbereich der Narration und dem Diskursuniversum, das man eher der Enunziation zuzurechnen geneigt ist. Andererseits verweisen die pragmatischen Setzungen oder Rahmungen bei der Wirklichkeits-

20 Von daher ist es problematisch, wenn Bordwell (1989, 8) in seinem «Stufenmodell» filmischer Bedeutung die Konstruktion der Diegese der Ebene «referentieller Bedeutung» (referential meaning) zuschreibt und damit der untersten Stufe der Bedeutungskonstruktion. Solche grundlegenden Verstehensakte werden als *comprehension* klassifiziert und dem Bereich von *interpretation* als Erschließung «impliziter» Bedeutung gegenübergestellt. Dagegen würde ich einwenden, dass bereits die Erschließung erzählter Welten auf Interpretation beruht, dass dies pragmatische Setzungen und Bedeutungsdimensionen umfasst, die nicht über schiere Referenz zu Erscheinungen der äußeren Welt erklärt werden können. Zur grundlegenden Kritik an Bordwells Modell vgl. Wilson (1997).



konstruktion auf eine Dimension, welche die Diegese eindeutig vom Diskursuniversum scheidet. Die hier vorgeschlagene Modellierung der erzählten Welt als einer «geschichteten» ist also keine überflüssige Verkomplizierung. So nützlich und erfolgreich das Diegese-Konzept sein mag und so brauchbar als analytisches Instrumentarium, zeigt sich doch auch, wie vielschichtig und komplex die vom Film entworfenen Weltgebäude sind – und wie widerständig der Film als Text.

## Literatur

- Aumont, Jacques / Bergala, Alain / Marie, Michel / Vernet, Marc (1992) *Aesthetics of Film* [frz. 1983]. Austin: Texas University Press.
- Blüher, Dominique/Tröhler, Margrit (1994) Public et spectateur de cinéma dans les films. In: *Iris*, 17, S. 183–197.
- Böhnke, Alexander (2003) Handarbeit. Figuren der Schrift in SE7EN. In: *Montage AV* 12,2, S. 8–18.
- (2007) *Paratexte des Films. Über die Grenzen des filmischen Universums*. Bielefeld: Transcript 2007.
- Bordwell, David (1989) *Making Meaning. Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*. Cambridge, Mass./London: Harvard University 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.
- Brinckmann, Christine N. (2007) Diegetisches und nondiegetisches Licht. In: *Montage AV* 16,2 (in diesem Heft).
- Bullerjahn, Claudia (2001) *Grundlagen der Wirkung von Filmmusik*. Augsburg: Wißner.
- Burch, Noël (1979) *To the Distant Observer. Form and Meaning in the Japanese Cinema*. Berkeley: University of California Press.
- Carroll, Noël (1998) *A Philosophy of Mass Art*. Oxford: Clarendon Press.
- Chateau, Dominique (1983) Diégèse et Enonciation. In: *Communications*, 38, S. 121–155.
- Feyersinger, Erwin (2007) Diegetische Kurzschlüsse wandelbarer Welten: Die Metalepse im Animationsfilm. In: *Montage AV* 16,2 (in diesem Heft).
- Fuxjäger, Anton (2007) Diegese, Diegesis, diegetisch. Versuch einer Begriffsentwerrung. In: *Montage AV* 16,2 (in diesem Heft).
- Genette, Gérard (1998) *Die Erzählung*. 2. Aufl. München: Wilhelm Fink. [Dt. Gesamtausgabe von «Discours du récit» aus *Figures III* (1972) und von *Nouveau discours du récit* (1983).]

- Hartmann, Britta (1995) Anfang, Exposition, Initiation. Perspektiven einer pragmatischen Texttheorie des Filmanfangs. In: *Montage AV* 4,2, S. 101–122.
- (2005) Von der Macht erster Eindrücke. Falsche Fährten als textpragmatisches Krisenexperiment. In: *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*. Hg. v. Fabienne Liptay & Yvonne Wolf. München: Edition Text und Kritik, S. 154–174.
- (2007) Von roten Heringen und blinden Motiven: Spielarten falscher Fährten im Film. In: *Maske und Kothurn* 53, 2–3 (Themenheft «Falsche Fährten in Film und Fernsehen») [i.Dr.].
- Kessler, Frank (1997) Etienne Souriau und das Vokabular der filmologischen Schule. In: *Montage AV* 6,2, S. 132–139.
- (2001) Welt-Erzählung. Albert Laffays *Logique du cinéma*. In: *Nicht allein das Laufbild auf der Leinwand... Strukturen des Films als Erlebnispotentiale*. Hg. v. Jörg Frieß, Britta Hartmann & Eggo Müller. Berlin: Vistas, S. 197–209 (Beiträge zur Film- und Fernsehwissenschaft, Bd. 60.).
- (2007) Von der Filmologie zur Narratologie. Anmerkungen zum Begriff der Diegese. In: *Montage AV* 16,2 (in diesem Heft).
- Koch, Gertrud (2003) Filmische Welten – Zur Welthaltigkeit filmischer Projektionen. In: *Dimensionen ästhetischer Erfahrung*. Hg. v. Joachim Küpper & Christoph Menke. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 162–175.
- Laffay, Albert (1964) *Logique du cinéma. Création et spectacle*. Paris: Masson.
- Martinez, Matias/Scheffel, Michael (2000) *Einführung in die Erzähltheorie*. 2. Aufl. München: Beck.
- Metz, Christian (1972) Einige Gedanken zur Semiologie des Kinos [frz. 1966]. In: Ders.: *Semiologie des Films*. Aus dem Französischen v. Renate Koch. München: Fink, S. 130–150.
- (1997) *Die unpersönliche Enunziation oder der Ort des Films* [frz. 1991]. Münster: Nodus Publikationen.
- Michotte van den Berck, Albert (2003) Der Realitätscharakter der filmischen Projektion [frz. 1948]. In: *Montage AV* 12,1, S. 110–125.
- Nichols, Bill (1981) *Ideology and the Image. Social Representation in the Cinema and Other Media*. Bloomington: Indiana University Press.
- Odin, Roger (1980) L'Entrée du spectateur dans la fiction. In: *Théorie du film*. Hg. v. Jacques Aumont & Jean-Louis Leutrat. Paris: Albatros, S. 198–213. [Eine überarbeitete Fassung des Artikels ist aufgenommen in Odin 2000, S. 74–80.]
- (2000) *De la Fiction*. Bruxelles: De Boeck.
- (2006) Der Eintritt des Zuschauers in die Fiktion [frz. 2000]. In: *Das Buch zum Vorspann. «The Title is a Shot»*. Hg. v. Alexander Böhnke, Rembert Hüser & Georg Stanitzek. Berlin: Vorwerk 8, S. 34–41.

- Potter, Cherry (1990) *Image, Sound and Story. The Art of Telling in Film*. London: Secker & Warburg.
- Rimmon-Kenan, Shlomith (1994) *Narrative Fiction. Contemporary Poetics* [1983]. London: Methuen.
- Schweinitz, Jörg (2003) Die rauchende Wanda. Visuelle Prologe im frühen Spielfilm. In: *Montage AV* 12,2, S. 88–102.
- Smith, Murray (1999) Gangsters, Cannibals, Aesthetes, or Apparently Perverse Allegiances. In: *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion*. Hg. v. Carl Plantinga & Greg M. Smith. Baltimore/London: The Johns Hopkins University Press, S. 217–238.
- Souriau, Etienne (1990) *Vocabulaire de l'esthétique*. Hg. v. Anne Souriau. Paris: Presses Univ. de France.
- (1997) Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie [frz. 1951]. In: *Montage AV* 6,2, S. 140–157.
- Stam, Robert / Burgoyne, Robert / Flitterman-Lewis, Sandy (1992) *New Vocabularies in Film Semiotics. Structuralism, Post-Structuralism and Beyond*. London/New York: Routledge.
- Todorov, Tzvetan (1972) *Poetik der Prosa* [frz. 1971]. Frankfurt a.M.: Athenäum.
- Tan, Ed (1996) *Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotion Machine*. Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum.
- Verstraten, Paul (1989) Diëgese. In: *Versus*, 1, S. 59–70.
- Wilson, George (1997) On Film Narrative and Narrative Meaning. In: *Film Theory and Philosophy*. Hg. v. Richard Allen & Murray Smith. Oxford: Clarendon Press, S. 221–238.
- Wulff, Hans J. (2001) *Diegese*. Unveröff. Manuskript. Westerkappeln.
- (2003a) Empathie als Dimension des Filmverstehens. Ein Thesenpapier. In: *Montage AV* 12,1, S. 136–161.
- (2003b) WILLKOMMEN IN WELLVILLE. Ein Vorläufer der Gesundheitsindustrie. In: *Bildstörungen. Kranke und Behinderte im Spielfilm*. Hg. v. Stefan Heiner & Enzo Gruber. Frankfurt a.M.: Mabuse-Verlag, S. 89–107.
- (2005) Moral und Empathie im Kino: Vom Moralisieren als einem Element der Rezeption. In: *Kinogefühle. Emotionalität und Film*. Hg. v. Matthias Brütsch, Vinzenz Hediger, Ursula von Keitz, Alexandra Schneider & Margrit Tröhler. Marburg: Schüren, S. 377–393.
- (2007a) Schichtenbau und Prozesshaftigkeit des Diegetischen: Zwei Anmerkungen. In: *Montage AV* 16,2 (in diesem Heft).
- (2007b) Die kontextuelle Bindung der Filmbilder: *on, off, master space*. Unveröff. Manuskript. Westerkappeln.
- Zobrist, Olivier (2003) «Quel début!» Beobachtungen an Filmanfängen der Tradition de la Qualité. In: *Montage AV* 12,2, S. 52–67.

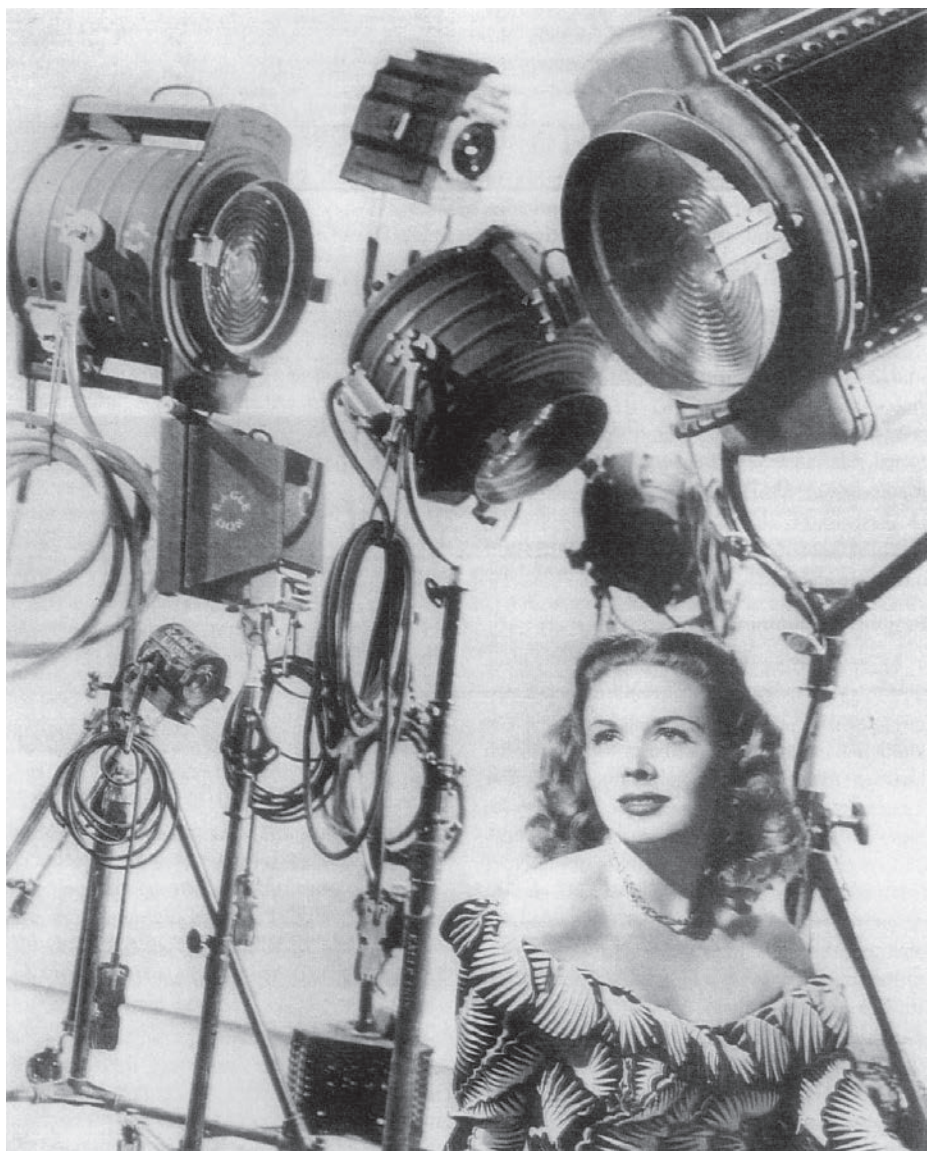


Foto aus John  
Alton: *Painting  
with Light* (1949).

---

# Diegetisches und nondiegetisches Licht

Christine N. Brinckmann

## I. Annäherungen

Die filmische Diegese ist, wie aus den in diesem Heft versammelten Texten ersichtlich, das Konstrukt einer spezifischen fiktionalen Welt, das während der Rezeption entworfen wird. Viele Elemente der Diegese bekommen wir – auf die eine oder andere Weise – im Verlauf des Films zu sehen oder zu hören, andere werden nur durch Andeutungen suggeriert oder nach Maßgabe von Wahrscheinlichkeit und Logik vor- ausgesetzt. Die Diegese ist also bereits quantitativ nicht identisch mit den Bildern und Tönen eines Spielfilms: Einerseits ist sie größer als die Materialisierungen auf der Leinwand, da vieles nicht sinnfällig gemacht wird oder zu machen ist, andererseits kleiner, denn manches, das sich materialisiert, gehört der Diegese gar nicht an (so die Hintergrundmusik oder Gestaltungseffekte wie Zeitlupe/Zeitraffer – die in der fiktionalen Welt nicht vorkommen – oder Adressierungen der Erzählinstanz an die Zuschauer). Nur was auch die filmischen Figuren wahrnehmen oder wahrnehmen könnten, was zu ihrer Lebenswelt gehört, ist als «diegetisch» zu bezeichnen.

Es handelt sich beim Konstrukt der Diegese also grundsätzlich um eine Abstraktion oder einen Extrakt, der aus unterschiedlichen Impulsen gewonnen wird, wenn auch die Vorgänge auf der Leinwand den Löwenanteil dazu beitragen. Dabei dient die Gestaltung – von der Kameraführung bis zur Bildkomposition – vor allem als Vorstellungshilfe und Mediator zur Erschließung der fiktionalen Welt.<sup>1</sup> Sie macht sinn-

1 Bill Nichols definiert die Diegese etwas anders. Da er nicht von dem Kriterium ausgeht, was die fiktionalen Figuren wahrnehmen oder wahrnehmen könnten, bezieht er die Gestaltung sehr viel stärker mit ein: «[...] the diegesis can be defined as all that contributes to the look and feel of the imaginary world of the narrative» (1981, 84). Dazu zählen Gestaltungsweisen wie Bildkomposition, Ausleuchtung, Kamerabewegung etc., indem sie mit dem Signifikat verschmelzen. Nicht unähnlich ist der Ansatz

fällig und kommentiert, wie wir die gezeigten Ereignisse und Figuren einzuschätzen haben.

So liegen die formale, ästhetische Gestaltung und der artefaktische Genuss, den sie den Zuschauern vermittelt, auf einer anderen systematischen Ebene als die Diegese – auch wenn Gestaltung und Gestaltetes meist unmerklich ineinander übergehen. Deutlich außerhalb der Diegese stehen hingegen Paratexte wie Vorspann und Nachspann sowie enunziatorische Elemente nach Art informativer Zwischentexte («zwei Jahre später») oder auch die Schauspieler in ihrer Eigenschaft als reale Personen oder Stars – dies im Gegensatz zu ihrer Rolle, der diegetischen Figur.

Den einzelnen Zuschauern bleibt überlassen, wie komplett und detailliert sie sich die Diegese vorstellen. Es ist jedoch zu betonen, dass fiktionale Welten sich grundsätzlich skizzenhaft und ohne scharfe Grenzen präsentieren – man geht am Wesen der Fiktion vorbei, sucht man retrospektiv allzu viele Details zu erschließen, die im Werk, vielleicht absichtlich, nicht ausformuliert sind.<sup>2</sup> Vielmehr besteht der Prozess des Diegetisierens vor allem im prozesshaften Verstehen und Erfassen dessen, was in der Fiktion manifest der Fall ist; sodann in der – weitgehend unbewussten – Speicherung handlungsrelevanter Information. Während das prozesshafte Verstehen mit dem gesamten Geschehen auf der Leinwand beschäftigt ist, abstrahiert die Speicherung von der konkreten Materialisierung, ist Ergebnis des Rezeptionsprozesses. Daher sind diegetische Gedächtnisinhalte der Erinnerung an unsere eigenen Erlebnisse vergleichbar, sind in ähnlicher Weise selektiv und fragmentarisch. Dies ist unter anderem möglich, weil sie von der Folie der Realität zehren, die stets im Hintergrund aufgespannt bleibt und sich nach Maßgabe unseres Weltwissens beiziehen lässt. Allerdings ist bei Fiktionen Vorsicht geboten: Sie können von dieser Folie abweichen, um ein partiell fantastisches Universum zu entwerfen.<sup>3</sup>

von Noël Burch (1982), dem es um den *diegetic effect* geht, also um die Immersion des Zuschauers in die gezeigte Welt; dabei, so Burch, spielt die Gestaltung eine wichtige Rolle, insbesondere die Arbeit der Kamera.

2 Die Frage geht auf den Literaturwissenschaftler L.C. Knights zurück, der 1933 einen Aufsatz mit dem provokanten Titel «How Many Children Had Lady Macbeth?» veröffentlichte, um Methodenkritik zu üben. Knights richtete sich gegen eine allzu ausufernde Analyse, bei der fiktionale Figuren praktisch zu realen Personen hochgerechnet werden.

3 Eine schöne Darstellung dieser Sachverhalte, die auf Umberto Ecos Konzept der «small worlds» rekurriert, findet sich bei Simon Spiegel (2007) im Kapitel «Die Möglichkeit wunderbarer Welten».

Anders als unsere eigenen Erinnerungen ist die filmische Fiktion aber sowohl gestaltet als auch medial vermittelt. Während es im Roman nicht zur Verwechslung von Diegese und Gestaltung kommt, ist dies bei der visuellen filmischen Präsentationsweise leicht gegeben. Im Grunde beschreibt der Film seine Ereignisse bereits im Gewand der Diegese, Signifikant und Referent, Darstellung und Dargestelltes sind – jedenfalls was die äußere Erscheinung der Dinge betrifft – weitgehend kongruent. Auch sind viele Gestaltungsweisen so transparent oder konventionalisiert, dass die Zuschauer gleichsam durch sie hindurch direkt auf die fiktionale Welt zu blicken glauben. Erst die genauere Analyse vermag einen Keil zwischen die verschiedenen Schichten zu treiben.

Die Rolle der medialen Vermittlung lässt sich gut am Beispiel des Schwarzweißfilms verdeutlichen: Hier stellen wir uns ja keinesfalls eine farblose Welt vor oder gehen davon aus, dass die Figuren keine Farben erkennen können; auch wird in den Dialogen ganz selbstverständlich darauf verwiesen, dass das Gras grün und der Himmel blau ist. Nur erhalten wir – wie im Roman – keine sinnfällige Kostprobe. Mediale Gegebenheiten wie Farbigkeit, Flächigkeit, Luminosität, Kontrastreichtum, akzidenteller fotografischer Detailüberschuss oder die rechteckige Rahmung des Bildes sind also, ähnlich den Gestaltungselementen (welche die Figuren ebenfalls nicht wahrnehmen können), von der Diegese zu unterscheiden; manches ist von ihr abzurechnen, anderes hinzuzufügen.

Wenn das Diegetisieren einen Leseprozess darstellt, bei dem allmählich eine Vorstellung von der fiktionalen Welt entsteht, so muss im Zuge dessen jedes filmische Element auf seine Zugehörigkeit und seinen diegetischen Informationsgehalt befragt werden. Lässt es sich *tel quel* als Teil der Diegese veranschlagen, gibt es lediglich Hinweise darauf oder gehört es insgesamt einem anderen Register an? Dass solche Einordnungen oft revidiert werden müssen oder unentschieden bleiben, weil neue Indizien auftauchen oder verschiedene Alternativen sich anbieten, liegt in der Natur der Sache. Das Diegetisieren entspricht einem allmählichen, tastenden Entschlüsseln und Entfalten, das auf vielen Hypothesen aufbaut, um einen Horizont dessen zu errichten, was in der fiktionalen Welt gegeben oder möglich ist.

Für das Filmverstehen, die Filmbeschreibung oder überhaupt das analytische Denken über Film sind nun differenzierte Kategorien förderlich, um jeweils zu entscheiden und zu beschreiben, in welchem Verhältnis zur Diegese ein filmisches Element steht. Denn nur wenn es richtig zugeordnet werden kann, lässt sich seine Relevanz für das filmische Geschehen ermitteln.



Claudia Gorbman war meines Wissens die erste Filmwissenschaftlerin, die – im Anschluss an Genette – eine Reihe kategorialer Adjektive vorgeschlagen hat,<sup>4</sup> mithilfe derer sich der filmische Ton hinsichtlich seiner diegetischen Zugehörigkeit klassifizieren lässt. So unterscheidet sie zwischen *diegetisch* und *extradiegetisch* (je nachdem, ob ein Ton seinen Ursprung im fiktionalen Geschehen hat oder nicht), eine Differenzierung, die sich inzwischen allgemein eingebürgert hat. Ein weiterer terminologischer Vorschlag Gorbmans, *metadiegetisch* für subjektive Eindrücke oder Träume, die nur *einer* der fiktionalen Figuren zugänglich sind, ist dagegen kaum aufgegriffen worden, obwohl der Sonderfall des Subjektiven sich – innerhalb der diegetischen Systematik – griffig damit bezeichnen lässt; doch einerseits verfolgt Genette mit diesem Terminus ein anderes Konzept,<sup>5</sup> andererseits genügt in den meisten Kontexten das Adjektiv «subjektiv». Seit längerem wird in der Filmwissenschaft auch das von Genette geprägte Begriffspaar *homodiegetisch/heterodiegetisch* verwendet, und zwar für Voice-over ebenso wie für persönlich auftretende Erzähler, die im ersten Fall zugleich Figuren der Diegese sind, im zweiten außerhalb der Handlung stehen, von der sie künden (vgl. Kozloff 1988, 43ff).

Ich möchte im Folgenden auf Gorbmans begrifflicher Differenzierung aufbauen, sie modifizieren, erweitern und ihre Anwendung vom Ton auf einen anderen filmischen Parameter erstrecken: auf das Licht. Dies mag auf den ersten Blick nicht vordringlich erscheinen, da im Falle der Beleuchtung kein so eklatantes und umfassendes Phänomen wie die extradiegetische Hintergrundmusik zu verzeichnen ist, Intra- und Extradiegetisches also kein klares Gegensatzpaar bilden. Andererseits liegt gerade in der geringeren Auffälligkeit der Beleuchtung eine Herausforderung, um das Konzept des Diegetischen und die analytische Kraft der differenzierenden Adjektive zu erproben. Zudem ist das Licht bisher in der Filmanalyse sozusagen unterbelichtet geblieben. Eine erweiterte Begrifflichkeit – auch wenn sie nur unter dem Aspekt

4 Claudia Gorbman (1976) bezieht sich auf das von Genette geprägte Vokabular (1998 [1972], 33ff).

5 Genette bezeichnet mit «metadiegetisch» in erster Linie das Verhältnis einer sekundären, eingebetteten Erzählebene zu einer primären (1998, 162ff). Dabei geht es zum Beispiel um Flashbacks. Aber ein Flashback kann, muss jedoch nicht subjektiviert sein. Oftmals dient er nur als Mittel der zeitlichen Verschachtelung, häufig enthält er sogar Begebenheiten, die das sich erinnernde Subjekt gar nicht miterlebt hat. Kürzere, eingesprengte Subjektivierungen oder teilsubjektive Darstellungen, die im Film eine wichtige Rolle spielen, werden mit Genettes Konzept nicht erfasst.



des Diegetischen erfolgt – könnte dazu beitragen, dass ihm in Zukunft mehr Beachtung zuteil wird.

Die folgende Liste versteht sich als Anregung, sie hat heuristischen Charakter. Sicherlich lassen sich weitere Differenzierungen anstellen, möglicherweise habe ich auch ganze Bereiche vergessen, die mit Gewinn nachgetragen werden könnten, oder Zuordnungen getroffen, für die sich eine bessere Lösung anbietet. Zu betonen ist an dieser Stelle erneut, dass die Kategorien keine Ausschließlichkeit beanspruchen, da sie jeweils nur bestimmte Aspekte betreffen, so dass sich ein filmisches Element durchaus mehrfach einordnen lässt. Der Trennschärfe und Definierbarkeit der Register stehen ja die filmischen Phänomene selbst gegenüber, die ganz anderen Logiken folgen als der systematischen Ordnung und sich nicht auf analytische Kategorien festlegen müssen.

## II. Der Sonderfall Licht

Doch bevor ich meine Liste präsentiere, ist es angezeigt, auf gewisse Besonderheiten einzugehen, die dem Parameter «Licht» eigen sind und ihn vom Ton sowie von anderen filmischen Parametern unterscheiden: Dem Licht gebührt ein Sonderstatus insofern, als es gleichermaßen augenfällige Erscheinung im Bild wie technische Bedingung des Filmens überhaupt ist: ohne Licht kein Film.

John Alton unterscheidet daher zwischen den Funktionen *lighting for quantity* und *lighting for quality* (1995, 32). Während die erste Funktion nur dazu dient, genügend Licht zu erzeugen, sorgt die zweite für die Orientierung der Zuschauer im Raum, für Perspektive und Tiefenillusion, für Atmosphäre und Stimmung sowie für ästhetische Werte.<sup>6</sup>

Auch Richard Dyer stellt die Sichtbarkeit der filmischen Objekte in den Vordergrund, spricht aber von «*controlled visibility*»: «At a very basic level, movie lighting wants to ensure that what is *important* in a shot is clearly visible to the audience» (1995, 86; Herv. CNB.). Dyer bezieht damit bereits Gestaltungselemente mit ein, die im Zuge des

<sup>6</sup> John Alton, prominenter Hollywood-Kameramann, berühmt vor allem für seine Film-Noir-Fotografie, gibt in seinem Handbuch *Painting with Light* (1949), das sich an die Praxis wendet, zugleich wertvolle Einblicke in die Arbeitsweise der 40er Jahre; zu Alton vgl. Robert Müller (1990). Für eine ausführliche, technische sowie ästhetische Darstellung der Beleuchtung im frühen klassischen Hollywood vgl. Kristin Thompsons Unterkapitel «Lighting for clarity and depth» in Bordwell/Staiger/Thompson (1985, 223ff). Für spätere Entwicklungen in der Lichtsetzung vgl. praktische Handbücher wie Millerson (1972) und Malkiewicz (1986).

Sichtbarmachens das Gezeigte gliedern. Dass die Ausleuchtung dabei von Situation zu Situation, von Genre zu Genre und zugunsten stilistischer Präferenzen variiert werden muss und kann, versteht sich. Das Licht läuft geschmeidig der Narration entlang, die Filmemacher versuchen «natürliche» Lichtquellen als realistische Motivation zu nutzen, können aber von diesem Prinzip jederzeit abweichen, um Betonungen und Effekte zu erzielen.

Häufig verlangt die Technik mehr Licht, als sich auf die fiktionale Situation zurückführen lässt, enthält also Effekte, die der Diegese eigentlich nicht zuzurechnen sind. Da die – analoge – Kamera schnell an ihre Grenzen stößt, man zum Filmen sehr viel mehr Licht braucht oder brauchte,<sup>7</sup> als in einem «natürlichen» Kontext gegeben ist, muss beispielsweise schon in der Dämmerung mit «amerikanischer Nacht» (*day for night*) gearbeitet, eine Szene also unterbelichtet und mit speziellen Filtern bei Tage gefilmt werden.<sup>8</sup> Auch reicht Kerzenschein zur Illumination meist nicht aus und wird am Set künstlich verstärkt, ein Verfahren, das sich natürlich in der Bildwirkung niederschlägt. Solche Substitutionen oder Supplemente sind jedoch konventionalisiert, so dass die Zuschauer sie gewohnt sind und sich beim Diegetisieren nicht daran stören.

Auch das Gegenteil des Lichts, der Schatten, unterliegt dem filmischen Eingriff: Gesichter werden durch zusätzliche Beleuchtung aufgehellt, um allzu dunkle Zonen auszugleichen, oder man verwendet sogenannte «Gobos», Abdeckschirme, um bestimmte Bildpartien zu verschatten (vgl. Alton 1995, 11–17) – eine Technik, die häufig im Film Noir mit seinen Chiaroscuro-Effekten zu beobachten ist.<sup>9</sup> Jeweils entstehen Lichtsituationen, die sich diegetisch nicht verrechnen lassen.

Eine weitere Besonderheit des Lichts liegt darin, dass es sich oftmals schwer zuordnen oder – zumal im Schwarzweißfilm – von weißen

7 Hier sind Einschränkungen am Platz: Einerseits hat auch die analoge Kamera (dank besserer Objektive und lichtempfindlicheren Rohmaterials) heute eine höhere Sensibilität gewonnen, die selbst für schwaches Restlicht ausreicht; andererseits erfordert die digitale Kamera grundsätzlich weniger Helligkeit und liefert noch in Dämmer-situationen schärfentiefere Bilder.

8 Im Farbfilm werden Nachtszenen meist mit Blaustich markiert, ähnlich wie im Stummfilm, bei dem blaue Viragierung die Norm war.

9 John Alton hat als Kameramann von *THE BIG COMBO* (USA 1955, Joseph H. Lewis) eine interessante Lichtblockade eingesetzt: Die Protagonistin entflieht im schulter-freien Kleid ihren Peinigern, wird jedoch von zwei Bodyguards gestellt. Man sieht sie in der Mitte zwischen beiden Männern, wobei sich ein undurchdringlicher, auf keine reale Lichtsituation beziehbarer Schatten über sie legt; er schneidet ihren Kör-per unterhalb des Dekolletees so ab, dass sie nackt – und damit schutzlos – wirkt.

Flächen unterscheiden lässt: Reflektierende dunkle Objekte können ebenso hell leuchten wie Schnee oder Alabaster, so dass in einer Bildkomposition helle Zonen beiderlei Provenienz zueinander in Beziehung treten können (eine mediale Gegebenheit); dasselbe gilt, *mutatis mutandis*, für Schwärze.<sup>10</sup>

Ist keine Lichtquelle im Bild zu sehen, lässt sich mitunter kaum erkennen, ob wir uns eine solche überhaupt vorstellen sollen, ob die Helligkeit nur der Notwendigkeit filmischer Sichtbarkeit geschuldet ist oder aber expressive Aufgaben erfüllt: Der filmische Text hält sich in dieser Hinsicht typischerweise bedeckt, um flexibel operieren zu können. So entsteht im deutschen Expressionismus oft der Eindruck, als leuchteten die Objekte sozusagen von selbst, «phosphoreszierend»<sup>11</sup> von innen heraus. Oder das Licht übernimmt zugleich die Funktion der Akzentuierung: Das ominöse Milchglas in Hitchcocks *SUSPICION* (*VERDACHT*, USA 1941) enthielt zum Beispiel ein elektrisches Glühbirnchen, um seine Sichtbarkeit und giftige Ausstrahlung zu steigern (vgl. Truffaut 1992 [1966], 133). Doch mit diesen Beispielen bewegen wir uns bereits auf der (durchlässigen) Grenze zwischen Diegese und Gestaltung.

Dass das Licht in der Filmwissenschaft (und beim Publikum) eher geringe Beachtung findet, spiegelt sich in seiner Relevanz für die Diegese: Beim Diegetisieren geht es ja darum, sich eine substanzielle Vorstellung davon zu machen, was in der fiktionalen Welt Sache ist. Doch das Licht hat typischerweise eine insubstanzielle, ephemere Qualität, die von Blickpunkt zu Blickpunkt, Moment zu Moment wechselt: So ist es gängige Praxis, jede Einstellung separat auszuleuchten, und insbesondere für Großaufnahmen pflegt man ganz anderes Licht zu setzen als für die übrigen Kameradistanzen; auch werden Frauen meist heller und weicher ausgeleuchtet als Männer.<sup>12</sup> Schon aus diesem Grund

10 Dieser Sachverhalt kann problematisch sein: Bei der Aufnahme dunkelhäutiger Personen kann die Haut so stark reflektieren, dass sie nachgerade weiß wirkt. Richard Dyer betrachtet das Phänomen mit umgekehrten Vorzeichen und führt aus, dass die filmische Technik in ihrer Entwicklung «rassistisch» auf Hellhäutigkeit hin optimiert wurde, dunkelhäutige Personen daher spezifisch ausgeleuchtet werden müssen, damit ihr Gesicht nicht als undifferenziert dunkle Scheibe erscheint (Dyer 1997, insbes. 89ff).

11 Ein Ausdruck Lotte Eisners (1975, 47), deren scharfsichtige Beobachtungen und Ausführungen zur Beleuchtung im expressionistischen Film hier nicht weiter referiert werden können.

12 Vgl. Nichols, der auf die Diskrepanz zwischen der glamourösen Beleuchtung Marlene Dietrichs und der eher düsteren des männlichen Protagonisten in *BLONDE VENUS* (USA 1932, Josef von Sternberg) hinweist: «It [this difference] reminds us of

wird der Eindruck, den das Licht erzeugt, durch spätere Bilder relativiert, ergänzt, überlagert und vergessen gemacht. In der im Gedächtnis gespeicherten Diegese bildet es daher meistens eine *quantité négligeable*, obwohl es beim Vorgang des Diegetisierens, im Prozess der Rezeption wichtige Funktionen erfüllt.

Filmisches Licht, so könnte man abschließend sagen, ist ein fluides, nachgerade irrationales Darstellungselement, das viele Formen flexibel anzunehmen und sich wie Proteus dem Zugriff zu entziehen vermag.

### III. Die kategorialen Adjektive

#### 1. Subdiegetisches Licht

Das subdiegetische Licht stellt sozusagen den Nullpunkt der Beleuchtung dar, es bildet die unerlässliche Bedingung der Sichtbarkeit, von der bereits die Rede war. Von daher ist es unauffällig und spielt in der filmischen Handlung, für die Figuren, nur selten eine Rolle.

Subdiegetisches Licht ist gegeben, wenn keine Lichtquelle im Bild erscheint oder aus Indizien zu ergänzen ist und wenn die Beleuchtung keine augenfällige Qualität aufweist: nicht die Szene in rosiges oder frostiges Licht taucht oder in gleißender Helligkeit badet, die Figuren nicht im Gegenlicht silhouettiert, nicht mit Lichtsäumen schön oder dreidimensional modelliert. Vielmehr ist es bei subdiegetischem Licht einfach nur hell. Man denke an das neutrale Nordlicht, das Maler für ihr Atelier bevorzugen (vgl. Salt 1983, 329). Im Studio kann ein solcher Effekt erzeugt werden, wenn ausreichend starkes, aber ungerichtetes Licht von oben herein flutet, wenn zum Beispiel über der Szene angebrachte Scheinwerfer durch eine Gazeschicht diffundiert werden oder wenn starkes Licht so gegen die weiße Decke geworfen wird, dass es indirekt und diffus zurückkommt (*bounce lighting*). Doch typischerweise treten zu diesem subdiegetischen Grundlicht weitere, spezifischere Lichtquellen hinzu.

Im Animationsfilm bildet subdiegetisches Licht die Norm (wie im plakativen, flächigen Comic mit seinen ungebrochenen Objektfarben); die Darstellung von Lampen und anderen Lichtquellen, ihrer Strahlen und Wirkungen ist dort eher die Ausnahme; man vergleiche die aktuelle Fernsehserie THE SIMPSONS.

the interplay between star and character and of the possibility of discrepant diegetic realms», denn High-key-Beleuchtung und Low-key-Beleuchtung gehören zu unterschiedlichen Subcodes (1981, 113f).

## 2. Quasidiegetisches Licht

Von *quasidiegetischem* Licht ist im bereits erwähnten Fall zu sprechen, bei dem eine in der Szene sichtbare Lichtquelle künstlich verstärkt oder durch weitere, nicht der fiktionalen Welt zugehörige Quellen ergänzt oder partiell blockiert wird: Quasidiegetische Licht- und Schattenführung soll die diegetische Wirkung verbessern, trägt zur fiktionalen Illusion bei, verhält sich jedoch diskret, um die Illusion nicht zu stören. Mitunter könnte man auch von *pseudodiegetischem* Licht sprechen, um den Täuschungscharakter hervorzuheben – doch das Quasidiegetische geht darin nicht auf, hat im Allgemeinen weniger Täuschungs- als Verstärkungscharakter.

Quasidiegetisches Licht gleicht in mancher Hinsicht dem Make-up (das diegetisch sein kann, wenn eine fiktionale Figur sich geschminkt hat, häufig aber nur aufgetragen wird, um die Schauspieler ihren Rollen anzuverwandeln oder sie zu schönen). Oft handelt es sich bei quasidiegetischen Effekten nur um ein leichtes Überziehen des diegetisch Möglichen, etwa um eine intensivere, attraktivere Ausstrahlung der Darsteller zu erreichen, oder auch, um das Bildfeld zu gliedern und den Blick der Zuschauer auf Details zu lenken.

Bei der typischen, konventionellen Dreipunkt-Beleuchtung (*three point lighting*, bestehend aus Hauptlicht, Füll- und Rücklicht, meist ergänzt durch weitere Spotlights),<sup>13</sup> spielen regelmäßig quasidiegetische Effekte eine Rolle; von den Zuschauern wird aber im Allgemeinen nur das Hauptlicht als diegetisch registriert, denn nur hierfür ist allenfalls eine fiktional «reale» Quelle ausgewiesen.

## 3. Diegetisches (oder intradiegetisches) Licht

Vor allem in Filmen mit realistischem Anspruch ist man meist bemüht, entweder eine sichtbare Lichtquelle im Bild zu positionieren oder jedenfalls (neben dem subdiegetischen Licht) eine Beleuchtung zu kreieren, die sich zu einer plausiblen Situation hochrechnen lässt, also auf Lampen verweist, auf eine Tageszeit oder auch eine bestimmte Wetterlage. Das Licht scheint hier auf ganz natürliche Weise der fiktionalen Welt zu entspringen.

<sup>13</sup> Eine kurze Erklärung des *three point lighting* findet sich bei Bordwell/Thompson (1993, 392). Für weiter ausgeführte Beobachtungen – insbesondere zum Unterschied zwischen der europäischen Beleuchtungspraxis der 1920er Jahre und der in Hollywood üblichen – vgl. Kristin Thompsons Kapitel «Making the Light Come from the Story: Lighting» (Thompson 2005, 35–52).

Dabei lassen sich entsprechende Effekte auch im Atelier simulieren – «Sonnenstrahlen» können glaubhaft durch ein Fenster fallen, das sich auf ein künstliches Außen, ins Leere richtet, und bei der Rückprojektion von Landschaften gelingt es durchaus, die Ausleuchtung der Schauspieler, die im Vordergrund agieren, dem unter anderen Bedingungen gedrehten Hintergrund anzupassen. Diegetisches Licht ist also nicht gleichzusetzen mit natürlichem Licht bei der Aufnahme. Nicht die technischen Bedingungen beim Dreh sind für die Zuordnung relevant; was zählt, ist der illusionäre Eindruck, der beim Publikum entsteht. Diegetisches Licht lässt sich in dieser Hinsicht analog zum diegetischen Ton begreifen, der ja ebenfalls seine Quelle in der gezeigten Situation zu haben scheint und für dessen Zuordnung es ebenfalls keine Rolle spielt, wie die Tonaufnahme technisch entstanden ist.

Diegetisches Licht ist, wie bereits erwähnt, oft unauffällig und geht in diesem Fall kaum ins Diegetisieren oder in die im Gedächtnis gespeicherte Diegese ein. Eine gewisse Erscheinungshöhe ist notwendig – originelle Lampen, Strahlen, in denen Staub und Mücken tanzen, Wetterleuchten oder vibrierende Wasserreflexionen wirken als eigenständige diegetische Substanz. Dies insbesondere, wenn dem Licht eine handlungsrelevante Bedeutung zukommt: Scheinwerfer kündigen nachts ein sich näherndes Auto an; die glimmende Zigarette verrät den Standort des Mörders; Indianer verständigen sich von Bergspitze zu Bergspitze mittels aufblitzender Spiegel; der Himmel verdunkelt sich, weil ein Heuschreckenschwarm einfällt. In solchen Fällen fungiert das Licht als *Indiz* innerhalb der fiktionalen Kausalkette.

Soweit ist der Begriff des diegetischen Lichts unproblematisch, da auf den Aspekt der Präsenz oder denkbaren Präsenz einer diegetisch dingfesten Quelle bezogen. Schwieriger wird es, wenn wir das Licht nicht nach seiner Herkunft, sondern unter dem Aspekt seiner Qualität betrachten. Für viele filmische Situationen ist es ja von untergeordneter Bedeutung, ob ein Kronleuchter oder eine Stehlampe im Einsatz sind, Straßenlaternen oder Mondschein eine Szene erhellen. Vielmehr geht es um die Stimmung, die jeweils herrscht und das fiktionale Geschehen attributiv charakterisiert, und es geht um die Lebensumstände, unter denen die Figuren agieren.

Claude Chabrols *LE BEAU SERGE* (DIE ENTtäUSCHTEN, F 1959) zeigt eine Kleinstadt im französischen Zentralmassiv bei frühem Morgenlicht, erste Sonnenstrahlen verdrängen den Frühnebel, die Stimmung ist frisch und zart zugleich, spendet natürliche Lebensenergie, die dem Protagonisten gut tut. Ganz anders Claire Denis' *BEAU TRAVAIL* (DER FREMDENLEGIONÄR, F 1999), der im exotischen Djibouti spielt, in der

lähmenden Mittagsglut am Meer oder im straubtrockenen Inland, das den Fremdenlegionären fast den Atem verschlägt. Es ist der Kunst der Kameraleute geschuldet, ob es gelingt, solche Lichtsituationen einzufangen und für die Zuschauer so plausibel zu machen, dass sie als Faktoren in die Konstruktion der fiktionalen Welt eingehen.<sup>14</sup> Die Chance, Licht als Qualität eines spezifischen Ambientes oder als Stimmungslicht einzusetzen, bleibt allerdings in vielen Filmen ungenutzt.

In der Analyse ist es nicht leicht, die diegetische Funktion solcher Lichtführung gegen andere Funktionen abzugrenzen. Wie noch zu zeigen ist, kann Stimmungsbeleuchtung zugleich metaphorische Obertöne vermitteln oder auch subjektive Befindlichkeiten zum Ausdruck bringen (siehe die folgenden Kategorien). Sie kann aber auch in erster Linie nondiegetisches Gestaltungselement sein, der momentanen Bildkomposition dienen oder der fotografischen Ästhetik.

#### 4. Diegetisch-subjektives Licht

Das Subjektive repräsentiert einen Teilbereich der Diegese, nämlich all jene Erscheinungen, die lediglich in der Wahrnehmung oder im Bewusstsein einer einzelnen Figur existieren: Gedanken, Erinnerungen, Träume, Visionen, selektive Wahrnehmung, Stimmungen, Rauschzustände, Blackouts. All diese Phänomene sind zwar in der Diegese verankert, der die subjektivierte Figur ja angehört, sind aber den übrigen Figuren nicht zugänglich und besitzen daher einen besonderen, prekären Realitätsstatus. Sie bilden eine Art Enklave und sind oft spezifisch markiert, um Missverständnisse zu vermeiden. Streng realistische Filme verzichten im Allgemeinen auf die Darstellung innerer Prozesse und zeigen die Figuren lediglich von außen.

Eindeutig subjektiv können Licht und Schatten sein, wenn sie nur im Kopf einer einzigen Figur existieren. So etwa bei Geistererscheinungen und anderen Visionen, die mit Lichteffekten einhergehen, oder im Falle des Erblindens oder Ohnmächtigwerdens, wenn das Bild plötzlich schwarz wird (hier verschwindet auch das subdiegetische Licht zugunsten diegetisch-subjektiver Dunkelheit).

<sup>14</sup> Karl Prümm hat in einem äußerst lesenswerten Aufsatz dargestellt, wie das »natürliche« Licht in *MENSCHEN AM SONNTAG* (D 1930, Robert Siodmak/Edgar G. Ulmer) zugleich eine Aussage über das Leben in der Großstadt liefert. Er führt dabei aus, »daß das vermeintlich Unmittelbare und Unverstellte, der vielgepriesene Naturalismus dieses Films, in Wirklichkeit das Resultat einer extremen Stilisierung ist« (Prümm 1999, 44f).

Subtilere, partielle Effekte finden sich zum Beispiel, wenn die Figuren einander anders vorkommen, als sie «objektiv», das heißt für die übrigen Figuren und für die Zuschauer sind. Verliebt sich jemand, so kann es geschehen, dass die begehrte Person nun heller und schöner aussieht, da Weichzeichner das Gesicht verklären und alle dunklen Schatten daraus verschwunden sind; wenn hingegen Hass ausbricht, so verdüstert und verhärtet sich ein Gesicht durch kontrastreiches Licht oder dämonische Schattenbildung. Dafür wird gern von unten beleuchtet, weil eine tief platzierte Lichtquelle in der Realität selten ist, so dass die Figuren nicht nur dunkler, sondern auch befremdlich wirken. Solche Verklärung oder Verfinsterung muss allerdings nicht subjektiv motiviert sein, sondern wird auch verwendet, um eine Figur für das Publikum zu charakterisieren. Der Effekt wäre in diesem Fall als «prodiegetisch», manchmal auch als «supradiegetisch» (siehe unten) zu bezeichnen.

Auch das bereits besprochene Stimmungslicht kann diegetisch-subjektiv sein, sich also nur auf die Stimmung einer einzelnen Figur beziehen. So beispielsweise in Frank Capras *IT'S A WONDERFUL LIFE* (*DAS LEBEN IST WUNDERVOLL*, USA 1946), als der Protagonist sich in einer Art Film-Noir-Welt wähnt, in welcher Düsternis vorherrscht.

### 5. Prodiegetisches Licht

Es erscheint mir sinnvoll – doch darüber lässt sich streiten –, eine Kategorie für all jene Effekte einzuführen, bei denen zwar keine diegetische Lichtquelle auszumachen ist – Karl Prümm spricht in diesem Zusammenhang von «arbitrarem» Licht (1999, 47) –, die sich aber gleichwohl auf die Diegese auswirken. Einerseits gehören solche Effekte der non-diegetischen Ebene der Gestaltung an, doch andererseits affizieren sie – im Sinne von Nichols (vgl. Anm. 1) – die Figuren und beeinflussen womöglich auch ihre Wahrnehmung (darüber wäre von Fall zu Fall zu spekulieren). Vor allem erfüllen sie eine expressive Funktion, machen durch spezielle Lichtführung auf etwas aufmerksam, das in einem anderen Film vielleicht auf andere Art in Erscheinung treten würde. Oft kann sich ein Phänomen ja auf unterschiedliche Weise manifestieren: Die Angst einer Figur lässt sich diegetisch über deren Mimik und Gestik vermitteln, nondiegetisch über Herztöne oder ominöse Klänge auf der Tonspur, wiederum diegetisch über unzureichende Beleuchtung (wenn die fiktionale Elektrizität ausfällt) oder eben prodiegetisch über unheimliche Lichteffekte ohne eindeutige diegetische Quelle.

Auch das expressionistisch arbiträre, phosphoreszierende Licht, vom dem bereits die Rede war, lässt sich häufig der Kategorie des Prodie-



getischen zurechnen: Es schafft Stimmung, beeinflusst also die diegetische Atmosphäre, und es charakterisiert die Figuren, was den Aufbau der Diegese befördert. Ähnlich wirkt sich akzentuierendes Licht aus, wie Hitchcocks Milchglas oder der Ring in Woody Allens *MATCH POINT* (USA 2005), der durch magisches Blinken auf sich aufmerksam macht. Auf einer subtileren, weniger auffälligen Ebene dient das Licht auch der Hervorhebung und Gewichtung der Figuren: «Movie lighting hierarchises» (Dyer 1995, 102), d.h. lässt erkennen, wer als wichtig, wer als unwichtig gelten soll. Dies kann natürlich mittels Platzierung der Figuren in der Nähe realer Lichtquellen geschehen, häufig jedoch verselbständigt sich die Ausleuchtung zu diesem Zweck.

Prodiegetisches Licht trägt also produktiv zur Konstruktion der Diegese bei, lässt sich kaum von ihr abspalten, obwohl seine fiktionale Genese ungeklärt bleibt: Es steht auf der Schwelle zwischen filmischer Gestaltung und dargestellter Welt, entzieht sich dem systematischen Schnitt zwischen beiden. Ob dies bereits genügt, um eine griffige Kategorie zu konstituieren, und ob «prodiegetisch» als Bezeichnung dafür taugt, ist allerdings zweifelhaft. Denn «prodiegetisch» könnte man genau genommen fast alles nennen, was in einem Film zu sehen ist, und außerdem präsentiert sich die Kategorie als eine Art Sammelbecken für recht unterschiedliche Phänomene, könnte also eine weitere Ausdifferenzierung vertragen. Möglicherweise deuten diese Schwierigkeiten, trennscharf zu operieren, aber auch auf ein höherrangiges Problem mit den Unterscheidungen, die ich hier im Lichte der Diegese zu treffen suche.

## 6. Supradiegetisches Licht

Unter diese Kategorie fällt alles, was an zusätzlicher, geistiger Bedeutung die realistische, buchstäbliche Denotation einer Figur, eines Objekts oder Sachverhalts überlagert – die Diegese also kommentiert und mit Sinn auflädt.

In Falle der Beleuchtung sind dies häufig metaphysische Konnotationen oder Assoziationen: Das Licht im Rücken einer Märtyrerfigur bildet – wie zufällig – einen Heiligenschein um ihren Kopf; durchs Fenster fallende Strahlen überschneiden sich wie ein Kreuz; die Natur leuchtet in irrealem Glanz, wenn ein Gott die Erde betritt, glüht dagegen diabolisch, wenn es sich um den Teufel handelt.<sup>15</sup> Aber auch ande-

<sup>15</sup> Von der supradiegetischen Bedeutung solcher Effekte ist allerdings nicht zu sprechen, wenn es sich um einen fantastischen Film handelt, bei dem Übernatürliches

re metaphorische Bedeutungen sind denkbar: «Kaltes» Licht signalisiert emotionale Abkühlung, «warmes» Geborgenheit und Frieden; mit der Dunkelheit kann der Tod eintreten; fahle Überbelichtung zeigt schicksalsschwere Ereignisse an, luxuriöse High-Key-Beleuchtung opulente Erfolge, Glühwürmchen und silbriger Mondschein romantische Erfüllung. Hier verschwimmen, wie so oft, die Grenzen zum Diegetischen oder auch zum Prodiegetischen. Ohnehin ist supradiegetisches Licht typischerweise teildiegetisch, nur halbwegs oder zu einem gewissen Grad der Metaphorik geschuldet.

### 7. Disdiegetisches Licht

Der Kategorie des Disdiegetischen gehört alles an, was zwar in seiner Darstellungsweise diegetisch zu sein scheint, sich aber als Fremdkörper, als irrtümlich auf der Leinwand vorhandenes Element entpuppt. So das anachronistische Flugzeug im Frontier-Western oder die Armbanduhr im Sandalenfilm; das Mikrofon, das ins Bild hängt, der Versprecher im Dialog, Kratzer auf dem Zelluloid.

Im Falle des Lichts sind auffällige Fehler dieser Art selten. Doch manchmal spürt man bei Außenaufnahmen zwei Sonnen aufgrund doppelter, nach verschiedenen Seiten fallender Schatten (der Effekt entsteht durch starke Reflektoren); oder die Kamera und anderes Gerät zeichnet sich auf der Studiowand ab; oder eine Kerze wird ausgeblasen, aber es bleibt hell im Raum; gelegentlich geht auch die Sonne im Osten unter, wie am Schluss von John Waynes Vietnamfilm *THE GREEN BERETS* (*DIE GRÜNEN TEUFEL*, USA 1968).<sup>16</sup> Wie selten solche Fehler registriert werden, lässt sich an *L'ANNÉE DERNIÈRE À MARIENBAD* (*LETZTES JAHR IN MARIENBAD*, F/I 1961, Alain Resnais) demonstrieren: Hier erscheint – zwecks irrealisierender, artefaktischer Verunsicherung – ein Barockgarten, in dem zwar die Spaziergänger lange pointierte Schatten werfen, die kegelförmig beschnittenen Alleebäume jedoch nicht (vgl. Bordwell/Thompson 1993, 392). Aber nur wenige Zuschauer bemerken diese Diskrepanz.<sup>17</sup>

zur diegetischen Welt gehört; vgl. dazu Hans J. Wulffs Beitrag in diesem Heft (Wulff 2007) sowie Simon Spiegel (2007, insbes. Kapitel 5).

<sup>16</sup> John Wayne hat dieses Spektakel wohl eingebaut, um der Tradition zu entsprechen, dass am Ende von Kriegsfilmen die Sonne stimmungsvoll über dem Meer untergeht – obwohl die vietnamesische Küste, an der sich dieser Filmschluss ereignet, nach Osten weist.

<sup>17</sup> In John Fords *STAGECOACH* (USA 1939), während der hektischen Verfolgung der Kutsche durch die Indianer, wechselt der Schattenwurf gelegentlich von links nach

Es ist zu vermuten, dass das filmgeübte Publikum disdiegetische Vorkommnisse gar nicht erst mit der Diegese speichert, sondern sie schon im Prozess des Diegetisierens ausfiltert. Man erinnert sich an sie, wenn überhaupt, als an etwas Ärgerliches oder Merkwürdiges, das nicht zur Handlung gehört – eine Art Druckfehler, der Sand ins Getriebe wirft.

## 8. Nondiegetisches Licht

In ihrem Aufsatz von 1976 hatte Claudia Gorbman noch von «extradiegetic sound» gesprochen, um all jene Töne zu bezeichnen, die außerhalb der Diegese stehen. Doch hat sich in der filmischen Terminologie inzwischen (auch bei Gorbman)<sup>18</sup> das Adjektiv *nondiegetic* durchgesetzt, das neutraler und daher vielseitiger verwendbar ist. Dies insbesondere auch für den Parameter Licht, der ja nicht wie der Ton über eine parallele Spur verfügt und unabhängig vom Bild eigene Wege gehen, also gänzlich außerhalb der Diegese stehen kann.

Zunächst mag es schwerfallen, sich überhaupt Lichteffekte vorzustellen, die genuin und ungeteilt nondiegetisch sind: Fast immer ist ja «etwas» beleuchtet, und das Licht – selbst wenn keine diegetische Quelle existiert – wirkt sich im diegetischen Umfeld aus. Doch das Nondiegetische muss ja nicht synchron mit der diegetischen Darstellung erfolgen, sondern kann auch in raumzeitlicher Trennung davon stehen. So hat zum Beispiel Rainer Werner Fassbinder in *FONTANE EFFI BRIEST* (BRD 1974) mit weißen Lichtfeldern gearbeitet, die sich interpunktierend zwischen die Segmente der Erzählung schieben. Sie haben als eigenständiger Einschub Bestand und erfüllen keine diegetische, sondern eine distanzierend enunziatorische Funktion (vgl. Hartmann 2005). Viel weniger auffällig als Fassbinders Weißblenden sind Schwarzblenden. Sie gehören zur Hollywood-Grammatik und finden sich in unzähligen Filmen, um Pausen oder Einschnitte zu markieren; von den Zuschauern werden sie nur unterschwellig registriert, also mühelos als nondiegetische Signale verbucht.

Gelegentlich wird farbiges Licht eingesetzt, um ganze Sequenzen gegeneinander abzugrenzen und den Film ästhetisch attraktiver

rechts: Ford arbeitete mit dem dramatischen natürlichen Licht am frühen Morgen, kam jedoch wegen der Kürze dieser Phase in Zeitnot, so dass er auch am Abend filmen musste. Sein Kommentar, als er auf die Inkonsistenz der Schatten hingewiesen wurde, lautete: «I will get away with it» (unbestätigte Anekdote, ohne Nachweis).

<sup>18</sup> In ihrem Buch *Unheard Melodies* ersetzt Gorbman (1987) «extradiegetic» durch «nondiegetic», ohne auf weitere Differenzierungen einzugehen.

zu gestalten.<sup>19</sup> POINT BLANK (USA 1967, John Boorman) verwendet beispielsweise eine solche Kodierung, die den Film gliedert. Sie trägt zur Diegese wenig bei, vermittelt allenfalls eine gewisse Stimmung. Während POINT BLANK diskret mit dieser Tönung umgeht – als schaue man durch unterschiedliche Sonnenbrillen –, verfährt das Rockmusical TOMMY (GB 1975, Ken Russell) ziemlich poppig, so dass sich die Einfärbung auf scheinbar willkürliche Weise von der fiktionalen Realität abhebt. Wieder anders gelagert sind Fassbinders Effekte in LOLA (BRD 1982). Der Regisseur betont den künstlichen Charakter der Beleuchtung, wenn mitunter verschiedenfarbige Lichtzonen gleichzeitig auftreten und die Bilder so überfluten, dass ein Teil des Raums violett-, ein anderer gelbstichig glimmt. Hier könnte man von einer Ausleuchtung sprechen, die auf mehreren Ebenen gleichzeitig figuriert: subdiegetisch, um das Geschehen überhaupt sichtbar zu machen; diegetisch, soweit eine fiktionale Lichtquelle denkbar ist oder diegetisch-subjektive «Färbungen» in Frage kommen; pro- und/oder supradiegetisch, wenn es um atmosphärische Werte geht, die diegetische Welt also fassbar gemacht respektive kommentierend charakterisiert wird; und nondiegetisch, wenn der artefaktische Verfremdungscharakter des farbigen Lichts angesprochen werden soll.

### 9. Transdiegetisches Licht

Wandert ein Element von einer Kategorie in die andere, wechselt also seinen diegetischen Status, so ist der Ausdruck *transdiegetisch* am Platz. Beispielsweise kann die Beleuchtung vom Diegetischen ins Diegetisch-Subjektive kippen und umgekehrt; oder sie kann zunächst quasi-diegetisch erscheinen, sich schlussendlich aber doch einer diegetischen Lichtquelle zuschreiben lassen. Auch supradiegetische Bedeutungen können ihren Status verlieren, etwa wenn ein «Heiligenschein» sich (in der Komödie) als banaler Effekt einer Lampe herausstellt.

Diese Kategorie ist insofern anders gelagert und sprengt den Rahmen, als sie keine Eigenschaft *sui generis* darstellt, sondern lediglich die Tatsache eines Übergangs oder die Fähigkeit eines Elements bezeichnet, von einer Kategorie in die andere zu gleiten. Sie steht damit quer zu den übrigen Kategorien, erweist sich jedoch in der Beschreibung und Analyse als nützlich.

<sup>19</sup> Wie Licht und Farbe zusammenwirken, habe ich an anderer Stelle ausgeführt (Brinckmann 2001); dort ist vom farbigen Licht in Wong Kar-wais CHUNGKING EXPRESS (Hongkong 1994) ausführlich die Rede.

#### IV. Ein Fallbeispiel

Das Beispiel entstammt G.W. Pabsts Antikriegsfilm *WESTFRONT 1918* (D 1930); die Stelle befindet sich fast am Schluss der Handlung.

Der Protagonist, ein Soldat, liegt schwer verletzt im Feldlazarett (Abb.1). Wir sehen sein Gesicht in Großaufnahme kurz vor dem Tod, frontal in leicht schräger Aufsicht. Der Raum ist weitgehend in Dunkel gehüllt, subdiegetisches Grundlicht also kaum vorhanden. Hingegen fällt vom Kopfende des Bettes eine Art Streiflicht nach vorn, so dass sich auf Stirn, Nase, Wangen und Kinn helle Zonen ausbreiten, während vor allem die Augenhöhlen tief verschattet sind. Man könnte für diese Chiaroscuro-Beleuchtung eine – diegetisch vorhandene – Lampe annehmen, die hinter dem Bett hängt, auch wenn der flache Winkel der Lichtstrahlen eher ungewöhnlich wäre. Zudem sind sowohl die Einstellungen unmittelbar vor der Sterbeszene als auch die darauf folgenden ganz anders ausgeleuchtet.

In den Pupillen des Sterbenden flackern kleine Funken, die eine Lampe hinter dem Bett nicht verursachen könnte – ein eigenständiges, aus der Verschattung glühendes Leuchten (das man zunächst wohl als Reflexion einer weiteren Lichtquelle deutet). Es zeigt die letzte mentale Aktivität, die fiebrige Intensität des Sterbenden an, kommt sozusagen von innen, unmittelbar aus der Seele.

Als Metapher für die Seele wären die Lichtpunkte der Kategorie des Supradiegetischen zuzuschlagen, denn sie stehen für etwas Inneres, Immaterielles, das für die Zuschauer sichtbar gemacht wird. Allerdings entsprechen solche Augen-Lichter zugleich einer Konvention, die nicht nur ausnahmsweise und bei Sterbenden zum Einsatz kommt, sondern relativ durchgängig überall dort, wo ein Gesicht als wach gekennzeichnet, Leben hinter der Stirn angedeutet werden soll, das sozusagen aus den Augen sprüht. So betrachtet haben die Lichtpunkte zwar noch immer metaphorische Konnotation, lassen sich jedoch zugleich als prodiegetisch veranschlagen. Denn sie betonen oder unterstützen einen in der Fiktion gegebenen Sachverhalt, der durch ein zusätzliches Spotlight markiert wird. In diesem Zusammenhang ist zu erwähnen, dass die Augen der anderen Figuren ebenfalls durch Lichtpunkte belebt sind, wenn diese auch kleiner sind und weniger expressiv. Diegetische Beleuchtung, supradiegetisch-metaphorische Nebentöne sowie quasi- und prodiegetische Konventionen, die unabhängig von fiktionalen Lichtquellen mit Effekten spielen, greifen hier ineinander.

Die nächste Einstellung (Abb. 2) repräsentiert einen Gegenschuss aus der Warte des Soldaten: Militärarzt und Krankenschwester stehen



1



2



3



4



5



6

1-6 Sterbeszene  
aus WESTFRONT  
1918.

am Fußende und blicken ihn an. Zugleich aber ist diesem *twoshot* ein weiteres Bild überlagert, das die ferne Frau des Sterbenden in einer ätherischen Überblendung zeigt, deren Maßstab und Charakter bereits die Unwirklichkeit der Vision ausdrücken: Ihr Gesicht ist viel größer als das der beiden Anwesenden, dem Sterbenden viel näher, leicht zur

Seite geneigt und in helleres, weicheres Licht getaucht. Ein diegetisch-subjektiver Einschub also, der sich durch mehrfache Kodierung als solcher ausweist und sich auch auf der Tonspur bestätigt: Die halluzinierte Frau wiederholt die Worte, die sie in einer früheren Szene zu ihrem Mann gesprochen hatte.

Es folgt eine längere starre Einstellung (Abb. 3-6), welche die anfängliche Großaufnahme wieder aufgreift, aber nun zunächst heller beleuchtet, so dass sich das Gesicht des Sterbenden noch einmal deutlich präsentiert. Doch im Verlauf der Einstellung nimmt die Lichtstärke kontinuierlich ab, ohne dass dies eine diegetische Erklärung fände. Die flackernden Punkte in den Augen erlöschen, Dunkelheit breitet sich immer weiter aus, bis sich schließlich nur noch die Knochenstruktur des Kopfes behauptet. Das Gesicht des Soldaten verwandelt sich vor unseren Augen in einen Totenkopf.

Hier transformiert sich das zunächst (tendenziell) diegetische Licht ins Supradiegetische – der Soldat ist zwar tot, doch sein Schädel noch keineswegs skelettiert. Eine Ausleuchtung also, die transdiegetisch vom fiktional Realen ins Symbolische gleitet, um einen diegetischen Prozess, das Sterben, darzustellen. Der Prozess wird auf der Tonspur durch dissonante – nondiegetische – Klänge begleitet, welche die letzten Worte des Sterbenden ablösen. Allerdings hat das verglimmende Licht auch eine leise, unaufdringlich subjektive Komponente, denn es vermittelt nicht nur den Tod des Soldaten, sondern weist zugleich darauf hin, dass sich die Welt allmählich für ihn verdunkelt, bis alle Wahrnehmung versiegt.

Schließlich hat die Dunkelheit, die das Bild fast ganz umfängt, auch noch eine nondiegetische Funktion – sie ähnelt einer Abblende, einer enunziatorischen Interpunktion. Zwar ist der Schluss noch nicht erreicht, die Szene setzt erneut ein, um weitere bestürzende Lazarett-episoden zu zeigen. Doch wenn der Film kurz darauf endgültig abblendet, so wirkt dies wie ein Wiederaufgreifen der expressiven Dunkelheit des Todes.

## V. Schlussbemerkung

Dass die beschriebenen Kategorien nur vorläufigen Charakter tragen, war eingangs bereits betont worden. Doch zugleich ist ihnen eine gewisse Nachhaltigkeit zu wünschen: So wäre zu hoffen, dass meine Ausdifferenzierung fortgesetzt, weiter implementiert und auf andere filmische Gegebenheiten übertragen würde.

Weitere Adjektive stehen zur Verfügung, die sich auf das Licht nicht anwenden lassen, also sozusagen noch brach liegen. Zum Beispiel

*kryptodiegetisch* für merkliche Ellipsen, bewusste Lücken bei der Entfaltung der Diegese (etwa im Whodunit); oder *peridiegetisch* für Ereignisse, die lediglich an der Peripherie der Handlung ahnbar sind; *juxtadiegetisch* könnte sich auf Elemente einer zweiten Diegese beziehen, die der ersten angelagert oder mit ihr verzahnt ist; und *prä-* respektive *postdiegetisch* auf Ereignisse, die sich vor oder im Anschluss an die eigentliche Handlung zugetragen haben oder mutmaßlich zutragen werden.

Neben solchen narratologischen Phänomenen bietet sich der Parameter «Farbe» an, um – parallel zum Licht – das jeweilige Verhältnis zur Diegese herauszuarbeiten. Aber auch die Kameraführung würde eine solche Ausdifferenzierung lohnen, wobei ihre Spezifik wohl eine erweiterte Terminologie erfordert und neue Probleme aufwirft.

*Für die Bildbearbeitung danke ich Ruth Nebel und Tereza Smid.*

## Literatur

- Alton, John (1995) *Painting with Light* [1949]. Berkeley [...]: University of California Press.
- Bordwell, David / Thompson, Kristin (1993) *Film Art. An Introduction* [1979]. 4. Aufl. New York [...]: McGraw-Hill.
- / Staiger, Janet / Thompson, Kristin (1985) *The Classical Hollywood Cinema. Film Style and Mode of Production to 1960*. New York: Columbia University Press.
- Brinckmann, Christine N. (2001) Filmische Farbe als Abbild und als Artefakt. In: «Wunderliche Figuren». Über die Lesbarkeit von Chiffreschriften. Hg. v. Hans-Georg von Arburg, Michael Gamper & Ulrich Stadler. München: Fink, S. 187–206.
- Burch, Noël (1982) Narrative/Diegesis – Thresholds, Limits. In: *Screen* 23,2, S. 16–33.
- Dyer, Richard (1995) *White*. London/New York: Routledge.
- Genette, Gérard (1998) *Die Erzählung*. 2. Aufl. München: Fink. [Dt. Gesamtausgabe von «Discours du récit» aus *Figures III* (1972) und von *Nouveau discours du récit* (1983).]
- Gorbman, Claudia (1976) Teaching the Soundtrack. In: *Quarterly Review of Film Studies* 1,4, S. 446–452.
- (1987) *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. London/Bloomington: British Film Institute/Indiana University Press.
- Eisner, Lotte H. (1975) *Die dämonische Leinwand* [1955]. Überarb., erw. Neuaufl. Frankfurt a.M.: Kommunales Kino.



- Hartmann, Britta (2005) «Etwas anfangen» mit der Geschichte eines anderen: Modale Indikationen der fiktionalen Welt und des narrativen Diskurses am Anfang von Fassbinders FONTANE EFFI BRIEST. In: *Online-Festschrift für Thomas Kuchenbuch*. Hg. von Stephen Lowry & Hans J. Wulff. Stuttgart: Hochschule für Medien [URL-Dokument: <https://www.hdm-stuttgart.de/festschrift/Grusstexte/Hartmann/GrusstextHartmann.htm>].
- Knights, L.C. (1933) How Many Children Had Lady Macbeth? An Essay in the Theory and Practice of Shakespeare Criticism. In: *Scrutiny* 1933; wiederabgedr. in: L.C. Knights: *Explorations*. New York: New York University Press 1964.
- Kozloff, Sarah (1988) *Invisible Storytellers. Voice-over Narration in American Fiction Films*. Berkeley [...]: University of California Press.
- Malkiewicz, Kris (1986) *Film Lighting*. New York: Prentice-Hall.
- Millerson, Gerald (1972) *The Technique of Lighting for Television and Motion Pictures*. London: Focal Press.
- Müller, Robert (1990) Paint it Black: John Alton – Director of Photography. In: 2. Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium, Berlin '89. Hg. v. Hans J. Wulff in Zus. mit Norbert Grob & Karl Prümm. Münster: MAKs Publikationen, S. 77–93.
- Nichols, Bill (1981) *Ideology and the Image. Social Representation in the Cinema and Other Media*. Bloomington: Indiana University Press.
- Prümm, Karl (1999) Stilbildende Aspekte der Kameraarbeit. Umriss einer fotografischen Filmanalyse. In: *Kamerastile im aktuellen Film*. Hg. v. Karl Prümm, Silke Bierhoff & Matthias Körnich. Marburg: Schüren, S. 15–50.
- Salt, Barry (1983) *Film Style and Technology: History and Analysis*. London: Starwood.
- Spiegel, Simon (2007) *Die Konstitution des Wunderbaren: Zu einer Poetik des Science-Fiction-Films*. Marburg: Schüren.
- Thompson, Kristin (2005) *Herr Lubitsch Goes to Hollywood. German and American Film after World War I*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Truffaut, François (1992) *Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?* [frz. 1966]. 15. Aufl. München: Heyne.
- Wulff, Hans J. (2007) Schichtenbau und Prozesshaftigkeit des Diegetischen: Zwei Anmerkungen. In: *Montage AV* 16,2 (in diesem Heft).

## 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 spectator's 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 projii-

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

<sup>16</sup> 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 profilic 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

17 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.

---

# Die Metalepse

Jörg Türschmann

## 1. Grenzüberschreitung

Gérard Genette führte den Begriff der Metalepse in den Siebziger Jahren in die Erzähltheorie ein (Genette 1972) und widmete in jüngerer Zeit der Metalepse in Rhetorik, Literatur, Theater, Film und Paratexten eine eigenständige Publikation (Genette 2004). Den Terminus hat Genette aus der Rhetorik übernommen, wobei er seine historische Stellung an der Seite der Synonymie und der Metonymie nachzeichnet. In dieser Nachbarschaft hat die Metalepse die Funktion der Anspielung, des Euphemismus, der Litotes, der Hypotypose und der Allegorie. Es geht hierbei um einen indirekten anstelle eines direkten Ausdrucks. Außerdem hat die Metalepse eine zeitliche Dimension, wenn eine Ursache-Wirkungsbeziehung durch einen Teil für das Ganze, also die Ursache für die Wirkung oder die Wirkung für die Ursache ausgedrückt wird. Bekannt ist die Metalepse des Autors, gemeint ist damit der Eintritt des Autors in die von ihm geschaffene Welt. Umgekehrt kann eine Figur die ihr zugewiesene Erzählwelt verlassen und in die Welt ihres Autors eintreten (ein Phänomen, das besonders häufig im Animationsfilm zu beobachten ist).

Ist von der «Diegese» in Zusammenhang mit der Metalepse die Rede, dann scheint es sinnvoll, darunter zum einen die eingebettete Erzählwelt und zum anderen die Welt, in der diese Erzählung vorgelesen wird, zu verstehen. Die erzählte Welt und die Welt des Erzählens sind getrennte Welten. So gesehen wird im Kino die Vorführung eines Films in einem Kinosaal vorgeführt, wie in dem von Genette genannten Beispiel *THE PURPLE ROSE OF CAIRO* (USA 1985, Woody Allen). Es wird erzählt, während und wie ein Film gedreht, vorgeführt und vom Publikum aufgenommen wird, wie etwa auch in *LA NUIT AMÉRICAINE* (F 1975, François Truffaut). Da dieses Erzählen aber gezeigt wird und kein realer Erzähler anwesend ist, handelt es sich um einen «pseudo-

performativen Akt» (Häsner 2001, 10). Dabei taucht der Filmzuschauer abwechselnd in die Welt des Erzählens und in die erzählte Welt ein, was nach sich zieht, dass er den pseudo-performativen Akt nicht sofort erkennt oder aber vergisst. So offenbart der Beginn von Truffauts Film nicht gleich, dass der reale Zuschauer die Perspektive der Kamera zu sehen bekommt, die den Film-im-Film aufnimmt, und so die eingebettete Erzählung zunächst für die einzige Diegese halten muss. Genette ließ sich für das Kino und die Metalepse insbesondere von Woody Allens Film anregen, in dem der Leinwandheld des Films im Film die Hand nach seiner Verehrerin im Kinosaal ausstreckt und sie zu sich in die Diegese «seines» Films holt. Doch auch hier spielen lange Passagen im Film-im-Film, wodurch der reale Zuschauer vergisst, dass die Handlung auf der Ebene einer eingebetteten Erzählung angesiedelt ist, in die er eintaucht und so die Welt des Erzählens hinter sich lässt.

## 2. Mise en abyme

Bei solchen Rahmenerzählungen ist vielfach von einem «expliziten Erzähler» die Rede wie im Falle von Scheherazade in *1001 Nacht* oder wie im Film *CANASTA DE CUENTOS MEXICANOS* (CANASTA, Mexiko 1956, Julio Bracho), in dem kurze Episoden nach Erzählungen von Traven durch einen Rahmen und Erzähler, vielleicht stellvertretend für Traven, aus dem Off miteinander verbunden sind. Häufig wird über dieses Verfahren eine enge Beziehung zwischen der Welt des Erzählens und der erzählten Welt hergestellt. Wie in der Heraldik spiegelt die eingebettete Erzählung Aspekte der Welt des Erzählens wider und vervielfacht auf diese Weise die Einbettung ins Unendliche. Der Effekt entspricht der filmischen Aufnahme eines Monitors, der das Bild wiedergibt, das die Kamera gerade filmt. Dieses Verfahren wird bekanntlich als «Mise en abyme» bezeichnet. Die Mise en abyme gilt dann als Metalepse, wenn eine Überschreitung der Grenze zwischen Rahmenwelt und eingebetteter Erzählung vorliegt, wenn also Figuren aus einer eingebetteten Erzählung im Rahmen auftreten. Der umgekehrte Fall ist ebenfalls möglich, also der Übertritt aus dem Rahmen in die eingebettete Erzählung. Durch diese Grenzüberschreitungen aber entsprechen sich die Welt des Erzählens und die erzählte Welt nicht mehr völlig: Die Figur verlässt die eine Welt, um in die andere einzutreten, oder verdoppelt sich, um sich selbst wie etwa bei Zeitreisen in einer anderen Zeit zu beobachten.

Solche Diskrepanzen zwischen den Welten machen den wesentlichen Unterschied zwischen Metalepse und *Mise en abyme* aus; gemein jedoch ist ihnen der Charakter der Simultaneität. Die erzählte Erzählung und die Erzählung der Erzählung stehen zwar ohne Metalepse im Verhältnis der zeitlichen Sukzession zueinander, die erzählte Welt geht also der Welt des Erzählens voraus. Durch den pseudo-performativen Akt aber entsteht im Fall einer Metalepse, also der Überschreitung der Diegesegrenzen seitens einer Figur oder des fiktiven Autors, ein «Präsenzeffekt» (Genette 2004, 93), weil Figur oder Erzähler beide Zeitebenen in ihrer Erfahrung vereinen. Es kann hier nur darauf hingewiesen werden, dass durch diese Verknüpfung ein Erlebnishorizont aufgespannt wird, der im weiteren philosophischen Kontext postmoderner Theoriebildung diskutiert werden kann (vgl. Nancy 1993).

### 3. Metalepse als Figur

Im Grunde handelt es sich bei der Metalepse um eine zitierte Rede, deren Eigenständigkeit die ordnende Gegenwart und Dominanz der Welt des Erzählens in Frage stellt. Damit einher geht der Verlust eines Wahrheitsanspruchs. Gilt die Definition der Metapher als «verkürzter Vergleich», lässt sich die Metalepse als verkürzte intensionale Aussage auffassen. Die Markierung der Modalität des Sagens, Meinens, Denkens im Sinne einer subjektiven Perspektive fehlt bei filmischen Einstellungen. Aus der französischen Literatur ist dieses Verfahren bei Flaubert als *style indirect libre*, zu Deutsch «erlebte Rede» oder «Gedächtnisrede», bekannt. Ihre Stellung zwischen direkter und indirekter Rede, zwischen Bericht und Bewusstseinsstrom erlaubt es nicht zu entscheiden, ob ein impliziter Erzähler oder eine Figur erzählt (Genette 2004, 43). Pier Paolo Pasolini griff dieses Konzept nach seinen Studien zur Literatur für seine Zeichentheorie der Filmmontage auf und beschrieb damit die fehlende Markierung vieler Filmeinstellungen als subjektive oder objektive (vgl. Pasolini 1985, 20f, 23 u. 31). Jean Mitry hielt diesen Fall beim *over-the-shoulder-shot* für gegeben, da es sich bei solchen Einstellungen um Perspektiven handelt, die weder objektiv noch subjektiv sind (vgl. Deleuze 1989, 104ff).

Auf der mikrostrukturellen Ebene müssten dann viele, wenn nicht die meisten Kameraeinstellungen als Metalepsen gelten, weil sie mehrere Erzählpositionen miteinander vereinen. Dies kann nicht gemeint sein, denn dann geriete Genettes Vorschlag aus dem Blick, dass es sich bei der Metalepse um eine Figur handelt. Um stilbildend zu wirken,



darf sie wie die produktive Metapher nicht automatisiert sein. Die Metalepse bietet ein außergewöhnliches rezeptives Vergnügen und ist nicht lediglich ein Mittel zur Erzeugung von Kontinuität in der Montage. Genette selbst gibt dann allerdings das zweifelhafte Beispiel der Tonblende (Genette 2004, 77): Eine Stimme, ein Geräusch oder eine Musik ertönen zu einem Bild, sind aber vorgezogene diegetische Töne, die erst zu den darauf folgenden Einstellungen diegetisch passen. Man denke etwa an eine Einstellung, die einen Wald zeigt, zu der das Geräusch einer Nähmaschine erklingt, welche erst in der folgenden Einstellung zu sehen ist. Genette meint, dass auch eine optische Überblendung zweier Einstellungen möglich wäre. Diese würde aber nicht mehr als die Punktuiierung in einem sprachlichen Text auffallen. Genette schätzt den Stand der Konventionalisierung hier wohl falsch ein, denn es darf von einer Gewöhnung an die Tonblende ausgegangen werden, die ihren Status als Figur in Frage stellt. Metalepsen unterliegen daher auf mikrostruktureller Ebene einem historischem Wandel bzw. sind wie die Sprachmetapher ein expressives Mittel, das mit der Zeit seine Wirkung verliert und so zum Sprachwandel beiträgt.

#### **4. Gleichrangigkeit von Illusion und Wirklichkeit**

Durch die Metalepse findet eine «Veranschaulichung» statt, die laut Genette als «Hypotypose» bezeichnet wird (Genette 2004, 11). Original und Kopie, Ursache und Wirkung, Vorlage und Beschreibung gehen ein solch enges Verhältnis ein, dass sie ununterscheidbar werden. In der Trompe-l'œil-Malerei besteht die Absicht, eine täuschend echte Raumillusion zu erzeugen. Die Trauben des Zeuxis waren so täuschend echt gemalt, dass die Vögel versuchten, daran zu picken. Parrhasios wiederum zeigte Zeuxis das täuschend echte Bild eines Vorhangs, so dass Zeuxis ungeduldig darauf wartete, dass der Vorhang aufgezogen und das Bild dahinter sichtbar werde. Die Gleichsetzung von Illusion und Wirklichkeit ist sicherlich für die Beurteilung der Wirkung von filmischen Bewegungsbildern anfangs grundlegend gewesen. Ihre Präsenz ist mittlerweile nicht mehr auffällig, führt aber nach wie vor zu einem Realitätsverlust, wenn der Komponist Karl Heinz Stockhausen wohl auch nach Sichtung der Fernsehbilder die Attentate vom 11. September 2001 in den USA fünf Tage später als «größtmögliches Kunstwerk» bezeichnet, als «Sprung aus der Sicherheit, aus dem Selbstverständlichen, aus dem Leben» (vgl. Di Blasi 2003).

Die Engführung von Kunst und Leben macht die Attraktivität der Metalepse aus, so weisen die offizielle Darstellung des Privatlebens von Filmstars häufig Parallelen zu den von ihnen verkörperten Rollen auf (Genette 2004, 62–64). Die leibhaftige Begegnung mit einem Star kann so die Wirkung einer Metalepse haben. Aber auch der Fernsehzuschauer selbst, der in einer Fernsehshow auftritt, vermag auf seine Bekannten, die ihn im Fernsehen erkennen, in der Figur einer Metalepse zu wirken. Die DVD bietet das «Making of» des Films genauso wie manchmal die Möglichkeit, den Ausgang der Erzählhandlung mitzubestimmen. Alle diese Fälle schaffen, mehr oder weniger, einen scheinbar unmittelbaren Kontakt zwischen der Zuschauerwelt und der Diegese. Letztlich kann jede Form der spielerischen Interaktivität der Immersion dienen und als Metalepse verstanden werden. Auf solch grundsätzlicher Ebene wäre allerdings die Metalepse als rhetorische Figur nicht offensichtlich.

Die filmische Metalepse kann aber sehr wohl die Funktion haben, die Immersion zu vergegenwärtigen: In der Tonfilmoperette, etwa in den Filmen mit Lilian Harvey, werden die Vorspanntitel auf einem geschlossenen Theatervorhang gezeigt, aus dem schließlich die Hauptdarsteller hervortreten, um ihn aufzuziehen und den Blick auf die Spielhandlung freizugeben. Metz unterscheidet bekanntlich «metakinematographisch» als diegetisch begründete Selbstreflexivität von «metafilmisch», wenn die Darstellungskonventionen und die Grenzen der Diegese verstörend unterlaufen werden (vgl. Metz 1997, 10ff; 13f; 21f). Eine Einordnung des gefilmten Theatervorhangs nach diesen Kriterien erscheint schwierig. Die Besonderheit besteht darin, dass der gefilmte Theatervorhang dem Vorhang des Parrhasios nahekommt, da er dem Vorhang zu entsprechen scheint, der in älteren Kinosälen vor Beginn der Vorführung die Leinwand verdeckt. Wie kurzweilig metafilmische Selbstreflexivität im Filmverlauf sein kann, zeigt folgendes Beispiel aus JURASSIC PARK (USA 1999, Steven Spielberg): «Objects in mirror are closer than they appear.» Diese Worte sind in kleinen Buchstaben auf dem Rückspiegel eines Safariwagens zu lesen, in dem die Protagonisten vor einem entlaufenen T. Rex fliehen. Angela Ndaliansias weist zu Recht darauf hin, dass dieses Detail «außerhalb der Interessen des Films liegt, und der Text nicht für irgendjemand im Erzählraum gedacht ist» (Ndaliansias 2004, 166; meine Übers.) Da auch der Saurier im Rückspiegel zu sehen ist, kann der aufmerksame Filmzuschauer dieses Spiegelbild, das sehr wohl auch den Personen im Auto zugänglich ist, als ikonischen Hinweis auf die elektronische Genese des T. Rex verstehen. Insofern kann der eingeblendete Text als eine ironische

Verschränkung der Erzählwelt mit der Zuschauerwelt gelten. Der existenziellen Bedrohung für die Figuren im Film entspricht für die Zuschauer die reale Faszination aufgrund einer zu seiner Entstehungszeit außergewöhnlichen Computeranimation.

Kulturhistorisch wird immer wieder auf die für die filmische Gesamtkonstruktion wichtige Affinität der Metalepse mit dem Barock, der Romantik und der Postmoderne hingewiesen, also mit Epochen, die das Vexierspiel zwischen Illusion und Wirklichkeit in den Mittelpunkt stellen (vgl. Pier/Schaeffer 2005, o.S.). Eines der komplexesten Beispiele für die Übernahme dieser Vorstellung findet sich in *ELISA, VIDA MÍA* (*ELISA, MEIN LEBEN*, E 1977, Carlos Saura), wo ausdrücklich auf die Barock-Literatur des «Goldenen Zeitalters» Spaniens im 16. und 17. Jahrhundert angespielt wird. Auf diese Weise ist der Film ein Kompendium von Möglichkeiten der Metalepse, wie sie Genette in einzelnen Formen sowohl für das Theater, die Literatur als auch für den Film beschreibt (vgl. 2004, 76ff).

## 5. (Ohn-)Macht und Unmittelbarkeit

Grundsätzlich sind zwei Dinge für die Metalepse kennzeichnend: die gleichberechtigte Stellung von Subjekt und Spiegelbild, von Rahmen und Bild und der Eindruck einer unmittelbaren Berührung zwischen zwei Welten durch die scheinbar physische Überschreitung der Grenze zwischen ihnen. Wie bei der Berührung der Finger in Michelangelos *Erschaffung Adams* ist der scheinbar unmittelbare körperliche Kontakt zwischen Autor oder Zuschauer und Geschöpf das Faszinosum. Dies kann innerhalb eines Films dargestellt werden, so etwa in der Filmkomik im Fall des zerbrochenen Spiegels, der von einer «realen» Person ersetzt wird wie bei Max Linder, Harry Langdon oder den Marx Brothers. So kann auch Amélie Poulain in *LE FABOULEUX DESTIN D'AMÉLIE POULAIN* (*DIE FABELHAFTE WELT DER AMÉLIE*, F/D 2001, Jean-Pierre Jeunet) von einer göttlichen Perspektive aus die Liebespaare herbeizitiern und zählen, die in diesem Augenblick in ganz Paris miteinander kopulieren, eine faszinierend anzuschauende Macht. Die Überschreitung der Grenze zwischen Leben und Tod kann aber auch als Macht und Ohnmacht inszeniert sein: In *MULHOLLAND DR.* (USA 2001, David Lynch) fährt die Kamera in eine kleine Schachtel, um danach das Ende des Films ein zweites Mal ganz anders zu erzählen – der Filmtitel spielt dabei an auf Billy Wilders *SUNSET BOULEVARD* (*BOULEVARD DER DÄMMERUNG*, USA 1950), in dem ein Toter sein Leben in einer Rückblende erzählt. Anders die Ohnmacht in *DOGVILLE* (DK 2003, Lars

von Trier): Die Figuren bewegen sich auf einer Art Theaterbühne, auf deren Boden die Straßen des titelgebenden Ortes wie in einer Karte eingezeichnet sind. Diese Karte ist also nahezu so groß wie die Wirklichkeit, die sie abbildet. Eine solche kartographische Hegemonie ist ein Paradox, da sie, wollte sie solcherart die Wirklichkeit wiedergeben, sich selbst in einer perfekten *Mise en abyme* abbilden müsste (Eco o.J., 98). Doch in von Triers Film sind nur Kreidestriche zu sehen, die allerdings eine räumliche Verbindlichkeit beanspruchen, dass die Personen sie respektieren wie die physische Präsenz der Wände, deren Grundlinien sie angeben. Daher darf auch für diesen Film das Vorliegen einer Metalepse angenommen werden.

## 6. Fazit

Die filmische Metalepse ist ein Spiel mit der Eindringlichkeit des Wirklichkeitseindrucks. Grundsätzlich wird die Illusion nicht nur auf hohem künstlerischen oder technischen Niveau umgesetzt, sondern es wird zugleich gezeigt, dass der hohe Impakt einer Darstellung künstlich erzeugt ist. Dabei handelt es sich aber nicht um eine Strategie, die den Rezipienten ernütern und aus seiner Faszination reißen soll. Vielmehr wird er zu einem lustvollen Spiel eingeladen, seine eigene Verständnissfähigkeit an die Überwältigung eines naiven Zuschauers zu koppeln. Dieses Spiel mit wechselnden Positionen, mit der doppelten Anbindung des Zuschauers bereits während der Filmvorführung verschafft ein Gefühl von Macht oder Ohnmacht, wenn sich die Darstellung gegenüber ihrer verstehenden Durchdringung als überraschend komplex erweist. In einem weiteren Zusammenhang gestatten es solcherart angelegte Filme, populäre und genrespezifische Erzählstoffe in den Kanon der Filmkunst aufzunehmen. Hierdurch und wegen der prekären Stellung der Realität gegenüber der Simulation fordern sie sprachliche Explikationen in einem Kontext postmoderner Theoriebildung heraus.

## Literatur

- Di Blasi, Luca (2003) Die besten Videos drehte al-Qaida. In: *Die Zeit*, Nr. 34 v. 14.08.03 [[www.http://zeus.zeit.de/text/2003/34/Avantgardeterror](http://zeus.zeit.de/text/2003/34/Avantgardeterror)].
- Eco, Umberto (o.J.) Die Karte des Reiches im Maßstab 1:1 [ital. 1982]. In: Ders.: *Sämtliche Glossen und Parodien 1963-2000*. Frankfurt a.M.: Zweitau-sendeins, S. 87–99.
- Deleuze, Gilles (1989) *Das Bewegungs-Bild* [frz. 1983]. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Genette, Gérard (1972) Discours du récit. In: Ders.: *Figures III.*. Paris: Editions du Seuil [Dt. in: Genette, Gérard (1998) *Die Erzählung*. 2. Aufl. München: Fink, S. 11–192.]
- (2004) *Métalepse. De la figure à la fiction*. Paris: Editions du Seuil.
- Häsner, Bernd (2001) *Metalepsen. Zur Genese, Systematik und Funktion transgres-siver Erzählweisen*. Diss. Freie Universität Berlin: Fachbereich Philosophie und Geisteswissenschaften 1998. Digitale Dissertationen [<http://www.diss.fu-berlin.de/2005/239/index.html>] (Zugriff am 31. Mai 2007)].
- Metz, Christian (1997) *Die unpersönliche Enunziation oder der Ort des Films* [frz. 1991]. Münster: Nodus Publikationen.
- Nadalianis, Angela (2004) *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*. Cambridge, Mass./London: The M.I.T. Press.
- Nancy, Jean-Luc (1993) *The Birth to Presence*. Stanford: Stanford University Press.
- Pasolini, Pier Paolo (1985) Das Kino der Poesie. In: *Pier Paolo Pasolini*. Hg. v. Peter Jansen & Wolfram Schütte. München: Hanser, S. 49–77.
- Pier, John / Schaeffer, Jean-Marie (2005) La Métalepse, aujourd’hui. In: *Vox Poetica* v. 25.5.05 [<http://www.vox-poetica.org/t/metalepses.html>] (Zugriff am 31. Mai 2007)].

# Diegetische Kurzschlüsse wandelbarer Welten: Die Metalepse im Animationsfilm

Erwin Feyersinger

*Movement in and out of the screen can be  
very painful like acid in the face and electric sex tingles.*  
(Burroughs 1992, 41)



1, 2 FANTASMAGORIE, F 1908, Émile Cohl

Émile Cohls FANTASMAGORIE (F 1908) beginnt mit der realfilmischen Aufnahme einer Hand, die mit schnellen, weißen Strichen einen Clown auf den schwarzen Hintergrund zeichnet. In den animierten Passagen wird der Clown lebendig und durchlebt eine Reihe kleiner, brutaler Abenteuer und Metamorphosen. Nachdem sich sein Kopf vom Körper getrennt hat und der Clown leblos liegen bleibt, greift die Hand erneut in die zweidimensionale Welt der Zeichnungen ein, entnimmt einem gezeichneten Tiegel Klebstoff und fügt Kopf und Körper des Clowns zusammen, um ihn abermals zum Leben zu erwecken.

FANTASMAGORIE ist ein bemerkenswerter Film in vielerlei Hinsicht. Relevant ist hier vor allem die für viele Animationsfilme charakteristische Vermischung zweier voneinander getrennter ontologischer

Welten, der Welt des Schöpfers mit der Welt seiner Geschöpfe. In Cohls frühem Trickfilm sind sie nicht nur hierarchisch und diegetisch getrennt, sondern unterscheiden sich auch aufnahmetechnisch und stilistisch: die Fotografie einer realen Hand von abstrahierenden, gezeichneten Linien, also einem Bild von einem Bild.

Die Transgression ontologischer Grenzen und die Vermischung unterschiedlicher ontologischer Ebenen wurden unter verschiedenen Namen und aus unterschiedlichen, nicht immer deckungsgleichen Perspektiven untersucht: Als *strange loop* oder *tangled hierarchy* bezeichnete Douglas Hofstadter sie in *Gödel, Escher, Bach: An Eternal Golden Braid* (1979, passim), doch findet sich auch der Begriff des *short circuit*, also des Kurzschlusses (vgl. Wolf 1993, 357f), während Genettes 1972 aus der Rhetorik entlehnter Terminus *métalepse* sicherlich am gebräuchlichsten ist.<sup>1</sup> Produktiv gemacht wurde das Konzept der Metalepse vor allem im Rahmen der (literaturwissenschaftlichen) Narratologie, wo es sich unter anderem in der Forschung zur Postmoderne bewährte.<sup>2</sup> In der Filmwissenschaft wurde der Begriff bisher eher selten verwendet, obwohl das Konzept in Untersuchungen zum selbstreflexiven Film und zum Film-im-Film (meist unausgesprochen) präsent ist.<sup>3</sup>

Im Sinne eines möglichst allgemeinen, ausdrücklich nicht auf narrative Texte beschränkten Verständnisses bestimmt Werner Wolf die Metalepse als «a usually intentional paradoxical transgression of, or confusion between, (onto)logically distinct (sub)worlds and/or levels that exist, or are referred to, within representations of possible worlds» (Wolf 2003, 91).<sup>4</sup>

Die Metalepse ist demnach ein Stilmittel, das in unterschiedlichen Darstellungssystemen auftauchen kann: in narrativer Literatur ebenso

1 Im Englischen als *metalepsis* (Genette 1980, 234–237), in der deutschen Übersetzung von «Discours du récit» (1972) und *Nouveau discours du récit* (1983) als *Metalepse* (Genette 1998, 72, 167–169 u. 251–252) wiedergegeben.

2 Vgl. McHale 1987; Herman 1997; Malina 2002; Chace 2003; Pier/Schaeffer 2005. Zum Konzept der Metalepse vgl. auch den Beitrag von Jörg Türschmann (2007) in diesem Heft.

3 Vgl. Christen 1993; Metz 1997; Loquai 1999 und für den Animationsfilm insbesondere Lindvall/Melton 1997 sowie Siebert 2005.

4 Vgl. damit Genettes ursprüngliche, hauptsächlich auf narrative Literatur bezogene Definition: «Jedes Eindringen des extradiegetischen Erzählers oder narrativen Adressaten ins diegetische Universum bzw. diegetischer Figuren in ein metadiegetisches Universum usw. oder auch, wie bei Cortazar, das Umgekehrte [...]. Alle diese Spiele bezeugen durch die Intensität ihrer Wirkungen die Bedeutung der Grenze, die sie mit allen Mitteln und selbst um den Preis der Unglaubwürdigkeit überschreiten möchten, und die nichts anderes ist als die Narration (oder die Aufführung des Stückes) selber; eine bewegliche, aber heilige Grenze zwischen zwei Welten: zwischen der, in der man erzählt, und der, von der erzählt wird» (Genette 1998, 168, Herv.i.O.).

wie in Theaterstücken (wenn etwa eine Schauspielerin als vermeintliche Zuschauerin in die Aufführung eingreift), in Computerspielen (systematisch in der Interaktivität von Spieler und Spielfigur), in Grafiken (etwa jenen M.C. Eschers), selbst in der Musik (als endlos steigende Tonfolge in der Shepard-Skala) oder in der Geometrie (als Möbius-Band oder Kleinsche Flasche).<sup>5</sup>

Mir geht es indessen um Metalepsen in bewegten Bildern, wobei ich hauptsächlich auf den Animationsfilm<sup>6</sup> eingehen werde. Es lassen sich einige Funktionen der Metalepse benennen, die sie für bestimmte filmische Gattungen, Genres und Subgenres besonders geeignet macht. Für den Film besonders relevant sind die komische, die ludische, die medien- oder autoreflexive und die spektakuläre Funktion sowie die Betonung des Autors, die Verdeutlichung des Fantastischen, die Illusionsstörung, aber auch die Illusionförderung.<sup>7</sup>

Dementsprechend finden sich Metalepsen bei Realfilmen vor allem in Komödien, Musicals, in fantastischen, experimentellen und postmodernen Filmen. Weil aber Metalepsen durchaus in der Fiktion plausibel gemacht werden können (etwa durch einen Traum) und dabei diese Fiktion eher stützen, werden sie auch in vielen Werken außerhalb der genannten Kategorien eingesetzt.

Bei den drei dominanten produktionstechnischen und ästhetischen Varianten des Animationsfilms (Zeichentrickfilm, Objektanimation, Computeranimation) scheinen vor allem Zeichentrickfilme auf Metalepsen zurückzugreifen, weil bei ihnen häufig Komik, die Selbstreflexion oder die Präsenz/Omnipotenz eines Autors in den Vordergrund gestellt wird und dies die entsprechende Metalepse unterstützen kann.

Objektanimation und Computeranimation sind tendenziell stärker mimetisch angelegt (die Objektanimation ist an die Abbildung einer

5 Vgl. u.a. Hofstadter 1979; Wolf 2003; Ryan 2005. Hofstadter beschreibt vor allem die Sonderform des *strange loop*, also eine Metalepse, die getrennte Ebenen wechselseitig in einer unendlichen Schleife verbindet.

6 Im Allgemeinen betrachte ich den Realfilm als einen quantitativ dominanten Teilbereich oder Sonderfall der Animation, bei dem die Aufnahme kontinuierlich abläuft und die Bewegungen vor der Linse maschinell in diskrete Teile gliedert werden. Ein Schauspieler ist in diesem Sinne ein Puppenanimatör, der die Puppe, also seinen Körper, kontinuierlich und von innen bewegt. Grenzbereiche zwischen dem Realfilm und den übrigen Gattungen des Animationsfilms sind demnach der Zeitraffer – zwischen den Einzelbildaufnahmen werden längere, nicht notwendigerweise gleich lange Pausen gemacht – und die Pixilation, also Stop-Motion-Aufnahmen mit Menschen als animierten Objekten. Hier werde ich aber, um Verwirrungen zu vermeiden, die Begriffe Realfilm und Animation auf herkömmliche Weise als disjunkt trennen.

7 Für eine an Ryan 2005 anschließende, längere Auflistung verschiedener transmedialer Funktionen der Metalepse vgl. Wolf 2003, 102f.



materiell vorhandenen dreidimensionalen Welt gebunden, die Computeranimation ist traditionell bestrebt, möglichst naturalistische Bilder zu generieren, wobei es natürlich Ausnahmen gibt) und setzen, um von der Illusion eines belebten Objekts oder der mimetischen Perfektion der simulierten Welt nicht abzulenken, offensichtliche Metalepsen etwas seltener ein. Aber auch bei der Objektanimation und bei der Computeranimation werden die komischen, fantastischen und spektakulären Effekte der Metalepse genutzt. In der Computeranimation (als mittlerweile beinahe dominierender Animationsform) tauchen Metalepsen manchmal als filmhistorische Referenzen auf klassische Werke des (Zeichen-)Trickfilms auf.

Auch mixed- oder multimediale Filme zeichnen sich durch eine gewisse Nähe zur Metalepse aus. In diesem Fall werden entweder mehrere Animationstechniken (häufig bei Independent-Produktionen) oder Animationen mit Realaufnahmen gemischt, wodurch die getrennten Welten ästhetisch gut markiert werden können.

Im Allgemeinen werden Metalepsen eingesetzt, um die Allmacht der Animation zu verdeutlichen. Mit dem von ihr bewirkten Bruch passt die Metalepse zu den narrativen wie visuellen Stereotypen, Abstraktionen und Übertreibungen, derer sich der Animationsfilm gern bedient. Auch die Experimentierfreude des Animationsfilms und insbesondere der Hang zur Grenzüberschreitung findet in der Metalepse ihren Ausdruck, ist sie doch selbst nichts anderes als eine solche.

Nach der oben angeführten Definition der Metalepse bedingt diese immer eine Trennung der (onto)logischen Ebenen bzw. der (Erzähl-)Welten. Traditionell unterscheidet man im Film folgende Ebenen: eine extradiegetische Ebene, eine oder mehrere gleichrangige intradiegetische Ebenen und verschiedene, in die Intradiegeese wie ineinander geschachtelte oder nebeneinander vorkommende hypodiegetische – in der Genette'schen Terminologie metadiegetische – Ebenen. Darüber hinaus kann auch die extrafilmische kontextuelle Ebene von Metalepsen betroffen sein. Zwischen allen Ebenen kann es zu Grenzüberschreitungen jeweils in gegensätzliche Richtungen kommen, jede mit verschiedenen Besonderheiten und Implikationen (für eine Klassifikation der Metalepse in der Literatur vgl. Wolf 1993, 356–372).

Um eine paradoxe Figur wie die Metalepse überhaupt darstellen und wahrnehmen zu können, bedarf es außerhalb der metaleptisch verbundenen Ebenen einer weiteren Ebene: «In any system there is always some 'protected' level which is unassailable by the rules on other levels, no matter how tangled their interaction may be among themselves» (Hofstadter 1979, 688). Ein Möbiusband wird erst dann paradox, wenn

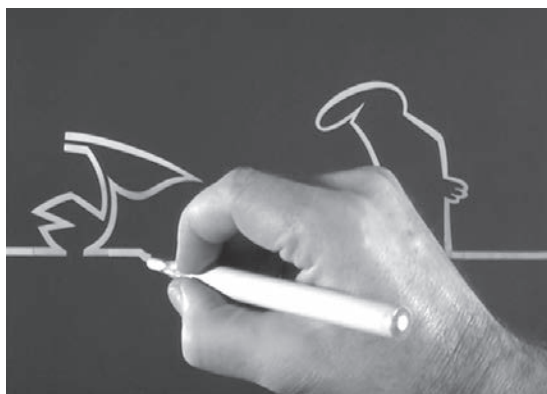
man versucht, seiner Oberfläche die Eigenschaften oben/unten zuzuordnen. Ebenso wenig sind die audiovisuellen Informationen, die beim Film in ein Trägermedium eingeschrieben sind, an sich paradox. Im Folgenden werde ich einen Überblick über die auffälligsten Konfigurationen und Wirkungen von Metalepsen im Animationsfilm geben.

### Extradiegetische Eingriffe in die Diegese

Die filmische Darstellung eines direkten extradiegetischen Eingriffs des Zeichners/Animators in die vermeintlich von ihm gezeichnete Welt wie in *FANTASMAGORIE* begegnet uns in der Geschichte des Animationsfilms in unterschiedlichen Formen immer wieder, wobei metonym für den Animator meist nur sein Pinsel/Bleistift/Modelliergerät und oft seine Hand sichtbar gemacht werden.<sup>8</sup>

Ein solcher Eingriff verweist unmittelbar auf einen der Ursprünge der frühen Trickfilme, nämlich auf eine Performance des Vaudevilles, *chalk talk* oder *lightning sketches* genannt, bei der durch blitzschnell abgeänderte Zeichnungen kurze Situationen geschildert wurden und dabei die direkte Präsenz eines Schöpfers oder Vorführers während der Aufführungssituation sichtbar war (Crafton 1993, 48–57). Diese Unmittelbarkeit wird im Trickfilm weiterhin betont, und in der Tat verbindet den Animator eine unmittelbare Nähe mit seinen flachen oder plastischen Kreationen, zumindest im unabhängigen Film, während in kommerziellen Produktionen aus der einen gestaltenden Hand durch die spezialisierende Arbeitsteilung viele verschiedene Hände werden. Der tatsächliche Animator wirkt, wie auch die extradiegetische Animatoren-Hand, direkt auf Formen und Bewegungen/Bewegungsphasen des Films ein, um diese in jede erdenkliche und – im Rahmen der technischen und produktionsökonomischen Voraussetzungen – mög-

8 Etwa in den frühen amerikanischen Zeichentrickfilmen vor 1920 (vgl. Crafton 1993, 173f), in den 1920er Jahren in Dave und Max Fleischers *OUT OF THE INKWELL*-Serie als Ausgangspunkt der jeweiligen Episode, als unterstützender Helfer von Felix the Cat in *COMICALAMITIES* (USA 1928, Otto Messmer), bei einigen Cartoons der Warner Bros. in den 1940er und 1950er Jahren (speziell *DUCK AMUCK* [USA 1953, Chuck Jones] und *RABBIT RAMPAGE* [USA 1955, Chuck Jones]) als stark autoreflexives Element, in Terry Gilliams' Cut-Out-Arbeiten für *MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS* (GB 1969–1974), in den 1970er Jahren bei *LA LINEA* als problemschaffende wie -lösende Erzählinstanz (I 1972–1991, Osvaldo Cavandoli), 1991 in Daniel Greaves' Kurzfilm *MANIPULATION* als sadistische Störquelle, ebenso 2002 im computergestützten *TIM TOM* (Frankreich, Romain Segaud/Christel Pougeoise), als reiner Mauszeiger auf einem Windows-Desktop in *ANIMATOR VS. ANIMATION II* (USA 2007, Alan Becker) und in vielen weiteren Kurzfilmen und Serien.



3-5 oben: Ko-Ko's EARTH CONTROL; Mitte: MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS, Season 1, Episode 4 «Owl-Stretching Time»; unten: LA LINEA, Episode 2

liche Richtung zu verändern. Das unerschöpflich metamorphotische Ausdruckspotenzial des Animationsfilms findet in der gestaltenden Hand ihre filmisch-autoreflexive Umsetzung.

### Figuren betreten die rahmende Diegese

Aber nicht nur der fiktionalisierte Arbeitsprozess und die Allmacht des Schöpfers über seine Geschöpfe werden durch diesen extradiegetischen Eingriff in die Diegese ausgedrückt, sondern gerade auch die fiktive Eigenständigkeit dieser Geschöpfe, die zwar manipuliert werden, aber als unabhängige, oftmals auch transtextuelle Wesen ihren Charaktereigenschaften entsprechend auf diese Manipulationen reagieren. Zumeist können die Figuren mit ihren Schöpfern kommunizieren, durchbrechen ihrerseits also durch eine direkte verbale oder non-verbale Adressierung die Grenze zwischen Intra- und Extradiegese. Und bisweilen gelingt es ihnen auch, ihre Diegese körperlich gänzlich zu verlassen und in die realfilmische Welt des Animators zu entkommen, wobei sich

oft die vermeintliche Extradiegesse als eigentliche Intradiegesse herausstellt. Die Figuren verlassen hier nicht nur den narrativen oder kommunikativen Frame, sondern tatsächliche Frames in Form von Zeichenblättern, Zeichentischen, Filmkadern und Leinwänden.

Trickfilmfiguren können auch Teil der extradiegetischen Elemente eines Films werden, etwa wenn die Figuren in FINDING NEMO (USA 2003, Andrew Stanton/Lee Unkrich) am Ende um die Zeilen des Abspanns schwimmen oder wenn Bugs Bunny am Anfang eines Warner Bros.-Cartoons auf dem Schriftzug «Bugs Bunny in» herumkriecht. Allerdings findet in diesen Fällen selten eine direkte Überschreitung von diegetischen Grenzen statt, eher würde ich hier von einer trans-diegetischen/textuellen Mehrfachpräsenz der Figuren sprechen, bei der diese eine ludisch-figurative Funktion erfüllen.

### **Figuren wirken extradiegetisch auf die eigene Welt ein**

Eine Figur muss aber nicht aus der gerahmten Welt in die rahmende Welt steigen, um metaleptisch zu wirken. Sie kann auch auf ihre eigene Welt einwirken und diese selbst umformen, also zugleich auf der Ebene des Darstellens und der Darstellung präsent sein. Wenn Felix the Cat, der 1919 zum ersten Mal zu sehen war, vor Problemen steht, dann nimmt er seinen Schwanz als Pinsel, um mit ihm diegetische Gegenstände zu malen oder ihn direkt in nützliche Objekte zu verwandeln. Oft benutzt er auch die von ihm erzeugten expressiven grafischen Zeichen, zumeist Ausrufe- oder Fragezeichen, die wie Sprechblasen in den Trickfilmen der Stummfilmzeit neben Zwischentiteln eingesetzt wurden und auf Comicstrips als einen weiteren Ursprung des Trick-



6 FELIX SAVES THE  
DAY (USA 1922,  
Otto Messmer)

films verweisen.<sup>9</sup> In *FELIX SAVES THE DAY* (USA 1922, Otto Messmer) nutzt Felix sich auftürmende Fragezeichen als Leiter – aus der symbolischen Darstellung der Lösungssuche und der kurzen Ratlosigkeit angesichts des Problems entsteht so direkt seine Lösung.

### **Tiefer in die Bilder: Von der Diegese in die Hypodiegese**



7 TAKE ON ME

Die Bewegung der Figuren von der Intradiegese in hypodiegetische Bilder werden manchmal auch genutzt, um realfilmische Figuren in animierte Welten zu bringen.<sup>10</sup> *MARY POPPINS* (USA 1964, Regie: Robert Stevenson, Animationsregie: Hamilton Luske) und ihre Schützlinge springen durch ein Bild des Straßenmalers und landen in Disneys Zeichentrickwelten – ein weiterer spannender Ausflug für die Figuren, ein farbenfrohes Einsprengsel für den Film in der Tradition des Studios. Im Musikvideo *TAKE ON ME* (USA 1985, R: Steven Barron, A: Michael Patterson/Candace Reckinger) der Popband a-ha steigt die realfilmische weibliche Hauptfigur zum Sänger der Band in eine mittels Rotoskopie dargestellte Welt eines Comicbuchs, in der sie selbst zur gezeichneten Figur wird (vgl. dazu die nicht ganz präzise Analyse in Chase 2003).

Auch reine ästhetische Spielereien sind durch diese Metalepsen möglich: In *LOONEY TUNES: BACK IN ACTION* (D/USA 2003, R: Joe

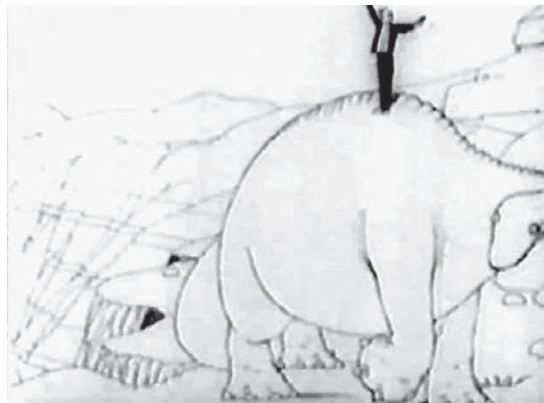
<sup>9</sup> Laut Crafton (1993, 35–47) war der Einfluss der Comics auf die ersten Animationsfilme nicht sonderlich groß, wenn aus ihnen auch viele Gags entnommen wurden und einige Animationspioniere und viele Animatoren der Stummfilmzeit von den Zeichentischen der Zeitungscomics zum Film kamen.

<sup>10</sup> Zum Motiv des Ins-Bild-Gehen vgl. Wulff 2005, 61–66.

Dante, A: Eric Goldberg) halten sich die gezeichneten Figuren der Warner Bros. größtenteils in einer realfilmischen Umgebung auf und liefern sich eine Verfolgungsjagd durch die Gemälde des (real gefilmten, profilmisch nachgebauten) Louvre, also durch parallele Hypodiegesen. Hier zeigt sich, dass bei der Metalepse nicht nur die diegetische, sondern auch die visuell-stilistische Ausstattung der jeweiligen Ebene eine Rolle spielen kann. Bugs, Daffys und Elmer Fudds Aussehen passt sich an die Stilistik des gerade betretenen Kunstwerks an, wie auch Thematik der Gemälde und deren diegetische Mechanik bei den jeweiligen Gags zum Tragen kommen, wobei sich letztlich der pointilistische Stil Georges Seurats auf die Materialität der Figuren in der Realwelt auswirkt: Elmer Fudd wird wie Konfetti weggeblasen, eine weitere metaleptische Vermischung der dargestellten und der darstellenden Ebene.

### **Die Leinwand durchdringen: Der außerfilmische Rahmen**

Selbst von außerhalb des Films kann metaleptisch in diesen eingegriffen werden und vice versa aus dem Film in die afilmische Welt. Einer der bekanntesten Werke der Trickfilmgeschichte zeigt beispielhaft die Überwindung der Grenzen zwischen der außerfilmischen (oder paratextuellen) Wirklichkeit und der innerfilmischen Diegese: Winsor McCays *GERTIE THE DINOSAUR* (USA 1914). McCay stand während der Projektion des Films wie ein Zirkusdirektor mit einer Peitsche vor der Leinwand und erteilte dem gezeichneten Dinosaurier Gertie Anweisungen, denen Gertie, wenn auch widerspenstig, nachkam. Die Durchdringung der Leinwand beschränkte sich aber nicht nur auf die di-



8 GERTIE THE  
DINOSAUR

rektive Kommunikationssituation, sondern beinhaltete auch einen von außen ins Bild geworfenen Kürbis, den Gertie fraß, und am Ende sogar das scheinbare Eindringen McCays selbst, der hinter der Leinwand verschwand, ins Bild trat und sich dort vom Dinosaurier in die Höhe heben ließ. In einer späteren Version des Films wurde diesem eine realfilmische Rahmenhandlung vorangestellt, in der McCay aufgrund einer Wette demonstriert, wie er einen Dinosaurier zum Leben erweckt. McCays Anweisungen wurden in dieser Version durch Zwischentitel wiedergegeben (vgl. Crafton 1993, 110–113; Bendazzi 1994, 17).

Durch die Inszenierung der Aufführungssituation, mittels derer die afilmische Rahmung in einen Fiktionalitäts- oder Darstellungsmodus versetzt wird, kann die reale Leinwand, diese besondere Barriere des Films, überwunden werden. So etwa auch bei einem multimedial unterstützten Konzert, wie jenem Auftritt der virtuellen Band Gorillaz, bei dem die eigentlich nur in animierten Videos visuell existierenden Musiker sich mittels raffinierter Projektionen scheinbar auf dem Bühnenraum materialisierten.

Abgesehen von der direkten Adressierung des Publikums – die im Trickfilm als komplizenhaft-illusionsförderendes Mittel wie auch als illusionsstörender *frame break* auftaucht<sup>11</sup> – gibt es verschiedene Eingriffe der innerfilmischen Figuren auf die parafilmische Welt. Leonard Maltin bemerkte zum Kurzfilm *SOUND YOUR «A»* (USA 1919, Bud Fisher) aus der *MUTT AND JEFF*-Reihe:

Jeff appeared to converse with the conductor of the orchestra which was a standard feature of movie theaters of the day, and then proceeded to lead the band himself – his baton keeping perfect time for the tune being played. (1987, 14)

### Ontologisch Getrenntes in einer Diegese

Ebenfalls als Metalepsen möchte ich Vermischungen ontologisch getrennter Elemente innerhalb eines gemeinsamen Filmraums betrachten. Ausschlaggebend ist zum einen die Überlegung, dass die Diegese nicht losgelöst von ihrer Darstellung konstruiert werden kann, und zum anderen, dass in einem Filmraum mehrere (Sub-)Diegesen zugleich wirksam sind. Je disparater die einzelnen Elemente dargestellt werden und je stärker dies als Bruch kenntlich wird, desto eher ergeben sich metaleptische Effekte.

11 Zum Kamerablick und adressierenden In-Stimmen vgl. etwa Metz 1997, 30–42.

In den großen Spektakelfilmen Hollywoods erleben wir seit ein paar Jahren häufig homogene Welten, die durch höchst heterogene Aufnahmetechniken entstehen: Realaufnahmen werden mit von diesen kaum zu unterscheidenden computergenerierten Bildern vermischt. Wir können in diesem Fall eigentlich nur durch paratextuelle Hinweise oder aufgrund kleiner verräterischer Eigenheiten der Aufnahmetechniken den profilmisch unterschiedlichen ontologischen Status der einzelnen Bildelemente erkennen, der uns allenfalls irritieren, aber kaum von einer homogenen Konstruktion der Diegese abhalten kann.

Seit den Anfängen der Animationsfilmgeschichte gibt es aber auch viele Hybridfilme, bei denen die Realaufnahmen von den animierten Aufnahmen stilistisch unterschieden sind und dieser Unterschied offensichtlich gemacht wird, in denen Schauspieler und animierte Figuren aber dennoch eine gemeinsame, mehr oder weniger homogene Welt bewohnen. Bei diesen Filmen – etwa *WHO FRAMED ROGER RABBIT* (USA 1988, Regie: Robert Zemeckis, Animationsregie: Richard Williams), *PETE'S DRAGON* (ELLIOT, DAS SCHMUNZELMONSTER, USA 1977, R: Don Chaffey, A: Don Bluth) oder die deutsche TV-Serie *MEISTER EDER UND SEIN PUMUCKL* (AU/BRD/Ungarn 1982–1989, R: Ulrich König, A: Béla Ternovszky) – muss keine ontologisch trennende Diegesegrenze durchbrochen, keine vermeintlich unüberwindbare Hierarchie überwunden werden. Aber diese Filme wirken anders als jene Blockbuster, die ihre profilmische Heterogenität gänzlich zu verschleiern suchen. Sie besitzen einen besonderen Reiz, der durch die duale Wahrnehmung der intertextuell getrennten Sphären entsteht. Denn nicht nur die ästhetische Oberfläche trennt Realmenschen und Trickfilmfiguren, sondern auch die Genrekonventionen, die ihnen bestimmte Funktionen und Orte in der Filmgeschichte zuweisen.

In *ROGER RABBIT* entstammen Menschen und Toons trotz Co-Existenz letztlich zwei (auch filmhistorisch) verschiedenen Zonen, die im Film räumlich durch einen Tunnel getrennt sind und sowohl im anarchistischen Wesen der Toons wie im persiflierten Film Noir-Sentiment der Menschen zum Ausdruck kommen. Letztlich prallen hier nach Hans J. Wulffs Unterteilung der Diegese (2005, 56f; vgl. auch Wulffs Beitrag in diesem Heft, Wulff 2007) jeweils zwei verschiedene physikalische, soziale und moralische Welten aufeinander, wahrscheinlich auch verschiedene Wahrnehmungswelten. Toons und Menschen bewegen sich zwar in der gleichen räumlichen Umgebung, bewohnen aber dennoch unterschiedliche Welten, die sich mehr oder weniger überlappen.

Ein klarer metaleptischer Bruch ergibt sich also etwa, wenn Roger aus einem kleinen realfilmischen Glas einen Schluck trinkt, der



9 WHO FRAMED  
ROGER RABBIT



dann seinen Hals überproportional ausbeult. Der Alkohol wechselt von der Physik der Realwelt zur Physik der Toons. Bei ELLIOT und PUMUCKL wiederum wäre es durchaus denkbar (auch wenn nur wenig Anhaltspunkte in den beiden Filmtexten zu finden sind, die diese These stützen würden), dass der Drache und der Kobold nur eine Fiktion der jeweiligen Hauptfiguren sind und sich dann entweder tatsächlich in deren Welten manifestieren (eine klassische Metalepse) oder ihre Einwirkung auf die Hauptdiegese ebenfalls nur in der Fantasie von Pete oder Meister Eder stattfindet (als Durchspielen einer möglichen Welt).

Es lässt sich also folgende Abstufung für die Vermischung ontologisch getrennter Ebenen anführen:

- a) Die Grenzüberschreitung wird bildlich klar dargestellt: Figuren verlassen den Zeichentisch in die Live-Action-Umgebung wie in *OUT OF THE INKWELL – MODELING* (USA 1921, Dave Fleischer) oder umgekehrt, z.B. in *MARY POPPINS*;
- b) in einer gemeinsamen Welt befinden sich zwei offensichtlich getrennte Sphären, es gibt Grenzüberschreitungen zwischen den Sphären, aber die Figuren mit ihren Eigenheiten bewegen sich durchgängig in beiden; meist sind starke filmhistorische Bezüge zu finden: z.B. in *WHO FRAMED ROGER RABBIT* oder *SPACE JAM* (USA 1996, R: Joe Pytka, A: Tony Cervone/Bruce W. Smith), wobei bei *SPACE JAM* die Trennung stärker ist;
- c) ästhetisch/aufnahmetechnisch stark unterschiedene Figuren bewegen sich in einer gemeinsamen Welt; der Unterschied ist deutlich sichtbar, aber der filmhistorische Hintergrund bleibt unbetont: so etwa bei *PETE'S DRAGON* oder *MEISTER EDER UND SEIN PUMUCKL*. Die Figuren verfügen über verschiedene Eigenschaften und Möglichkeiten, zumeist sind es fantastische Figuren mit übernatürlichen Eigenschaften, die durch Animation dargestellt werden;

- d) der Hybridcharakter wird verschleiert, unterschiedliche Darstellungs- und Aufnahmeverfahren (reale und computeranimierte Schauspielerinnen, Stuntmen, Doubles und Statisten, Matte Paintings, Miniatursets, diverse VFX-Bearbeitungen etc.) werden aufgrund profilmischer Vorteile eingesetzt (Kostenersparnis, Grenzen der Darstellbarkeit, Gefahrenvermeidung, Arbeitserleichterung usw.): z.B. bei KING KONG (Neuseeland/USA 2005, R: Peter Jackson, A: Eric Leighton/Christian Rivers).

### **Verschleierte, harte und kontinuierliche Metalepsen**

Die Paradoxien der Metalepse können mehr oder weniger verschleiert oder herausgestellt werden und somit auch die Illusion einer fiktiven Realität mehr oder weniger durchbrechen; sie können diese jedoch auch bestätigen.<sup>12</sup>

Im Rahmen eines Traums, einer Fantasie, einer Verzauberung oder eines Drogenrausches können sowohl der Übergang einer Figur in eine andere Welt als auch fantastische, irrealer Vorgänge in dieser Welt plausibel erklärt werden. Dabei können die zwei Welten durch abweichende Ausstattungen der Diegesen (vor allem durch verschiedene implizierte Naturgesetze), durch unterschiedliche stilistische Darstellung (Farbveränderungen, Mehrfachbelichtungen, verfremdete Atmos etc.) und durch die (manchmal auch nachträgliche) Markierung der Transgression eindeutig voneinander unterschieden werden. Dies sind Muster, die wir in den Kurz- und Langfilmen Walt Disneys und seiner Epigonen seit den 1930er Jahren immer wieder finden. Innerhalb tendenziell realistischer Welten (auch wenn dies Märchenwelten sind) bleibt das Fantastische, das Paradoxe auf innerhalb der Fiktion motivierte irrealer Bereiche beschränkt, wie eben Träume – ALICE IN WONDERLAND (USA 1951, Clyde Geronimi/Wilfred Jackson/Hamilton Luske) – oder Räusche – das Segment «Pink Elephants on Parade» in DUMBO (USA 1941, Ben Sharpsteen). Diese fantastischen Ausflüge bestätigen den Realitätsstatus der Intradiegeese, indem sie sie als «realer» zeigen als die eingebettete Fiktion. Der solcherart sanften Metalepse kommt eine illusionsfördernde Funktion zu, ganz im Sinne der *plausible impossibility*, die Disney anstrebte.

<sup>12</sup> Dieser Unterschied zwischen moderner, plausibel erklärter Transgression und der spielerisch-offensichtlichen postmodernen Variante trennt übrigens auch die beiden bekanntesten metaleptischen Werke des Realfilms, SHERLOCK JR. (USA 1924, Buster Keaton; der Held steigt im Traum in die Leinwand hinein) und THE PURPLE ROSE OF CAIRO (USA 1985, Woody Allen; die Film-im-Film-Figur steigt tatsächlich aus der Leinwand heraus).

10 THUGS WITH  
DIRTY MUGS

Anders stellt sich die Funktion der Metalepse dar bei Disneys anarchistischeren oder surrealeren Vorgängern und Konkurrenten, wie etwa Tex Avery. Die meisterlich getimten, grenzwertig übertriebenen Cartoons arbeiten mit so harten wie überaus komischen Grenzüberschreitungen und weisen eine Vielzahl autoreflexiver Metalepsen auf. Bei Averys Filmen besteht zwar eine mehr oder weniger homogene Grunddiegese, von dieser wird aber immer wieder in andere mögliche Welten oder Diegesen anderer Hierarchie gewechselt. Die Physik der jeweiligen Welt in Averys Filmen ist stets inkonsistent und zeigt viele, selbst im Rahmen der Cartoon-Konventionen unerwartete Abweichungen. Häufig werden metafiktionale (schriftliche) Kommentare eingestreut – «corny gag, isn't it» in *BLITZ WOLF* (USA 1942) – oder als Steigerung einfach nur ein sprießender Maiskolben («corny»), wie in *SWING SHIFT CINDERELLA* (USA 1945). Häufig beziehen sich die intradiegetischen Figuren auch auf extradiegetische Elemente – Screwly Squirrel macht etwa das Rotkäppchen und den Wolf in *THE SCREWLY TRUANT* (USA 1945) durch das Zeigen der extradiegetischen *title cards* darauf aufmerksam, dass sie sich im falschen Film befinden; andere, für die Diegese unpassende Figuren werden einfach verprügelt, wie das disneyesque süße Eichhörnchen zu Beginn von *SCREWBALL SQUIRREL* (USA 1944); ein *split screen* während eines Telefonats verbindet in *THUGS WITH DIRTY MUGS* (USA 1939) zwei entfernte Schauplätze nicht nur filmisch, sondern auch für die Figuren – der Polizist kann direkt von seiner Hälfte in jene des Informanten eindringen.

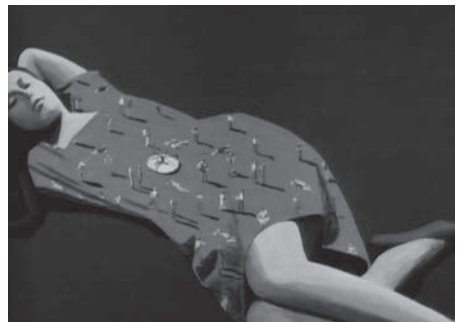
Zudem verlassen die Figuren zeitweise selbst den Rahmen des Filmstreifens – etwa in *DUMB-HOUNDED* (USA 1943) oder *NORTHWEST HOUNDED POLICE* (USA 1946), wo jeweils der flüchtige Sträfling so

schnell läuft, dass er über den Rand des Filmstreifens ins Nichts hinausrutscht; oder die Figuren setzen sich sogar über den zeitlichen Ablauf des Films hinweg und schauen sich dessen nächste Szene an, wie in *SCREWBALL SQUIRREL*, um so zu erfahren, was sie als nächstes zu tun haben. Selbst das (virtuelle) Kinopublikum wirkt auf den Film ein: Ein Zuschauer in/von *THUGS WITH DIRTY MUGS*, der als Schatten auf der Leinwand dargestellt wird und das Kino verlassen will, nachdem er den Film schon zum zweiten Mal ab einer bestimmten Stelle gesehen hat, wird von den Gangstern gezwungen, im Kino zu bleiben; Schnitt in die Polizeistation: Derselbe Zuschauer kann nun dem Polizisten helfen, weil er weiß, wie der Film weitergehen wird (vgl. Siebert 2005, 148f).<sup>13</sup>

Die metaleptischen Brüche treten in Averys Filmen (und einigen ähnlichen von MGM und Warner Bros.) unvermittelt auf, ihre Wirkung ist eindeutig illusionsstörend. In anderen Filmen lassen sich wiederum beständig wandelnde Diegesen beobachten, etwa in Dave Fleischers *SNOW-WHITE* (USA 1933), bei denen kaum distinkte Ebenen bezeichnet werden können, die sich nicht dauernd durchmischen würden. Figuren werden zu reinen Formen und umgekehrt, auf eine stringente Handlung wird zu Gunsten einfallsreicher Metamorphosen und einer Überfülle an *sight gags* verzichtet.

Ein ähnliches Prinzip der instabilen Diegese können wir in verschiedenen Independent-Produktionen feststellen, in denen eine transformative Fahrt durch die Filmbilder und einen abstrakten Raum die Elemente einer mehr oder weniger zusammengehörigen Welt im beständigen Fluss zeigt, etwa in Ryan Larkins *STREET MUSIQUE* (CAN 1972), in Jacques Drouins *MINDSCAPE/LE PAYSAGISTE* (CAN 1976) oder in Georges Schwizgebel's *78 TOURS* (CH 1985).

- 11 MINDSCAPE /  
LE PAYSAGISTE  
12 78 TOURS



<sup>13</sup> Siebert geht dabei genauer auf das Paradox des wiederholt projizierten Films und des die Geschichte kennenden und sie verändernden Zuschauers ein.

Auch die Verbindung einzelner Einstellungen durch Transformationen, wie etwa in *THE STREET* (CAN 1976, Caroline Leaf; vgl. Wood 2006, 140–143), weist in eine ähnliche Richtung. Man könnte in diesen Fällen die mikrostrukturellen Übergänge zwischen dem gerade noch als halbwegs stabil etablierten Zustand und der darauf folgenden Abweichung als Metalepsen bezeichnen; hier erreichen wir aber die Grenzen des herkömmlichen Diegese-Konzepts und damit auch die Grenzen der Metalepse.

Und so landen wir am Ende noch einmal bei Cohls *FANTASMAGORIE*, der als einer der allerersten animierten Filme gilt (vgl. Crafton 1993, 60).<sup>14</sup> Wie *SNOW-WHITE* zeigt *FANTASMAGORIE* eine sich kontinuierlich wandelnde Welt: Figuren lösen sich in Formen auf und werden zu Gegenständen und umgekehrt. Aber nicht nur dieses Merkmal finden wir in *FANTASMAGORIE*, sondern auch einige andere der gerade besprochenen. So wird eine hypodiegetische Ebene, eine Kinoleinwand, eingeführt, die zwar nicht von den Figuren durchdrungen wird, aber im Rahmen einer Metamorphose entsteht: Das Kino, die Leinwand und der Inhalt des Film-im-Film-Bildes formen sich aus dem Hut und dem Regenschirm eines Kinobesuchers, den der Clown gerade hat erscheinen lassen. Und somit ist auch eine der ersten animierten Figuren Schöpfer seiner eigenen Geschöpfe, die ihre Welt durch Transformationen erst formen.

Schon in der Frühzeit der Filmgeschichte wird erkundet, wie produktiv sich die Metalepse im Animationsfilm einsetzen lässt. In vielen Konfigurationen trifft man hier seitdem auf diese Stilfigur und dies aus den verschiedensten Gründen: um uns einen Urheber oder die Medialität des Films nahe zu bringen, um zu übertreiben oder um uns zu erheitern, zu überraschen und zu verzaubern. In vielen Fällen verdeutlicht die Metalepse die Grenze zwischen getrennten Diegesen und stützt somit das klassische Konzept der Diegese. In heterogenen oder instabilen Welten treten dagegen Transgressionen oder Brüche auf, deren metaleptische Qualität seine Erweiterung nahelegt.

14 Allerdings sollte an dieser Stelle Émile Reynaud nicht unerwähnt bleiben, der schon fünfzehn Jahre früher und einige Jahre vor Edison und den Brüdern Lumière mit seinem *théâtre optique* lange narrative Animationen projizieren konnte; vgl. Bendazzi 1994, 3–7.

## Literatur

- Bendazzi, Giannalberto (1994) *Cartoons. One Hundred Years of Cinema Animation*. London: John Libbey & Company.
- Burroughs, William S. (1992) *The Wild Boys: A Book of the Dead* [1971]. New York: Grove Press.
- Chace, Tara (2003) *In Case of Emergency, Break Glass: Ontological Metamorphoses in Norwegian and Finnish Postmodern Literature*. Diss. Washington: University of Washington [online unter <http://www.seanet.com/~macki/chace/academic/Chapter4.pdf>; zuletzt besucht am 24.5.07].
- Christen, Thomas (1993) «Who's in charge here?». Die Thematisierung des Erzählens im Film. In: *Film und Kritik*, 2, S. 39–53 («Selbstreflexivität im Film»).
- Crafton, Donald (1993) *Before Mickey: The Animated Film, 1898–1928* [1982]. Chicago: The University of Chicago Press.
- Genette, Gérard (1980) *Narrative Discourse* [frz. 1972]. Oxford: Blackwell.
- (1998) *Die Erzählung* [frz. 1972 und 1983]. 2. Aufl. München: Fink.
- Herman, David (1997) Toward a Formal Description of Narrative Metalepsis. In: *Journal of Literary Semantics*, 26, S. 132–152.
- Hofstadter, Douglas R. (1979) *Gödel, Escher, Bach: An Eternal Golden Braid*. Hassocks, Sussex: Harvester Press. [Dt. als: *Gödel, Escher, Bach – ein endloses geflochtenes Band*. Stuttgart: Klett-Cotta 1985.]
- Lindvall, Terrance R. / Melton, Matthew J. (1997) Towards a Post-Modern Animated Discourse: Bakhtin, Intertextuality and the Cartoon Carnival. In: *A Reader in Animation Studies*. Hg. v. Jayne Pilling. London: John Libbey, S. 203–220.
- Loquai, Franz (1999) Buch im Buch und Film im Film. In: *Die Wirklichkeit der Kunst und das Abenteuer der Interpretation. Festschrift für Horst-Jürgen Gerigk*. Hg. v. Klaus Manger. Heidelberg: Winter, S. 181–205.
- Malina, Debra (2002) *Breaking the Frame: Metalepsis and the Construction of the Subject*. Columbus: Ohio State University Press.
- Maltin, Leonard (1987) *Of Mice and Magic. A History of American Animated Cartoons*. London: Penguin Books Ltd.
- McHale, Brian (1987) *Postmodernist Fiction*. New York/London: Methuen.
- Metz, Christian (1997) *Die unpersönliche Enunziation oder der Ort des Films* [frz. 1991]. Münster: Nodus Publikationen.
- Pier, John / Schaeffer, Jean-Marie (Hg.) (2005) *Métalepses. Entorses au pacte de la représentation*. Paris: Éditions de L'École des Hautes Études en Sciences Sociales.
- Ryan, Marie-Laure (2005) Logique culturelle de la métalepse, ou la métalepse dans tous ses états. In: Pier/Schaeffer 2005, S. 201–223.

- Siebert, Jan (2005) *Flexible Figuren. Medienreflexive Komik im Zeichentrickfilm*. Bielefeld: Aisthesis.
- Türschmann, Jörg (2007) Die Metalepse. In: *Montage AV* 16,2 (in diesem Heft).
- Wolf, Werner (1993) *Ästhetische Illusion und Illusionsdurchbrechung in der Erzählkunst. Theorie und Geschichte mit Schwerpunkt auf englischem illusionsstörenden Erzählen*. Tübingen: Max Niemeyer.
- (2003) Metalepsis as a Transgeneric and Transmedial Phenomenon. A Case Study of the Possibilities of «Exporting» Narratological Concepts. In: *Narratology Beyond Literary Criticism: Mediality, Disciplinarity*. Hg. v. Jan Christoph Meister. Berlin: de Gruyter, S. 83–107.
- Wulff, Hans-Jürgen (2005) Welten Wanderer Welten. Mögliche Realitäten im Kino. In: *mixed reality adventures*. Hg. v. Bernd Robben, Ralf Streibl & Alfred Tews. Bremen: artecLab [online unter <http://www.artecLab.uni-bremen.de/alp/Mixed.Reality.Adventures.pdf>, zuletzt besucht am 30.5.2007].
- (2007) Schichtenbau und Prozesshaftigkeit des Diegetischen: Zwei Anmerkungen. In: *Montage AV* 16,2 (in diesem Heft).
- Wood, Aylish (2006) Re-Animating Space. In: *Animation: An Interdisciplinary Magazine* 1,2, S. 133–152.

# Allyfying Leibniz

## Einige Aspekte von Kompossibilität und Diegese in filmischen Texten

Ludger Kaczmarek

*Omne possibile exigit existere.*<sup>1</sup>  
*Fictional worlds are not possible.*  
(Ronen 1994, 51)

In einem einfachen, abstrakten, mengentheoretischen Verständnis kann man eine «mögliche Welt» als eine Menge auffassen, die nicht leer ist. In der logischen Analyse von Bedingungen und Abhängigkeiten in intensionalen Kontexten versteht man darunter ein Analogon zu einem Inventar hypothetischer Annahmen über vorstellbare Zustände von Dingen; und in der Theorie der kontrafaktischen Bedingungssätze werden mögliche Welten als Entitäten begriffen, die jene letztlich unendlich vielen Arten umfassen, wie die Dinge hätten anders sein können, als sie es tatsächlich hier und jetzt sind. Es gibt, sagen Logiker wie David K. Lewis (1986), eine Vielzahl, ein Universum, gar ein Pluriversum von Welten, aber nur eine dieser Welten ist aktuell und wirklich. Eine Aussage *p* ist nur dann mit Notwendigkeit wahr, wenn *p* in jeder möglichen Welt wahr ist – ansonsten ist *p* möglich oder kontingent, d.h. zufällig.<sup>2</sup> Doch neben Notwendigkeit und Möglichkeit, den sogenann-

- 1 «Alles Mögliche strebt nach Existenz» – G. W. Leibniz, *De veritatibus primis*. In: Leibniz 1965, 176.
- 2 Die Unterscheidung – «N» stehe für «notwendig» – zwischen den Charakterisierungen einer Aussage *p* als «möglich» ( $\sim N \sim p$ ) oder als «kontingent» im Sinne von «zufällig» ( $\sim N(p \vee \sim p)$ ) ist in der Reihung von «notwendig» (*N*) – «möglich» ( $\sim N$ ) – «kontingent» ( $\sim N$ ) – «unmöglich» (*N*) eigentlich nur noch historisch. Sie wird nachkantisch von vielen Logikern und Philosophen nicht mehr benutzt und auf die Dreiergruppe «notwendig – möglich – unmöglich» eingeschränkt. Trotzdem kann man der älteren Gliederung Sinn abgewinnen.



ten alethischen Modalitäten, die ihrerseits logisch, analytisch, metaphysisch oder nomologisch gedeutet werden können, gibt es noch andere, nicht-alethische Modalitäten, die für die Charakterisierung möglicher Welten eine Rolle spielen: die deontischen, die Handlungen etwa hinsichtlich ihrer moralischen Verpflichtung oder legalen Erlaubtheit betreffen; die epistemischen, die das betreffen, was man weiß; die doxastischen, die darauf gehen, was man annimmt; und die konnativen, die das Begehren und die Wünsche zum Gegenstand haben. In der auch im Deutschen etablierten englischen Terminologie hat sich dafür die Rede von den *K*(nowledge)-, *W*(ish)-, *O*(bligation)- und *I*(ntention)-*Worlds* eingebürgert.

Zahlreiche logisch motivierte Arbeiten zur Theorie möglicher Welten, seien diese in so verschiedenen Fachgebieten wie der Logischen Semantik, Handlungstheorie, Fiktionstheorie, philosophischen Kosmologie, Religionswissenschaft, Naturwissenschaft oder Historiographie zu verorten und seien ihre Ansätze je nach der Bestimmung der ontologischen Bewertung ihrer Modelle als – um nur einige zu nennen – modaler Realismus, moderater Realismus, Aktualismus, Antirealismus, kultureller Konstruktivismus oder Fiktionalismus terminologisch zu unterscheiden, nennen als Urvater ihres Anliegens den deutschen Universalgelehrten und Philosophen Gottfried Wilhelm Leibniz, allerdings meist nur in der Form von bloßen Lippenbekenntnissen. Leibniz selbst versteht unter ‚Welt‘ (*monde*) «die ganze Folge und Ansammlung aller bestehenden Dinge». Es gibt für ihn nur eine aktuelle Welt; mögliche Welten beschreiben nicht-aktualisierte Alternativen, wie man die Dinge in der Welt unterschiedlich anordnen kann.<sup>3</sup> Alles ist mit allem verknüpft, wie in einem Ozean der Kohärenz.<sup>4</sup>

3 «Ich nenne *Welt* die ganze Folge und Ansammlung aller bestehenden Dinge, damit man nicht sage, daß verschiedene Welten zu verschiedenen Zeiten und an verschiedenen Orten bestehen könnten; denn diese müßten alle zusammen für eine Welt oder, wenn man will, für ein Universum gelten. Und wenn man auch alle Zeiten und alle Orte anfüllte, so bleibt es doch allemal wahr, daß man sie auf unendlich verschiedene Arten hätte anfüllen können, und daß es unendlich viele mögliche Welten gibt [qu’il y a une infinité de mondes possibles], von denen Gott die beste gewählt haben muß, da er nichts tut, ohne der höchsten Vernunft gemäß zu handeln» (Leibniz 1996 [*Theod.*], I, § 8). Zum Begriff *monde* vgl. auch Charles/Souriau (2004).

4 «Denn man muß beachten, daß in jeder der möglichen Welten alles eng miteinander verknüpft ist: das Universum, welches es auch sein mag, ist völlig aus einem Stück, wie ein Ozean. Die geringste Bewegung erstreckt hier ihre Wirkung bis auf die weiteste Entfernung, wenn auch diese Wirkung im Verhältnis zur Entfernung immer weniger spürbar wird [...]» (Leibniz 1996 [*Theod.*], I, § 9). Man fühlt sich bei dieser Beschreibung wohl nicht zufällig an die Grundsituation in Andrej Tarkovskijs *SOLJARS* (UdSSR 1972) erinnert.

Leibniz beschreibt in seiner *Theodizee* von 1710 (1996, III, §§ 413–417) ein Universum möglicher Welten, um anhand der Unterscheidung von Möglichkeit und Aktualität metaphysische Fragen der menschlichen Willensfreiheit, des göttlichen Vorherwissens (*préscience*) und der Vorhersehung (*providence*) zu diskutieren. Dazu bedient er sich eines Traums als szenisch dramatisierter Rahmenerzählung. In ihm durchschreitet Théodore, der ‹Zuschauer›, mit der Göttin Pallas, der ‹Regisseurin›, die Zimmerfluchten des Palasts der Lose des Lebens (*palais des destinées*)<sup>5</sup> und kann in jedem Zimmer, das beim Eintreten zu einer eigenen Welt (*monde*), ja zu einem Universum wird,<sup>6</sup> die Geschichte dieser Welt im Buch ihrer Schicksale (*livre de ses destinées*) lesen. Drei solche Zimmer werden betreten. Théodore sieht in den einzelnen Räumen drei ihm von der Göttin ‹wie in einer Theatervorstellung› (*«comme d'un coup d'œil, et comme dans une représentation de théâtre»*) präsentierte mögliche Verlaufsversionen des Lebens von Sextus, der ‹Helden›-Figur dieser szenischen Repräsentationen.<sup>7</sup> Alle drei biografischen dynamischen Tableau-Szenarien, die ‹ähnliche Sextusse› (*des Sextus approchants*) zeigen, haben die gleiche Ausgangssituation, nehmen dann aber unterschiedliche, im Präsens geschilderte Verläufe und enden auch verschieden. Doch nur eine Welt ist die aktuelle, wirkliche Lebenswelt (*le vrai monde actuel*) des wirklichen, ‹historischen› Sextus – sie ist zugleich die beste von allen möglichen und nimmt das oberste Zimmer des als Pyramide zu denkenden Gebäudes ein. Nach unten setzt sich diese Pyramide ins Unendliche fort.

5 ‹Er enthält Darstellungen [représentations] nicht allein dessen, was wirklich geschieht, sondern auch alles dessen, was möglich ist. Jupiter hat diese vor Beginn der bestehenden Welt durchgesehen, hat alle die möglichen Welten überdacht [a digéré les possibilités en mondes] und die beste von allen erwählt› (Leibniz 1996 [*Theod.*], III, § 414).

6 ‹Darauf führte die Göttin den Theodorus in eines der Gemächer. Als er es betreten hatte, war es kein Gemach [un appartement] mehr, sondern eine Welt [un monde]› (Leibniz 1996 [*Theod.*], III, § 415).

7 Sextus Tarquinius war, wie Livius berichtet, der Sohn des letzten römischen Königs. Er verging sich an der tugendhaften Lucretia, der Frau des befreundeten Collatinus, die daraufhin aus Scham aus dem Leben schied. Als die Untat ruchbar wurde, führte eine Revolte zur Abschaffung des Königtums und zur Gründung der römischen Republik – für Leibniz ein guter Beleg dafür, warum die Unhold-Version der möglichen Sextus-Biografien, mit der das ‹Übel› in der Welt ist, trotzdem die beste der möglichen Welten ist. Inwieweit Leibniz die Sagenhaftigkeit des am griechischen Roman der Antike ausgerichteten Stoffes bekannt war und ob er sie augenzwinkernd für seine Zwecke ausgeschlachtet hat, sei dahingestellt.

Es ist erhellend, Leibniz' Regie der Weltenpyramide genauer zu betrachten und die Weltenszenarien einmal nebeneinander zu stellen:

1. «Auf Geheiß der Pallas zeigte sich ihm Dodona mit dem Tempel des Jupiter und dem gerade herausgetretenen Sextus. Man hörte ihn sagen, er werde dem Gott gehorchen. Und schon erblickte man ihn in einer Stadt, die, Korinth ähnlich, zwischen zwei Meeren liegt. Dort kauft er einen kleinen Garten; bei seiner Bearbeitung findet er einen Schatz; er wird ein reicher, beliebter, angesehener Mann und stirbt in hohem Alter, von der ganzen Stadt geliebt» (Leibniz 1996 [Theod.], III, § 415).
2. «Dann begab man sich in ein zweites Gemach, und dort zeigte sich eine andere Welt, ein anderes Buch, ein anderer Sextus [*et voilà un autre monde, un autre livre, un autre Sextus*], der, aus dem Tempel kommend und entschlossen, Jupiter zu gehorchen, nach Thrakien geht. Dort heiratet er die Tochter des Königs, der keine anderen Kinder hat, und wird dessen Nachfolger. Er wird von seinen Untertanen sehr verehrt» (ibid.).
3. Die dritte Repräsentation zeigt nun die aktuelle Welt, in der Sextus – durch den Gott Jupiter – «aus der Region der Möglichkeiten in die Region der wirklichen Wesen» überführt worden ist: «Hier nun ist Sextus, wie er ist und wie er wirklich sein wird. Er verläßt voll Zorn den Tempel, er mißachtet den Rat der Götter. Dort siehst du ihn nach Rom gehen, alles in Verwirrung stürzend, das Weib seines Freundes schändend. Hier erscheint er mit seinem Vater, vertrieben, geschlagen, unglücklich» (ibid., § 416).

Philosophen und Logiker machen sich verständlicherweise Gedanken über die möglichen Arten, wie Autoren, Zuschauer und auch Figuren in den unterschiedlichen Welten Zugang zu den anderen möglichen Welten erlangen können bzw. wie diese Welten untereinander erreichbar sind, doch genauso naheliegend ist es auch, dass sich Erzählforscher für solche *accessibility relations* in derartigen narrativ aufbereiteten Systemen interessieren.

In den letzten Jahren hat, wenn auch zaghaft, die sogenannte *Possible Worlds Theory* (oder auch: *Possible Worlds Semantics*; im Folgenden: PWT oder PWS) Eingang in die deutschsprachige filmwissenschaftliche Fiktionalitäts- und Narrativikforschung gefunden. Michel Colin (1992) hat in seiner mengentheoretisch bzw. klassenlogisch argumentierenden Auseinandersetzung mit einem frühen, linguistisch-semiotisch geprägten Aufsatz des französischen Filmwissenschaftlers Dominique Chateau (1976) den Mögliche-Welten-Ansatz in seiner einflussreichen

modallogischen Ausdeutung durch den Logiker Saul A. Kripke mit dem filmästhetischen Begriff der *diégèse*<sup>8</sup> in der filmologischen Tradition von Anne und Etienne Souriau (vgl. 2004) zusammengebracht und an einigen filmischen Beispielen<sup>9</sup> auf seine Kompatibilität mit der ›Großen Syntagmatik‹ von Metz hin untersucht. Diegese und mögliche Welten kann man nach Colin begrifflich nur zusammenbringen, wenn man die Diegese als *partielles* und zugleich *dynamisches* Modell auffasst, denn das diegetische Wissen ist – und bleibt – per definitionem immer ein ergänzungspflichtiges Teilwissen.<sup>10</sup> Die Diegese operiert auf den Verlaufsformen von Zeitgestalten, die immer nur in Teilmodellen beschrieben werden können und über die Schnittmengenrelation einen informatorischen Zugewinn mittels sogenannter Produktionsregeln erreichen. Mögliche Welten eignen sich dagegen nach Colin nur für eine Analyse *ex post*, weil sie auf definierten Mengen operieren.

Zwei jüngere Spezialstudien versuchen, die von literaturtheoretisch ausgerichteten Autoren wie Gutenberg (2000) insbesondere auch technisch weiterentwickelte Sicht der PWT/PWS als ein – im Gegensatz zur leibnizisch inspirierten, mathematisierbaren ›basislosen *Pyramidensicht*‹ – plotbasiertes narratologisches *Satellitenmodell* als Beschreibungsmodell für konkrete Einzelfallanalysen zu nutzen. So widmet sich Laass (2006) dem Problem des ›unzuverlässigen Erzählers‹ am Beispiel der komplexen, den Zuschauer verwirrenden Bildwelten von MULHOLLAND DR. (F/USA 2001, David Lynch), und Orth (2006) nimmt sich unter einer ähnlichen Fragestellung der ›Geisterwelten‹ in THE SIXTH SENSE (USA 1999, M. Night Shyamalan) und THE OTHERS (E/F/USA 2001, Alejandro Amenábar) an.

Schon 1984 hat Scholz recht eindringlich darauf hingewiesen, dass eine strenge modallogische Deutung<sup>11</sup> der PWT – mögliche Welten

8 Unter *Diegese* versteht Chateau (1976, 215) eine durch verschiedene Postulate vorstrukturierte Welt oder eine Menge von Welten, die durch Postulate vermittelt füreinander wechselseitig zugänglich sind.

9 Colins Material umfasst in dem einschlägigen Kapitel unter anderem das modallogisch häufig diskutierte Problem der Denotation (›rigid designation‹) von Eigennamen (der Name *Cléopâtre* in LES CARABINIERS, F/I 1963, Jean-Luc Godard), die Anfangsequenz von TOUCH OF EVIL (IM ZEICHEN DES BÖSEN, USA 1958, Orson Welles), die Telefonszene im Bahnhof aus NORTH BY NORTHWEST (DER UNSICHTBARE DRITTE, USA 1959, Alfred Hitchcock), Aspekte der Montagetechnik im ersten Teil des vierteiligen Dokumentarfilms NOUS AVONS TANT AIMÉ LA RÉVOLUTION (WIEDERSEHEN MIT DER REVOLUTION, F 1986, Steven de Winter & Daniel Cohn-Bendit) sowie ein TV-Interview mit der Pop-Sängerin Tina Turner.

10 Gegen eine Gleichsetzung von *Diegese* (nach Souriau) und *möglicher Welt* spricht sich auch Kessler aus; vgl. 1997, 137, Anm. 9.

11 Umfassende Einführungen in die philosophischen Implikationen der modallogi-

sind im Gegensatz zu fiktiven ontologisch maximal, konsistent, hinsichtlich der logischen Folgebeziehung abgeschlossen und in Bezug auf die Denotationsrelation nicht gekappt – für eine Theorie der Fiktionalität ungeeignet ist und dass es besser wäre, die modallogische PWT von einer Theorie fiktionaler Welten (FWT) getrennt zu halten. Einige Literaturtheoretiker, die wie der Logiker Scholz mit der auf Exemplifikation von «Versionen» von Welt ausgerichteten Fiktions-theorie Goodmans sympathisieren, sind ihm darin gefolgt.<sup>12</sup> Führende Theoretiker/innen<sup>13</sup> der PWT tragen einem solchen Herangehen zwar dahingehend Rechnung, dass sie in ihren Theorieentwürfen die Besonderheiten der Anwendung von modallogischen Modellen auf Probleme fiktionaler Texte betonen, jedoch verwenden sie – auch im Deutschen<sup>14</sup> – weiterhin die Bezeichnung PWT bzw. PWS, offenbar in der Annahme, dem geneigten Leser werde die Eigenständigkeit der speziell angepassten und durch Kunstgriffe wie die technische Verwendung der Modallogik auf fiktionale Kontexte geadelten Theorienutzung schon noch aufscheinen. Dazu wird die Theorie um technische Kunstgriffe wie etwa das Herstellen von Authentizität (*authentication* bei Doležel oder *authentification* bei Ryan), den Akt der Rezentrierung (*recentering*) und das Aufheben von Weltkontexten (*voiding*) erweitert, oder es wird das rhetorische Arsenal der Narratologie von Genette (insbesondere die Metalepse) mit oft verblüffenden Ergebnissen in Gang gesetzt.

Bereits Leibniz selbst hat betont, fiktionale mögliche Kontexte, die bekanntlich auch referenzlose Dinge, Nichtexistentes und nicht wahrheits(wert)fähige, unmögliche Zustände zulassen, von den im en-

schen PWT bieten Bradley/Swartz (1971), Divers (2002) und Girle (2003). Girle bezieht sich an einigen Stellen seines Buchs auf Beispiele aus der TV-Serie SLIDERS (USA 1995–2000).

- 12 Der Goodman-Interpret Thürnau (1994, 29) etwa schmäht die Anhänger der PWT als «logizistische Weltenbummler». Zu Goodmans Ansichten über mögliche Welten vgl. auch Iser (1993, 261–282).
- 13 Aus der Vielzahl der Publikationen sind hier zu nennen die Monographien von Pavel (1986), Ryan (1991), der Doležel-Schülerin Ronen (1994) sowie Doležel (1998).
- 14 Vgl. Gutenberg 2000, 42–72; Surkamp 2002. Nicht so die verbreitete Einführung von Martinez/Scheffel (2003, 123–134), die mit ihrem Klassifikationsvorschlag zu erzählten Welten zwar auf die Poetikgeschichte von Doležel (1999) Bezug nimmt, die PWT als Analysemodell für Fiktionalität in den vorliegenden Theoretisierungen aber für «grundsätzlich irreführend» hält (ibid., 130) und folgende Klassifikation von Welten anbietet: homogene vs. heterogene, uniregionale vs. pluriregionale, stabile vs. instabile und mögliche vs. unmögliche. Einen allgemeinen Überblick über die literaturtheoretisch relevante Literatur bietet Spree (2000).

geren Sinne modallogisch möglichen trennen zu wollen.<sup>15</sup> Doležel (1998, 9) hat sogar ein besonderes ‹Leibniz-Russell Law› ausgemacht, demzufolge die aktuelle Welt nicht die Heimstatt fiktionaler Partikularitäten sein könne, weshalb er für die Notwendigkeit plädiert, eine umfassende FWT (‹fictional worlds theory›) mit einer eigenen, zentralen Fiktionssemantik (FWS) auszuarbeiten, in der formale Ansätze nach Art der PWT/PWS samt ihres technischen Apparats noch nützliche Hilfsdienste verrichten dürfen.

Eine derartige semiotisch unterfütterte Deutung der PWT als FWT für die Belange einer allgemeinen Fiktionalitätstheorie hat der Semiotiker Eco bereits seit den 1970er Jahren versucht. Sein Ansatz beruht auf der Annahme von kulturellen Konstrukten und verabschiedet sich vom ontologischen Vorrang der wirklichen Welt. Zwar beschäftigen wir uns mit Fiktionen und ihrer Theoretisierbarkeit, doch in letzter Konsequenz nur, um besser die Wirklichkeit begreifen zu können – und narrative Fiktionen spielen ebenso wie fiktionale Figuren und Charaktere in unser aller Leben hinein und gestalten es mit, verweben sich in unserem Gedächtnis und beeinflussen unser Selbst. Trotzdem sind die möglichen Welten nicht alle schon vorhanden und auch nicht alle gleichwertig – wir haben nur Teilwissen von ihnen, weil sie nur Unvollständiges enthalten: Fiktionale Welten sind immer nur beschränkte Inventare, kleine Welten, *small worlds*. Der Zugang zu ihnen erfolgt nicht durch Hineinspringen in eine solche Welt – dieser Gedanke macht Science Fiction oft so problematisch –, sondern konstruktional über epistemische Kontexte, die ganz wesentlich an den semiotischen Begriff der Enzyklopädie geknüpft sind: Vieles muss nicht gesagt oder gezeigt werden, weil es erschlossen werden kann aus dem, was wir über die Dinge und ihre Beziehungen wissen. Wahrheit ist nicht absolut auf die aktuelle, ‹wirkliche› Welt bezogen, sondern kulturell relativ. So gibt es für Eco auch unmögliche Welten und unmögliche mögliche Welten, Welten der Science Fiction, die nachweislich

15 Leibniz hat sich zwar ausdrücklich dagegen gewandt, Kontexte erzählter Fiktionen für eine logisch-philosophische PWT beizuziehen: ‹Ich glaube nicht, daß ein Spinozist behaupten wird, daß alle Romane, die man sich ausdenken kann, wirklich gegenwärtig existieren oder existiert haben oder noch an anderer Stelle des Universums existieren werden: und dennoch kann man nicht leugnen, daß Romane wie die des Fräuleins von Scudery oder wie die Octavia möglich sind› (Leibniz 1996 [*Theod.*], II, §173; vgl. auch I, §10). Andererseits war der große Denker stets bereit, Ironie für seine Zwecke einzusetzen: ‹Die Romanen so mit schohnen gedanken angefüllet, und nichts verführendes in sich handeln [...], weiß ich nicht zu tadeln; man kan ja ernsthafte dinge auch spielend vorbringen. Und da würcken sie beßer› (Leibniz 1999 [*Notiz*, um 1691], Teil 4, 608).

logisch unmöglich sind und – wie ihre literarischen Pendants – nicht *gezeigt*, wohl aber – damit eben auch anderen Modalisierungen unterliegend – *erwähnt* oder *zitiert* werden können. Fiktive wie mögliche Welten sind für Zuschauer/Leser wie auch innerhalb von figurengebundenen Weltsystemen für die Figuren nur zugänglich, wenn sie aufgrund von Teilhabe an und Umgang mit der ihnen zuhandenen Enzyklopädie konstruierbar respektive re-konstruierbar sind.

Eine filmische Adaption des PWT-Gedankens, die mit einigem Recht als der Leibniz-Pyramide besonders affin angesehen werden darf, ist, bereits eindeutig so betitelt, POSSIBLE WORLDS von Robert Lepage (Kanada 2000) mit Tom McCamus und Tilda Swinton in den Hauptrollen (vgl. Dundjerovic 2003, Kap. 6). Der Film beruht auf dem gleichnamigen, in einer Vorfassung 1988 und überarbeitet schließlich 1997 erschienenen Bühnenstück des kanadischen Dramatikers und Mathematikprofessors John Mighton. Ein Börsenmakler, George, wird ermordet aufgefunden. Sein Gehirn ist entfernt worden und fehlt. Zwei Polizisten ermitteln. In einer Folge von Sequenzen sehen wir George im Gespräch mit einer Frau, Joyce. Mal sind die beiden verheiratet, mal beide Singles, die Frau ist mal Wissenschaftlerin, mal Börsenmaklerin. Ihr Charakter ist jeweils völlig verschieden. Manchmal sind die beiden Polizisten in einer wittgensteinischen *blocs world* in die Szene eingebunden. So werden sechs mögliche Welten aufgebaut. Der Zuschauer ist zunächst gewillt, die Sequenzen als in Flashbacks realisierte Erinnerungsstrukturen anzusehen, etwa in der Art von Claude Sautets LES CHOSSES DE LA VIE (DIE DINGE DES LEBENS, F 1970), doch muss er diese Hypothese alsbald aufgeben. Welche der gezeigten Welten ist aktuell, welche nur möglich oder bloß geträumt oder hal-luziniert? In der Entfaltung des Plots wird immer deutlicher, dass es Georges Gehirn selbst ist, das sich auf die Suche nach seiner realen Welt, seiner aktuellen Wirklichkeit begeben hat. Es handelt sich also um als Pfade realisierte Suchentwürfe, die auf ihren Realitätscharakter hin abgearbeitet werden müssen.

Zwei neuere Studien (Klaver 2006 und Stephenson 2006) zeigen auf, wie mit mengenlogischen Mitteln der PWS – insbesondere das sogenannte Zermelorsche Auswahlaxiom der mathematischen Mengenlehre spielt eine wichtige Rolle – und unter Zuhilfenahme semiotisch-rhetorischer Prinzipien aus dem Arsenal von Jakobson und Genette gezeigt werden kann, wie Georges Gehirn seinen tatsächlichen ontologischen Weltzustand zu authentifizieren vermag und mittels Metalepse die Welt bestimmen kann, die seine aktuelle ist. Das Gehirn wird von einem *mad scientist* – er heißt in der ersten Bühnenfassung auch

noch ausgerechnet wie der berühmte kanadische Hirnforscher: Penfield – in einem Labor, in dem auch Joyce angestellt ist, in einer Nährlösung zu experimentellen Zwecken am Leben gehalten, doch steht der baldige Hirntod bevor. Das Besondere an POSSIBLE WORLDS ist, dass die angerissenen Prinzipien nicht nur auf der Analyseebene Verwendung finden, sondern von Autor und Regisseur ganz bewusst als *cues* in den Text eingefügt worden sind und der Text sich sozusagen anhand der PWT selbst expliziert und exemplifiziert. In der szenischen ›Welt vier‹ etwa äußert George gegenüber Joyce: ›Jeder von uns lebt in einer unendlichen Anzahl von möglichen Welten.‹ Die Verfilmung des Bühnenstücks stellte an den Regisseur Lepage, selbst ein bekannter Theatermann, besondere Anforderungen hinsichtlich der Konstruktion der Übergänge zwischen den einzelnen möglichen Welten, die nach einer narrativ plausiblen und ästhetisch befriedigenden Lösung verlangten, eine Anforderung, der Lepage nach der überwiegenden Meinung der Filmkritiker auf oft verblüffende Weise gerecht geworden ist.

Nach dem bereits Gesagten ist es daher nicht verwunderlich, wenn man außer POSSIBLE WORLDS eine Gruppe von Filmen einem regelrechten PWT/PWS-Paradigma zuordnen kann, weil sie sich alle mit der seit Hilary Putnam viel diskutierten Situation eines Gehirns in einem Tank (*brain-in-vat*) beschäftigen und sich dabei doch nicht eigentlich den Gesetzen herkömmlicher Science Fiction unterordnen wollen. Zu nennen sind dabei unbedingt TOTAL RECALL (USA 1990, Paul Verhoeven), ABRE LOS OJOS (ÖFFNE DIE AUGEN, E/F/I 1997, Alejandro Amenábar), THE TRUMAN SHOW (USA 1998, Peter Weir),<sup>16</sup> THE MATRIX (USA 1999, Andy & Larry Wachowski) und, als Remake von Amenábars Film, VANILLA SKY (USA 2001, Cameron Crowe).

Um das Beispiel zu verallgemeinern: Die gezeigten Leibnizwelten erscheinen dem unvoreingenommenen, d.h. nicht ›enzyklopädisch‹ voll ausgebildeten und daher historisch voreingenommenen, Betrachter/Beobachter als gleich wahrscheinlich: Jeder der repräsentierten Handlungs- resp. Lebensverläufe hätte so wie geschildert stattfinden können. Die Leibnizmaschine, die alle Möglichkeiten bereits in sich eingefaltet enthält, bringt nach einem – bei Leibniz: metaphysischen – Optimalitätsprinzip, das der Zuschauer weder kennen noch verstehen

16 Eco (1989, 66f) weist das für die Science Fiction sehr erhellend anhand von Robert Zemeckis BACK TO THE FUTURE (USA 1985) nach; vgl. auch Bigelows (2001) Analyse der Problematik von Zeitbeziehungen in Science Fiction-Zeitreisen.



muss, eine der Möglichkeiten zur konkreten Ausfaltung, die keinesfalls als «fantastische» Imagination bezeichnet werden kann.<sup>17</sup>

Oder man sehe sich David E. Kelleys TV-Serie *ALLY McBEAL* (USA 1997–2002) dahingehend an, wie hier die doxastischen Welten der Protagonistin, d.h. die nicht-alethischen Welten von Allys Begehren, ihre Wünsche und Intentionen, ihre Tagträume und epiphanischen, *flash*-artigen Halluzinationen u.a. mit den Mitteln der visuellen Hyperbel indiziert und authentifiziert werden. Bereits der Pilotfilm liefert einige markante Beispiele: Während alles andere zeiträumlich unverändert bleibt – und das ist eine wichtige Bedingung, unter der die Modalisierung der jeweiligen Szene stattfindet<sup>18</sup> –, schwillt der Kopf der schnatternden, vorlauten Sekretärin Elaine zum monströsen *talking head* an; als Allys Jugendliebe Billy sie auf eine Tasse Bürokaffee einladen will, sieht sie sich mit ihm in einer riesigen roten Tasse Kaffee plantschen; während einer Besprechung schrumpft sie zum winzigen, piepsenden Figürchen in ihrem nun riesig erscheinenden roten Bürossessel; zu Hause steht Ally vor dem Spiegel und denkt darüber nach, warum Männer ihr offensichtlich andere Frauen vorziehen: aber natürlich, ihr Busen ist zu klein! – plötzlich schwellen ihre Brüste an, bis der Büstenhalter platzt. Das von Billy angezettelte Sexabenteuer des



1 Talking Head  
(ALLY McBEAL)

17 Weirs Film enthält eine besonders schöne visuelle Metalepse, wenn Trumans Boot die Studiowand durchstößt und damit zwei Parallel-Ontologien zu einer einzigen aktuellen Welt zusammenstürzen.

18 Zu diesem «wahrhaft aufregenden» (Iser) Gedanken vgl. insbesondere Globus (1987, 135f), der Vergleiche zu Strategien des menschlichen Immunsystems zieht, sowie die Diskussion bei Iser (1993, 404f u. Anm. 154).



uralten Judge «Happy» Boyle visualisiert sie in ihrer Vorstellungswelt als grell kolorierte Szenerie, in der der gebrechliche Richter bis auf die Unterhose nackt seinen Rollator kichernd einen Gang entlangschiebt, begleitet von einer jungen, gestiefelten Domina. Diese grotesk-comic-artigen, ja fantastisch anmutenden, meistens als Szenen-Inserte angelegten Bildhyperbeln loten die polare Spannung zwischen dem Bereich der Metapher und dem Bereich der Metonymie aus und tragen dazu bei, Allys emotional gesteuertem kommunikativen Coping-Verhalten einen filmischen Ausdruck zu verleihen. Ally authentifiziert diese Welten durch ihre spezielle Weltsicht, ein Prozess, der hier «Allyfizierung» genannt wird. Auch Gefühle können auf diese Weise ihren direkten visuellen Ausdruck finden: Während sie mit unbewegten Gesicht zusammen mit den anderen Mitarbeitern der Anwaltspraxis eine Rede ihres Chefs John Cage über Moral und Aufrichtigkeit verfolgt, wird ihre wahre, aber konventionell in Gesellschaft nicht ausdrückbare Emotion, nämlich Ekel und Abscheu, gezeigt, indem sie sich (in einem Insert) lautstark in ein Handwaschbecken erbricht.

Eine weitere Besonderheit der Serie ist die *small world* (im Sinne Ecos) der Unisex-Toilette, ein Ort des Off-Limits, der Zeitenthobenheit, des Durchatmens und der Aus-Zeit zum Zwecke von Entscheidungsfindungen, der durch explizites, angekündigtes Recentering – verstanden als Sich-Einlassen auf ein neues, ontologisch verschiedenes Weltensystem, aber nur auf Zeit – in kommunikativen Stresssituationen eingerichtet wird. In dessen situationaler Entrücktheit werden die Entitäten inkompatibler Weltzustände (sprich: «Probleme»), wie Leibniz sagen würde, «kompossibel»,<sup>19</sup> d.h. hinsichtlich ihrer Akzeptanz homo-

2, 3 Unisex-Toilette und Allyvision (ALLY McBEAL)

19 Diese Bedingung unterscheidet sich erheblich von den Bedingungen, wie sie für die

gen und gleichwahrscheinlich und können pragmatisch-kommunikativ aufgelöst bzw. in ein Residuum «auf Probe» eingestellt werden.

Allys Mikrowelten, die Aspekte der aktuellen Welt herausgreifen und sie wie unter einem Mikroskop oder einer Lupe vergrößern, zeigen ihre Bewusstseinszustände für Sekunden zeitenthoben und wie in einer Trance, gleichsam als epiphane Modalisierungen ihrer Weltansichten.<sup>20</sup> Filmtechnisch arbeitet die Serie mit, so könnte man sagen, Gulliver-Inserten, die zusätzlich farbkodiert sind. Während Rückblenden ganz konventionell in ausgebleichenen bis grauen Tönen erscheinen, kommen die *wish-worlds* Allys in stark gesättigten bis grellen Farben daher, die dem Zuschauer ihre Herausgehobenheit unmittelbar vor Augen führen.<sup>21</sup>

Bereits im Prolog zum Pilotfilm bringt Ally McBeal das nicht oder nicht ausreichend berechenbare Wechselspiel zwischen den nur trügerische Weltsicherheit vermittelnden *small worlds* und den nicht vorhersehbaren Pfaden der sich verzweigenden Zukunft auf den sinn-spruchartigen Punkt: «I am the victim of my own choices.» Ich, Ally, leide an einer Gegenwart, die ich in meiner Vergangenheit als eine andere Zukunft gewollt und durch meine Aktivitäten mitherbeigeführt

wahrnehmungsverzerrenden Perspektivierungen in manchen Halluzinations-, Psychedelik- und Drogenexperiment-Filmen genutzt werden, die keine vom Protagonisten erlebte *wish-world*, sondern ihr genaues Gegenteil, eine rauschinduzierte, zunehmend aufgezwungene und nicht (mehr) steuerbare Hölle zeigen wie z.B. in *FEAR AND LOATHING IN LAS VEGAS* (USA 1998, Terry Gilliam).

- 20 Allys Authentifizierungsstrategien sind zugleich ein schöner Beleg für ihr symbolisches Verarbeiten der *conditio humana* in der aktuellen Welt, wie sie Leibniz eindringlich umschrieben hat: «Die Wurzel der Freiheit liegt in den ursprünglichen Anlagen. Du wirst darauf bestehen: du wirst beklagen können, warum Gott dir nicht mehr Kräfte gegeben hat. Ich antworte: wenn er das getan hätte, so wärest du nicht du, denn dann hätte er nicht dich, sondern ein anderes Geschöpf hervorgebracht» (*De dispositionibus internis*. In: Leibniz 1965, 189).

- 21 Am Rande sei auf eine interessante experimentelle Etude hingewiesen, die mit einem anderen Mittel der Farbkodierung arbeitet: In einer Episode der dritten Staffel (2003) der australischen TV-Serie *McLEOD'S DAUGHTERS* wird eine Szenenfolge in zwei Versionen angeboten. Übergänge zwischen den Szenen aus der jeweils anderen Version sind rot eingefärbt. Die Szenerie und die Protagonisten sind in beiden Versionen identisch: Zwei Männer streiten sich um ein Mädchen. In der einen Version kommt es zu einem gütlichen Ende, die andere endet gewalttätig. Bis zum Schluss bleibt unaufgelöst, ob es sich um perspektivierte Erzählverläufe aus der Sicht verschiedener Personen (interpretierende Berichte) oder um echte «Was-wäre-wenn»-Pfade im Sinne der oben erläuterten Leibnizschen möglichen Welten handelt. Auch hier bleibt, wie bei Lesages Film, der Zuschauer einigermaßen verwirrt zurück. Ausgeschlossen durch die Art der Montage ist aber die Lesart der (vollständigen oder partiellen) Zeitschleife à la *GROUNDHOG DAY* (UND TÄGLICH GRÜSST DAS MURMELTIER, USA 1993, Harold Ramis).

habe, die in der Folge nun aber tatsächlich anders als gewünscht geworden ist. Um nicht selbst verrückt – in einer sozial auffälligen Weise aberrant – zu werden, wehre ich mich mit meinem ganz eigenen Verfahren des ›Allyfizierens‹: Ich ver-rücke diese Welt für Momente mental nur für mich allein und in einer Weise, die anderen – weitgehend – verborgen bleibt, damit ich nicht ›aus dem Leben falle‹.

Ob sich die PWT/PWS als ernsthaftes Beschreibungsinstrument der Filmwissenschaft längerfristig zu etablieren vermag, lässt sich anhand der erst spärlich vorliegenden umfassenderen Analysebeispiele nicht beurteilen. Zu stark wirkt bis heute die Terminologie der filmologischen Schule international nach, und es ist durchaus zu hoffen, dass die Arbeit an einem Schichtenmodell der filmischen Diegese, wie sie etwa Wulff (2007, im vorliegenden Heft) vorantreibt, dem Konzept der Diegese neue Flügel verleihen kann, so dass es den Wirren und Eifersüchteleien fachphilosophischer Schlachten um mögliche Welten enthoben bleiben mag.

## Literatur

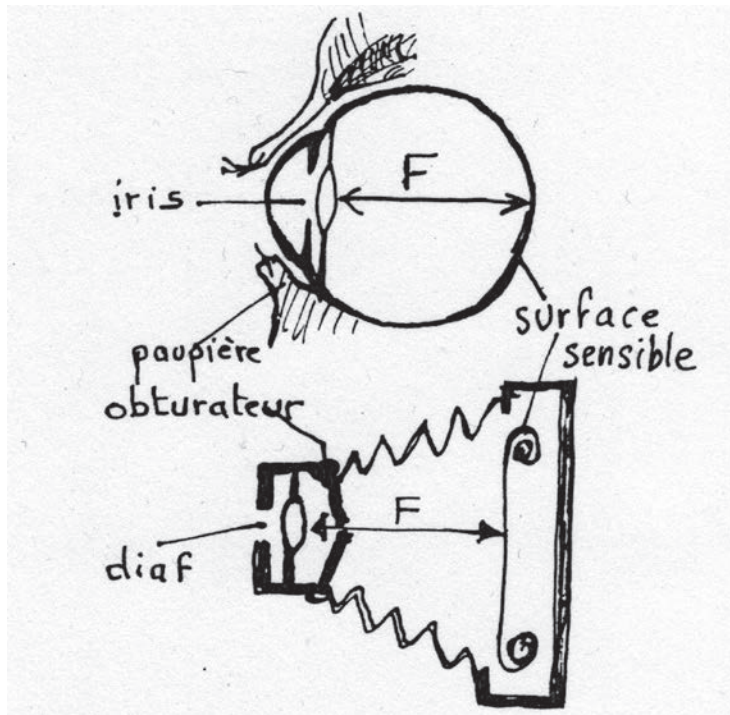
- Bigelow, John (2001) Time Travel Fiction. In: *Reality and Humean Supervenience. Essays on the Philosophy of David Lewis*. Hg. v. Gerhard Preyer & Frank Siebelt. Lanham [usw.]: Rowman & Littlefield, S. 57–91.
- Bradley, Raymond / Swartz, Norman (1971) *Possible Worlds. An Introduction to Logic and Its Philosophy*. Oxford: Blackwell.
- Chateau, Dominique (1976) La sémantique du récit. In: *Semiotica* 18, S. 201–216.
- Charles, Daniel / Souriau, Anne (2004) Monde. In: Souriau 2004, S. 1023.
- Colin, Michel (1992) Remarques sur la notion de diégèse. In: Ders.: *Cinéma, télévision, cognition*. Nancy: Presses Universitaires de Nancy, S. 101–113.
- Divers, John (2002) *Possible Worlds*. London/New York: Routledge.
- Doležel, Lubomír (1998) *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*. Baltimore/London: The Johns Hopkins University Press.
- (1999) *Geschichte der strukturalen Poetik. Von Aristoteles bis zur Prager Schule*. Dresden/München: Dresden University Press.
- Dundjerovic, Aleksandar (2003) *The Cinema of Robert Lepage. The Poetics of Memory*. London: Wallflower.
- Eco, Umberto (1989) Small Worlds. In: *Versus*, 52/53, S. 53–70.
- Girle, Rod (2003) *Possible Worlds*. Montreal/Kingston/Ithaca: McGill-Queen's University Press.
- Globus, Gordon G. (1987) *Dream Life, Wake Life. The Human Condition Through Dreams*. Albany, NY: State University of New York Press.

- Gutenberg, Andrea (2000) *Mögliche Welten. Plot und Sinnstiftung im englischen Frauenroman*. Heidelberg: Winter.
- Helbig, Jörg (Hg.) (2006) «*Camera doesn't lie*». *Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film*. Trier: WVT.
- Iser, Wolfgang (1993) *Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Kessler, Frank (1997) Etienne Souriau und das Vokabular der filmologischen Schule. In: *Montage AV* 6,2, S. 132–139.
- Klaver, Elizabeth (2006) Possible Worlds, Mathematics, and John Mighton's *Possible Worlds*. In: *Narrative* 14,1, S. 45–63.
- Laass, Eva (2006) Krieg der Welten in Lynchville. MULHOLLAND DRIVE und die Anwendungsmöglichkeiten und -grenzen des Konzepts narrativer UnZuverlässigkeit. In: Helbig 2006, S. 251–284.
- Leibniz, Gottfried Wilhelm (1965) *Kleine Schriften zur Metaphysik*. Hg. v. Hans Heinz Holz. Frankfurt a.M.: Insel.
- (1996) *Die Theodizee von der Güte Gottes, der Freiheit des Menschen und dem Ursprung des Übels*. 2 Bde. Hg. u. übers. v. Herbert Herring. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- (1999) *Philosophische Schriften*. Bd. 4. Hg. v. der Leibniz-Forschungsstelle der Universität Münster. Berlin: Akademie Verlag.
- Lewis, David (1986) *On the Plurality of Worlds*. Oxford/New York: Blackwell.
- Martinez, Matias / Scheffel, Michael (2003) *Einführung in die Erzähltheorie*. 5. Aufl. München: Beck.
- Mighton, John (1997) *Possible Worlds*. 2. rev. Aufl. Toronto: Playwrights Canada Press.
- Orth, Dominik (2006) Der unbewusste Tod. Unzuverlässiges Erzählen in M. Night Shyamalan's *THE SIXTH SENSE* und Alejandro Amenábar's *THE OTHERS*. In: Helbig 2006, S. 285–307.
- Pavel, Thomas G. (1986) *Fictional Worlds*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- Ronen, Ruth (1994) *Possible Worlds in Literary Theory*. Cambridge/New York/Melbourne: Cambridge University Press.
- Ryan, Marie-Laure (1991) *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington/Indianapolis: Indiana University Press.
- Scholz, Oliver R. (1984) Fiktionale Welten, mögliche Welten und Wege der Referenz. In: *Analytische Literaturwissenschaft*. Hg. v. Peter Finke & Siegfried J. Schmidt. Braunschweig/Wiesbaden: Vieweg, S. 70–89.
- Souriau, Anne (2004) Diégèse. In: Souriau 2004, S. 581–583.
- Souriau, Etienne (2004) *Vocabulaire d'esthétique*. 2. Aufl. Hg. v. Anne Souriau. Paris: Quadrige/PUF.

- Spree, Axel (2000) Mögliche Welten. In: *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft*. Bd. 2. Hg. v. Harald Fricke. Berlin/New York: de Gruyter, S. 624–627.
- Stephenson, Jenn (2006) Metatheatre and Authentication through Metonymic Compression in John Mighton's *Possible Worlds*. In: *Theatre Journal*, 58, S. 73–93.
- Surkamp, Carola (2002) Narratologie und (possible-worlds theory): Narrative Texte als alternative Welten. In: *Neue Ansätze in der Erzähltheorie*. Hg. v. Ansgar Nünning & Vera Nünning. Trier: WVT, S. 153–183.
- Thürnau, Donatus (1994) *Gedichtete Versionen der Welt. Nelson Goodmans Semantik fiktionaler Literatur*. Paderborn [...]: Schöningh.
- Wulff, Hans J. (2007) Prozesshaftigkeit und Schichtenbau des Diegetischen: Zwei Anmerkungen. In: *Montage AV* 16,2 (in diesem Heft).

# Claude Bailblé, Dispositivtheoretiker

Guido Kirsten



Handzeichnung  
von Claude  
Bailblé aus «Pro-  
grammation du  
regard (1)» (1977).

Seit mittlerweile 30 Jahren umkreist Claude Bailblé dieses obscure Objekt seiner wissenschaftlichen Begierde: das Kinodispositiv. Zuvor betätigte er sich bereits als Filmemacher<sup>1</sup> und -theoretiker. So erschien 1974 als Ergebnis einer dreijährigen, gemeinsam mit Marie-Claire Ropars und Michel Marie unternommenen «Recherche» zu Alain Resnais Film MURIEL (MURIEL ODER DIE ZEIT DER WIEDERKEHR, F 1963) eine ausführliche Monografie. Die AutorInnen verfolgen das Ziel einer exemplarischen «systematischen Analyse, die die Kategorien innerhalb des Films herausarbeiten soll, die dessen Funktionsweise und Bedeutung bestimmen» (Bailblé/Marie/Ropars 1974, 8; Übers. GK), untersuchen aber auch dessen Entstehungskontext und vermeintliche ideologische Implikationen. Inspiriert ist diese Arbeit in methodologischer Hinsicht vor allem von Christian Metz' Semiologie, in zweiter Linie von den ideologiekritischen Ansätzen Althusser'scher Prägung. Für die späteren dispositivtheoretischen Arbeiten Bailblés spielt der textkritische, semiologische Ansatz allerdings keine Rolle mehr und der Marxismus nur am Rande. Seit 1977 beschäftigt sich Bailblé, wie er selbst sagt, «ernsthaft» mit den instrumentellen Techniken (Bild- und Tonaufnahme sowie Montage) des Kinos.<sup>2</sup>

Die ersten Früchte dieser Auseinandersetzung erscheinen in den *Cahiers du Cinéma*, zunächst in der zweiteiligen Serie «Programmation du regard» (Bailblé 1977a), dann in einem vierteiligen Äquivalent zur auditiven Dimension: «Programmation de l'écoute» (Bailblé 1978/79).<sup>3</sup> Schon dort deutet sich der Paradigmenwechsel an, den Claude Bailblé in der Theorie des kinematographischen Dispositivs vollziehen wird: weg von der primär politisch und epistemologisch informierten Ideologiekritik der frühen und den psychoanalytischen Dekonstruktionen der Kinotopologie der mittleren 1970er Jahre, hin zu einer wahrnehmungstheoretisch fundierten Erklärung der Funktionsweise des Dispositivs. Das bedeutet nicht, dass Bailblé der Ideologiekritik oder der Psychoanalyse prinzipiell feindlich (oder auch nur skeptisch) gegenüber stünde, im Gegenteil: Eher scheint er zu meinen,

1 Zwischen 1971 und 1973 realisierte Bailblé mit einer Gruppe von FilmemacherInnen vier mittellange, politisch motivierte Dokumentarfilme über Arbeitsbedingungen und -kämpfe in Frankreich.

2 Zitiert aus einer E-Mail an den Verfasser vom 18.06.2007; Übers. GK.

3 Für den Unterrichtsgebrauch bestimmt, veröffentlicht Bailblé zeitgleich an der Universität Paris VIII, an der er seit 1973 unterrichtet, eine ausführliche «Einführung in die Kintotechnik» (Bailblé 1977b), auf der die *Cahiers du Cinéma*-Serie basiert. Deren erster Teil ist übrigens 1979 auch auf Englisch in der Zeitschrift *Screen Education* erschienen (Bailblé 1979/80).



dass diese nur bei genauerer Kenntnis des Apparates in seiner physiologischen und psychologischen Wirkung plausibel und fruchtbar gemacht werden können und dass man den in der Technik versteckten Latenzen und problematischen Dispositionen nur entkommen kann, wenn man sie wirklich versteht (Jacques Lacans Schriften sind im Übrigen – auch terminologisch – wichtige Referenzen in beiden Teilen der «Programmation»-Reihe wie auch in späteren Schriften).

Die These, nach der das Sehen im Kino in gewissen Hinsichten demjenigen des Kleinkindes (etwa bis zum sechsten Lebensmonat) nachempfunden ist, die noch in «Programmation du regard» die wahrnehmungsphysiologischen Erläuterungen anleitet, verschwindet mit der Zeit. Die schon hier formulierten Erkenntnisse bezüglich der unterschiedlichen Schärfezonen sowie der Größen-, Form-, Farb-, Distanzkonstanzen des normalen Blicks, die jeweils auf gewisse Weise im Kinobild suspendiert sind (so dass andere Tiefenraumindizes genutzt werden müssen), tauchen allerdings – im Detail jeweils aufgrund neuerer Erkenntnisse korrigiert oder präzisiert – noch in seinen jüngeren Arbeiten auf.

Hinzuweisen ist besonders auf den Pionier-Charakter seiner Schrift zum Kino-Ton. Die Kenntnisse und theoretischen Schlussfolgerungen, die Bailblé schon 1978/79 zieht, sind zu diesem Zeitpunkt einzigartig und werden im deutschsprachigen Raum erst in den späten 1990er Jahren durch die Arbeit von Barbara Flückiger (2001) eingeholt. Beide verbindet nicht nur das Detailwissen über die Funktionsweise der akustischen Wahrnehmung wie über ton(re)produzierende Technik(en). Auch bringen beide diese Kenntnisse in Anschlag, um die besondere Hörsituation im Kino zu erläutern und die Probleme, vor die dieses Arrangement Filmemacher und Sounddesigner stellt.<sup>4</sup>

Für einen Sammelband zum filmtheoretischen Unterricht an der Reform-Universität Paris VIII (Vincennes) synthetisiert und erweitert Bailblé seine Ergebnisse zum ersten Artikel, der das Thema auch im Titel trägt: «Un dispositif parmi d'autres» (1979). Dieser Text ist gleichzeitig derjenige, der am engsten entlang der Prämissen der Dispositivtheorie von Jean-Louis Baudry argumentiert.<sup>5</sup>

4 Mit dem Unterschied allerdings, dass Flückiger auch detaillierte Analysen der Tonspuren einzelner Filme leistet. Von Bailblés neueren Arbeiten zum Ton ist übrigens «L'image frontale, l'espace spatial» (1998) sehr lesenswert. Dort beschreibt er die Entwicklung vom Mono- über den Stereo- zum Surround-Sound und die komplexen und teilweise paradoxalen Bild-Ton-Beziehungen, die sich jeweils im Kinosaal ergeben können.

5 So heißt es dort beispielsweise in der einleitenden Passage, ganz im Baudry-Metz'schen Duktus: «Bei jeder Vorführung wird der Zuschauer zu einem freiwilli-

## Differenzielle Analyse

Ausgerechnet in der letzten Ausgabe von *Cinéthique*, der Zeitschrift, die 1969 und 1970 die Steine der Dispositivtheorie überhaupt erst ins Rollen brachte,<sup>6</sup> setzt Bailblé (1984) seine Auseinandersetzung mit der Kintotechnik fort. Dieser Text ist insofern wichtig, als Bailblé hier die Ziele seiner Arbeit noch einmal klar formuliert:

Es geht darum, die neueren Ergebnisse der Neurowissenschaften und die Erfolge der Wahrnehmungswissenschaften als Werkzeuge zu einer Untersuchung der audiovisuellen Produkte zu benutzen. Zunächst, um die Manipulationen durch die kadriert-montierten Bilder zu entlarven. Dann um bestimmte narrative Anordnungen [...] zu beleuchten. Schließlich, um Funktionsweisen vorzuschlagen, die weniger manipulativ und «transparent» wären (Bailblé 1984, 9; Übers. GK).

Im selben Abschnitt formuliert Bailblé aber auch ein gewisses epistemologisches Programm: Er will untersuchen, inwiefern die Wahrnehmungspsychologie überhaupt als wissenschaftlich fundiert gelten und wie man sich ihrer zur Analyse der Kinosituation bedienen kann. Als problematisch erscheint ihm die allgemein die sozialen Bedingungen vernachlässigende Herangehensweise der Psychologie, die entweder die generellen psychischen Funktionen einer Art Idealsubjekt beschreibt oder, wenn es um Individuen geht, den größeren sozialen Kontext völlig ausblendet (und allenfalls auf die individuelle Geschichte, die «Erfahrungen» verweist). Zum anderen kritisiert er die Blindheit der Psychologie für die (sexuellen) Begierden und Triebe. Derart postuliere auch die Perzeptionspsychologie meist ein doppelt neutral(isiert)es Wahrnehmungssubjekt.

Zur Orientierung im Dickicht der Wahrnehmungstheorien diskutiert Bailblé – entlang der sich gegenüberstehenden Positionen von

gen Gefangenen einer Illusion. Halluzination, Reise, Träumerei, Traum, Realität oder intensivierte Repräsentation? Ohne Frage von allem ein bisschen zugleich. Kino eben, ein von der amerikanischen Industrie ausgetüfteltes, vom Talent der Regisseure verfeinertes und vom Eifer der Bankiers oder Verleiher verbreitetes Dispositiv. Eine gut funktionierende Illusion in jedem Fall. Weder ganz eingeschlafen noch völlig wach, senkt der Zuschauer seinen Wachzustand genügend ab, um die Zensur [des Bewusstseins; GK] aufzuheben und sich der Regression hinzugeben» (Bailblé 1979, 63; Übers. GK). Vgl. Baudry (2003b) und Metz (2000).

6 Pleyne/Thibaut 2003; Leblanc 1969; Fargier 1969; LeGrivès/Luciani 1969; Baudry 2003a; *Cinéthique* 1971. Vgl. Winkler 1992 sowie Kirsten 2007 u. Kirsten i. Vorb.

Nativismus vs. Empirismus, Atomismus vs. Holismus sowie Funktionalismus vs. Formalismus – die neueren, zwischen den binären Polen oft vermittelnden Erkenntnisse der Neurowissenschaften. Außerdem gibt er einen kurzen Einblick in die Ansätze der Gestalttheorie, der genetischen Psychologie (Piaget), des Transaktionalismus, der sensorischen Theorie, der «Psychophysik» (Gibson) und der am Computermodell orientierten Kognitionstheorie(n). Bei der Rückkehr zu der Frage, wie sich denn nun deren Ergebnisse für die Analyse von Bildern und Tönen im Kino nutzen lassen, gibt Bailblé eine Antwort, die ab diesem Zeitpunkt für seine Studien methodologisch entscheidend ist:

Wie soll man also die wissenschaftlichen Ergebnisse auf die künstlerischen Gebiete anwenden? Wie gelangt man von der (polymodalen und dreidimensionalen) Perception zur (bimodalen: audiovisuellen und zweidimensionalen) Repräsentation? Ohne Frage durch die *differenzielle Analyse* dieser beiden Räume (Bailblé 1984, 17; Übers. u. Herv. GK).

Und deren Unterschiede ließen sich in der Tat mit wissenschaftlichen Mitteln nachvollziehen.

Mit dieser im Vorwort seiner – erst sehr viel später fertiggestellten – Dissertation unter dem Stichwort «*approche art/science*» noch einmal ausbuchstabierten Methode der Nutzung (natur)wissenschaftlicher Erkenntnisse zur Beschreibung der Funktionsweise künstlerischer Medien analysiert Bailblé die Differenzen zwischen der Kinorezeption und der natürlichen Alltagswahrnehmung.<sup>7</sup> Durch das Kinodispositiv würden Gedächtnis, Wahrnehmung, Aufmerksamkeit und Emotion der Rezipienten dermaßen anders (als unter normalen Umständen) in Anspruch genommen, dass die Beschreibung dieser Unterschiede erhellend für eine Ästhetik des Kinos werden könne. Seine Leitfrage lautet, wie die apparativ installierten Differenzen die von den Filmen suggerierten kognitiven Aktivitäten der Zuschauer überhaupt erst ermöglichen: «[...] en quoi les différences perceptives installées par le cinéma autorisent-elles les agencements cognitifs et attentionnels proposés par les films?» (Bailblé 1999, 13). Bevor sich die Kognitivisten Gedanken machen über das *triggern* der Rezipienten durch *cues* im filmischen *syuzhet*, sollten sie sich fragen – so ließe sich Bailblé vielleicht

7 Mit diesem Ansatz steht Bailblé in der Tradition von Rudolf Arnheim (2002) und in der der Filmologie, insbesondere von Albert Michotte van den Berck (2003). Als weitere Haupteinflüsse (neben den diversen Wahrnehmungstheorien) können Burch (1969; 1990) sowie die Arbeiten von Hochberg/Brooks (z.B. 1978; 1996) gelten.

zuspitzen – in welcher (materiellen) Form dies im Kino überhaupt geschehen kann. In diesem Sinn versteht er das Dispositiv als ›Träger- oder Basisstruktur‹ filmischer Narration.

Dessen Analyse ergibt schon auf der Bildebene mehrere Differenzen zur Normalwahrnehmung, die sich in Verbindung bringen lassen mit bestimmten kinematographischen Techniken oder Stilelementen. Während sich beispielsweise beim menschlichen Sehapparat mehrere Schärfezonen unterscheiden lassen, ein Schärfzentrum von zwei mal  $2,5^\circ$  (*«le pinceau du regard»*), eine noch recht klare Umgebung von etwa  $40^\circ$  und eine undeutliche Peripherie, zu der auch die Schemen des eigenen Körpers gehören, bietet das Kinobild eine gleichmäßig scharfe Fläche in konstanter Entfernung. Diese verhindert zwar die binokulare Konvergenz in verschiedenen Tiefenebenen (was dazu führt, dass Entfernungen nicht wie in der Wirklichkeit im Gehirn errechnet werden können), erlaubt aber ein Abtasten durch die Blicksprünge (Sakkaden) der Zuschauerin und damit den *«effet de fenêtre»*:

Es handelt sich also um die Einführung eines visuellen Freiheitsgrades, nämlich die Möglichkeit des okularmotorischen Ab tastens, durch die die Perspektive eine ›Blickfalle‹, ein kadriertes Pseudo-Objektfeld geschaffen hat. Da der Zuschauer das Bild überfliegen und seine eigenen Entdeckungen machen kann, akzeptiert er, an die Stelle des vorherigen Beobachters zu treten [...]. Der ›Pin sel‹ des Blicks (im  $5^\circ$ -Winkel) erfasst nicht die gesamte Leinwand ( $40^\circ$  im 1,37-Format;  $50^\circ$  bei 1,66 und  $65^\circ$  bei 1,85): Er hält an, bleibt an einer Stelle hängen oder bricht wieder auf und springt weiter. So imitiert das perspektivische Bild das normale frontale, vom Betrachterkörper gewissermaßen gerahmte Blickfeld – abgesehen davon, dass nun die optische Schärfe die gesamte visuelle Pyramide umfasst. Infolgedessen ermöglicht die Leinwand, die das Blickfeld ausfüllt, dem Zuschauer eine mobile Erkundung mit den Augen auf der gesamten Fläche, ohne je auf die kleinste Ungenauigkeit zu treffen (Bailblé 1999, 148f, Übers. GK).

Während der erste Freiheitsgrad des Sehens durch das Kinobild also dergestalt rekonstruiert wird, sind der zweite (Kopf und Oberkörper drehen) und der dritte Freiheitsgrad (die Bewegung im Raum) im Kinodispositiv inhibiert. An deren Stelle tritt ein neuer, artifiziieller und dem Kino eigener *«quatrième degré de liberté»*: die Montage. Auch letztere aber steht insofern im Einklang mit den physiologischen Bedingungen des Sehens, als während einer normalen Sakkade die optische Information auf zehn Prozent ihrer normalen Stärke abgesenkt

wird – und so die optisch heterogene Information von verschiedenen Punkten im Blickfeld zu einem Gesamteindruck synthetisiert werden kann. Dieser Mechanismus könnte die sanfte Integration von Schnitten erklären. Erleichtert wird die kognitive Akzeptanz der Bildsprünge (der Filmmontage) nach Bailblé zudem durch die den Zuschauer umgebende Dunkelheit – aufgrund derer die eigenen Körperschemen kaum noch mitgesehen werden – und durch bestimmte Montageregeln. Die empirische 30°-Regel, die besagt, dass ein Umschnitt (am gleichen Ort) in den allermeisten Fällen nur auf eine Einstellung mit einem mindestens um 30° verschobenen Kamerawinkel gemacht wird,<sup>8</sup> lässt sich nach Bailblé (1999, 87) und Laurent Jullier (2002, 88), der sich Bailblé in diesem wie in vielen anderen Punkten anschließt, in diesem Zusammenhang folgendermaßen erklären: Da die Sakkadenwinkel beim Mitverfolgen einer Bewegung oder bei einer Orientierung im Raum normalerweise nicht größer als 15° sind, muss der Umschnittwinkel mindestens 30° betragen (2x15°, da es sich um zwei aufeinanderfolgende Einstellungen handelt), um nicht unangenehm als Verwackelung oder Bildstörung aufzufallen, sondern als Schnitt (der dann einer Reorientierung des Sehens entspricht) erkennbar zu sein.

### Konzeption des Dispositivs

An diesem Beispiel wird deutlich, wie Claude Bailblé das kinematographische Dispositiv versteht: als Ensemble von struktureller Technik (die Anordnung spezifisch konstruierter optisch-akustischer Maschinen) und inszenatorischen Techniken (Kadrierungs- und Montageregeln, etc.), die aufeinander verweisen und in Hinblick auf die Aufnahmekapazitäten des menschlichen Perzeptions- und Kognitionsapparats entwickelt wurden. Es handelt sich dergestalt um einen (sich historisch verändernden) materiell-ästhetischen Möglichkeitsrahmen, den die Filmemacher auf unterschiedliche Weise füllen können. Das Dispositiv zwingt nicht zur Erzielung bestimmter Effekte, sondern bietet viel-

8 Der m.W. Erste, der diese empirische (nicht konventionelle) Regel ausführlich beschrieb, war Noël Burch: «Es handelt sich um eine Regel, die sich empirisch in den 1920er Jahren bestätigt hat und die besagt, dass sich jede neue Achse auf ein gleiches Objekt um einen Winkel von mindestens 30° von der vorherigen unterscheidet. Man hatte festgestellt, dass Einstellungswechsel von weniger als 30° (zumindest wenn es sich nicht um einen Schnitt auf derselben Achse handelt), einen sogenannten «Sprung» erzeugen, eine Art Störung, die sich aus der zu geringen Klarheit des Wechsels ergibt: Die neue Einstellung hat keine ausreichende Autonomie, vor allem dann, wenn die Einstellungsgrößen ähnlich sind» (Burch 1969, 60; Übers. GK).

mehr gewisse Repräsentationspotenziale, deren Funktionsgrundlage im und Wirkungen auf den menschlichen Kognitionsapparat Bailblé zu erklären versucht.

Persönlich votiert er zwar für ein ambivalentes, poetisches Kino, das an die Reflexionen der Zuschauerin appelliert. Dessen breitere Realisierung sieht er jedoch nicht durch das Dispositiv selbst, sondern vielmehr durch dessen sozio-politisch-kulturelle «Rahmung» (vgl. Hickethier 1995, 69ff) verhindert, u.a. durch die klare Trennung von Arbeitstag und Freizeitvergnügen: «[...] la journée de travail sans émotion s'inverse en émotion sans travail» (Bailblé 1999, 233).

Der folgende, bislang unveröffentlichte Text Claude Bailblés, den *montage AV* in deutscher Übersetzung vorstellt, bietet eine Einführung in die Überlegungen des Dispositivtheoretikers. Während Bailblé in den ersten beiden Teilen noch einmal die Besonderheiten des Kinodispositivs in seinen Grundzügen erläutert (unter besonderer Berücksichtigung dessen zeitlicher Dimensionen, aber unter Verzicht auf wahrnehmungsphysiologische und -psychologische Details), bietet der dritte Teil eine Reflexion auf den besonderen Status des kinematographischen Bildes. Sie basiert zum einen auf der Annahme, dass das Filmbild gewissermaßen in einem 2,5-dimensionalen Stadium der visuellen Wahrnehmung operiert. Dieser Tatsache sowie der Projektion auf die zweidimensionale Kinoleinwand werden einige der strukturellen Spezifika des Kinobildes zugeschrieben. Zum anderen stellt Bailblé Überlegungen darüber an, welche Implikationen die Entdeckung der «Spiegelneuronen» für das Verständnis der intellektuellen und emotionalen Involvierung der Rezipienten im Kinodispositiv haben könnten.

## Literatur

- Arnheim, Rudolf (2002) *Film als Kunst* [1932]. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Bailblé, Claude (1977a) Programmation du regard (1). In: *Cahiers du Cinéma*, 281 (Oktober 1977), S. 5–19; (2). In: *Cahiers du Cinéma*, 282 (November 1977), S. 5–20.
- (1977b) *Introduction à la technique cinéma. L'image, le son*. Université de Paris VIII.
- (1978/79) Programmation de l'écoute (1). In: *Cahiers du Cinéma*, 292 (September 1978), S. 53–59; (2). In: *Cahiers du Cinéma*, 293 (Oktober 1978), S. 5–12; (3). In: *Cahiers du Cinéma*, 297 (Februar 1979), S. 44–54; (4). In: *Cahiers du Cinéma*, 299 (April 1979), S. 18–27.

- (1979) Un Dispositif parmi d'autres. In: *Du Cinéma selon Vincennes*. Hg. v. Département d'études cinématographiques et audio-visuelles de l'Université Paris VIII. Paris: L'Hermineur, S. 27–66.
- (1979/80) Programming the look. In: *Screen Education*, 32/33, S. 99–131.
- (1984) Images: l'a-perçu des perceptions. In: *Cinéthique*, 35 (Mai 1984), S. 8–19.
- (1998) L'image frontale, le son spatial. In: *Cinéma et dernières technologies*. Hg. v. Frank Beau, Philippe Dubois & Gérard Leblanc. Paris: INA-DeBoeck, S. 225–249.
- (1999) *La perception et l'attention modifiées par le dispositif cinéma*. Diss. Paris: Université de Paris VIII.
- / Marie, Michel / Ropars, Marie-Claire (1974) *Muriel. Histoire d'une recherche*. Paris: Éditions Galilée.
- Baudry, Jean-Louis (2003a) Ideologische Effekte erzeugt vom Basisapparat. In: Riesinger 2003, S. 27–39. [Zuerst französisch als: Cinéma: Effets idéologiques de l'appareil de base. In: *Cinéthique*, 9/10, 1970, S. 1–8.]
- (2003b) Das Dispositiv. Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks. In: Riesinger 2003, S. 41–62. [Zuerst französisch als: Le dispositif: approches metapsychologiques de l'impression de réalité. In: *Communications*, 23, 1975, S. 56–72.]
- Burch, Noël (1969) *Praxis du cinéma*. Paris: Gallimard.
- (1990) *Life to Those Shadows*. Berkeley/Los Angeles: University of California Press.
- Cinéthique (Texte Collectif) (1971). In: *Cinéthique*, 9/10, S. 1–70.
- Fargier, Jean-Paul (1969) La parenthèse et le détour. Essai de définition théorique du rapport cinéma – politique. In: *Cinéthique*, 5, S. 15–21.
- Flückiger, Barbara (2001) *Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films*. Marburg: Schüren.
- Hickethier, Knut (1995) Dispositiv Fernsehen. Skizze eines Modells. In: *MontageAV* 4,1, S. 63–83.
- Hochberg, Julian / Brooks, Virginia (1978) The Perception of Motion Pictures. In: *Handbook of Perception. Vol. 10: Perceptual Ecology*. Hg. v. Edward C. Carterette & Morton P. Friedman. London: Academic Press, S. 259–304.
- (1996) Movies in the Mind's Eye. In: *Post-Theory. Reconstructing Film Studies*. Hg. v. David Bordwell & Noël Carroll. Madison, Wisc.: University of Wisconsin Press, S. 368–387.
- Jullier, Laurent (2002) *Cinéma et Cognition*. Paris: L'Harmattan.
- Kirsten, Guido (2007) Genèse d'un concept et ses avatars. La naissance de la théorie du dispositif cinématographique. In: *Cahier Louis Lumière*, 4, S. 8–16.
- Die Geburt der Dispositivtheorie aus dem Geiste der Ideologiekritik. In: *Dokumentation des 20. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums. Pader-*

- born 2007. Hg. v. Andreas R. Becker, Doreen Hartmann, Don Cecil Lorey & Andrea Nolte. Marburg: Schüren [i. Vorb.].
- Leblanc, Gérard (1969) Direction. In: *Cinéthique*, 5, S. 1–8.
- LeGrivès, Eliane / Luciani, Simon (1969) Naissance d'une théorie. In: *Cinéthique*, 5, S. 45–47.
- Metz, Christian (2000) *Der imaginäre Signifikant. Psychoanalyse und Kino*. Münster: Nodus Publikationen. [Zuerst französisch als: *Le signifiant imaginaire. Psychanalyse et Cinéma*. Paris: Unions Générale d'Éditions 1977.]
- Michotte van den Berck, Albert (2003) Der Realitätscharakter der filmischen Projektion. In: *Montage AV* 12,2, S. 110–125. [Zuerst französisch als: Le caractère de «réalité» des projections cinématographiques. In: *Revue Internationale de Filmologie*, 1, 1947/48, S. 249–261.]
- Pleynet, Marcelin/Thibaudeau, Jean (2003) Ökonomisches, Ideologisches, Formales (Interview mit Gérard Leblanc). In: Riesinger 2003, S. 11–25. [Zuerst französisch als: Économique, idéologique, formel. In: *Cinéthique*, 3, 1969, S. 7–14.]
- Riesinger, Robert (Hg.) (2003) *Der kinematographische Apparat*. Münster: Nodus Publikationen.



---

## Das Kinodispositiv

Claude Bailblé

Gibt es Gründe, sich erneut mit der Trägerstruktur des Kinos, dem sogenannten «Dispositiv» zu beschäftigen, ist das Thema nicht umfassend behandelt worden, ist die Diskussion nicht abgeschlossen? Doch jüngere Entwicklungen im Bereich der wissenschaftlichen Wahrnehmungstheorie drängen nachgerade darauf, das Thema noch einmal in Angriff zu nehmen, da sie die visuellen und auditiven Unterschiede zwischen Film und Wirklichkeit auf neue Weise nachvollziehbar machen: jene Unterschiede, welche das Kino zu einer Art «gesteigerten Realität» machen, die interessanter ist als der sie umgebende Alltag. Zwar mögen die Bilder und Töne eines Films denen der normalen Wahrnehmung so weit ähneln, dass sie glaubhaft wirken; doch sie unterscheiden sich auch genügend, um ein Repräsentationssystem zu konstituieren, das intensiver oder dichter ist als die gewöhnliche Realität. Das Dispositiv – das Zusammenspiel von optischen und akustischen Apparaten – erlaubt es dem Zuschauer, sich ins Schicksal der Figuren und die virtuelle Szenerie des Films hineinzuprojizieren und dabei Kinoraum und Artefaktcharakter der *Mise-en-scène* zu vergessen.

Zweifellos basiert die unmittelbare Glaubwürdigkeit der Filme auf der Ähnlichkeit der im Kinosaal frontal angeordneten Bilder und Töne mit unserer Wahrnehmung der Wirklichkeit. Man erinnere sich an Alberti (2002) und die von ihm theoretisierte «Glasscheibenperspektive» der Maler, die wie ein zur Welt geöffnetes Fenster funktioniert: Gemälde böten, wenn sie auf der gesamten Fläche in derselben Schärfe gehalten seien, wie wir sie real nur in der je zentralen Blickzone erleben,<sup>1</sup> den Augen die Möglichkeit, die dargestellte Szene frei zu

1 Das Objektfeld – so gut ausgeleuchtet es auch sein mag – könnte ohne Hilfe des Auges kein Bild erzeugen. Dieses Bild ist vollwertig aber nur im Bereich von 5 Grad (dem «Blickfleck»). Die Ausweitung dieser Schärfezone ist deswegen hoch artifiziell

erkunden, ganz als schaute man durch ein Fenster nach draußen. Indem er sich den Blickpunkt des Malers zu Eigen mache, zentriere der Betrachter sich spontan vor dem Gezeigten: So entstehe aus der Abtastung des Gemäldes mit den Augen eine gewisse Wirklichkeitsillusion.

Mit dem Kameraobjektiv hat sich dieses Prinzip des Quattrocento in die Fotografie hinein verlängert. Sobald das fotografische Bild komplett scharf ist, auf der gesamten Fläche sowie in der Tiefe des Sichtfelds, dominiert die im Bild gezeigte *Ansicht* und verdrängt den *Blickpunkt*, der sie – durch das Okular des Apparates – erst erzeugt hat. So treten die Wahl des Ausschnitts und ebenso die Wahl des Augenblicks der Aufnahme hinter der repräsentierten, optisch gesättigten Realität zurück, sodass der Inhalt der Bilder aufgewertet wird. Infolge dieser Umschichtung hat sich die Vorstellung etabliert, die Realität existiere latent schon immer und überall in dieser hyperscharfen Form, und es gehe nur noch darum, sie zu kadrieren, um eine bedeutsame *«Ansicht»*, einen vermeintlich authentischen Moment festzuhalten. Das fotografische Bild wird zu einer Art *«optischen Falle»* [*piège à regard*], denn es produziert den Glauben an ein Fenster, das sich auf eine vollständig lesbare Welt hin öffnet.

Im abgedunkelten Projektionsraum hat das frühe Kino diese Vorstellung noch bestärkt: Das Leinwandformat sorgte für einen räumlichen, die Dauer der Plansequenz für einen zeitlichen Ausschnitt, der seinerseits die Annahme genereller Schärfe postuliert. Die Möglichkeit, alles scharf zu filmen, arbeitet der *Fovea centralis* zu, diesem taktilen, hoch auflösenden Zentrum des begehrenden Blicks.\* So wurde eine Art gesteigerten Sehens geschaffen, das geeignet ist, die Schauspiel zu befriedigen. Ermöglicht wird diese Überhöhung des Sichtbaren dadurch, dass ihr instrumenteller Ursprung – Kamera und Projektor – kaschiert ist.

Von diesen Grundgegebenheiten aus entwickelten sich die verschiedenen (strukturellen und szenografischen) Arrangements, die das Kinodispositiv charakterisieren und die sich um die Aufmerksamkeit und Aufnahmefähigkeit des Zuschauers zentrieren, der gleichermaßen bewegt wie unbewegt vor der Leinwand sitzt.

(*Perspectiva artificialis*), trägt aber bei zum Glauben an eine in aller Schärfe bereits vor ihrer Aneignung durch die Augen vorhandene Welt.

- \* [Anm.d.Ü.:] Bei der *Fovea centralis* (auf Deutsch auch *«Sehgrube»* genannt), handelt es sich um den schärfsten (höchstauflösenden) Bereich auf der Netzhaut. Automatisch werden Objekte nach Möglichkeit immer so fixiert, dass ihre Abbilder genau in der *Fovea centralis* liegen.

## Die Erfindung der Montage

Zwar bediente sich das Kino bei der Malerei (hinsichtlich der Perspektive und der frontalen Leinwand), bei der Fotografie (bezüglich des Schwarzweiß und der Beleuchtung), bei der Architektur (bezüglich des Dekors und des *Trompe-l'œil*) beim Theater (hinsichtlich des Spiels der Darsteller, auch wenn es beim Film nicht kontinuierlich erfolgt), beim Roman (in seinem Erzählfluss) oder sogar bei der Musik (zur emotiven Untermalung). Doch hat es zumindest *einen* Bereich erfunden, der ihm allein gehört: die Montage. Zwischen 1905 und 1913 emanzipieren sich die Filme vom autarken Tableau der Brüder Lumière (vgl. Burch 1990), um jenen paradoxalen Ort zu erschaffen, der als Leinwand zwar stets immobil und zentriert bleibt, sich als Filmbild aber permanent verändert und damit einen provisorischen Charakter besitzt: Szenen unterschiedlicher Dauer, aus verschiedenen Distanzen und Blickachsen präsentieren sich in dem unverrückbaren, frontalen Fenster. Im Zuge dieser Entwicklung wächst die Anzahl der Schnitte, die Filmrollen werden länger, die erzählten Geschichten komplexer: Schon bald hat man die kurzen Sketche der Frühzeit hinter sich gelassen.

Nach und nach entsteht eine *Kunst der Anschlüsse*. Anschluss-Stellen, Übergänge/Sprünge von einer Einstellung zur nächsten, ermöglichen die *Ellipse* und ihre Verschleierung hinter einer «zeitlichen Quasi-Kontinuität» (bei Bewegungs-, Geschwindigkeits- und Handlungsanschlüssen) zugunsten einer verdichteten Zeit ohne offensichtliche Nahtstellen. Sie erlauben die Anordnung von aufeinander folgenden Einstellungen in eine «räumliche Quasi-Kontinuität» (beim Betreten und Verlassen des Bildes, bei Anschlüssen der Bewegungsrichtung und der Position), als ob man die natürlichen Blicke – «schau hierhin», «schau dorthin» – ersetzen könnte durch die ausdrucksstärkeren des Blickpunktes: «schau von hier aus», «schau von dort aus». Dieser Trick basiert darauf, dass man die räumliche Orientierung des Zuschauers durch ein doppeltes Arrangement täuscht:

(1) Zunächst passiv: Indem die rechteckige Leinwand den peripheren Bereich vergessen lässt, den räumlichen Kontext ins Dunkel verbannt, wird die körperliche Einbindung des Zuschauers in den repräsentierten Schauplatz de facto vermindert;<sup>2</sup> das zweidimensionale Bild lässt den

2 Da der periphere retinale Bereich (also das Körperschema) nicht mehr angesprochen ist, werden die räumlichen Orientierungen elastisch und formbar. Das ist allerdings

dreidimensionalen Raum außerhalb des eigenen Körpers verschwimmen. Allerdings entspricht das rechteckige Bild unserem Gesichtsfeld eigentlich nicht; Großaufnahmen wirken hier anders als Halbtotale; die Einbindung des Zuschauers ändert sich je nachdem, ob ein Schauspieler frontal, im Profil, als Dreiviertel-Rückenfigur oder nur teilweise zu sehen ist; flüchtige oder langsame Bewegungen beeinflussen die Verständlichkeit; die Perspektivierung schafft eine Staffelung der Objekte vom Vorder- zum Hintergrund; Blickrichtungen und Bewegungen sind beim koplanaren, zweidimensionalen Sehen weniger genau zu erkennen als in der dreidimensionalen Wirklichkeit.

(2) Aber auch aktiv: Indem es eine Situation in Bewegung zeigt, lädt das filmische Bild dazu ein, es kontinuierlich oder diskontinuierlich durch sakkadische Augenbewegungen zu verfolgen, die den Schnitten ähneln (Sprünge in den Blickpunkten). Die bei der *Mise-en-scène*\* getroffenen Vorkehrungen (wie 30°- und 180°-Grad-Regel, *eyeline matching* etc.) überdecken die störenden Diskontinuitäten und lassen die Brüche oder die aus ihnen resultierenden Probleme verschwinden, die der normalen Wahrnehmung fremd sind. Genau diese Regeln, die am Drehort falsch und erst auf der Leinwand richtig erscheinen, sichern die Kontinuitätsillusion. Sie sind einem langen Prozess von *trial-and-error* zu verdanken, bis sich eine gewisse narrative Transparenz herausgebildet und stabilisiert hatte.

Aus den genannten Dispositionen entstehen drei narrative Achsen: die *situative* Achse (man sieht die ganze Situation, die Interaktionen und Bewegungen der Figuren und ihre Gesten), die *personale* Achse (man nähert sich dem einen oder anderen Protagonisten und folgt ihm mit einem Schwenk oder einer Fahrt) und die *subjektive* Achse (entweder

nicht der Fall in der *Géode* (einem Imax-Kino im Pariser Parc de la Villette), wo die Sequenz-Einstellung unabdingbar ist.

\* [Anm.d.Ü.:] Es ist darauf hinzuweisen, dass Bailblé den Begriff *Mise-en-scène* in seiner weitesten Bedeutung gebraucht, die alle bei der Filmproduktion notwendigen Entscheidungen umfasst (er ließe sich auch als ‚Inszenierung‘ übersetzen). In Frankreich ist diese breite Bedeutung nicht unüblich: «In den frühesten Tagen, in den Anfängen des Kinos [und heute auch normalerweise; GK] bedeutete *mise en scène* die Anordnung des visuellen Materials vor der Kamera; nur die Eingeweihten wussten, dass dieses Wort in Wirklichkeit für alle Entscheidungen des Regisseurs stand: Kameraposition, Blickwinkel, Spiel der Darsteller. Lediglich diese Eingeweihten wussten daher, dass *mise en scène* beides beinhaltet – die Geschichte, die erzählt wird, und die Art und Weise, wie sie erzählt wird» (François Truffaut, zit.n. Bordwell, David: *Visual Style in Cinema. Vier Kapitel Filmgeschichte*. Frankfurt a.M./München: Verlag der Autoren 2001, S. 153).

*extern*: die Großaufnahme eines Gesichts, aus dem man die Blicke, die Intentionen oder Reaktionen liest, oder *intern*: die subjektive Kamera, die uns mit einer Figur sehen und empfinden lässt). Seit Griffith haben die Filmemacher nie mehr aufgehört, ihre *Mise-en-scène* um diese Achsen herum zu organisieren, sei es, um die Aufmerksamkeit zu lenken (beispielsweise in der Parallelmontage: die Zuschauer wissen mehr oder weniger als bestimmte Figuren und sehen mehrere Situationen sich gleichzeitig entwickeln), sei es, um Identifikationen in Gang zu setzen (die Zuschauer erleben die Konflikte, Wünsche und Befürchtungen der verschiedenen Figuren mit).

Die Kunst des Anschlusses wird so zu einer Kunst des Ausschlusses. Denn es geht darum, die den Situationen und Akteuren jeweils zugestandene *Zeit zu hierarchisieren*, die *signifikanten Momente auszuwählen*, Hinweise ausführlich oder knapp ins Bild zu bringen oder die für die Protagonisten *entscheidenden Momente zu rhythmisieren* (um Anteilnahme oder Ablehnung auszulösen). Des Weiteren erfordert es die Dynamik der Erzählung, die situativen, personalen oder subjektiven Achsen zu alternieren, um der Qualität des Schauspiels – seiner Stimmigkeit und Emotionalität – ebenso Rechnung zu tragen wie der Dramaturgie (was darf man wissen, was soll man ignorieren, was vermuten?) und dem Generieren eines Erwartungshorizontes (durch innere Spannung der Erzählung, durch rote Fäden).

Mit dem Tonfilm ergänzt oder komplettiert das auditive Gedächtnis das visuelle. Wenn die (Halb-)Totale die Orte und Bewegungen erfasst und die Nahaufnahme die Gesichter mit den Blick- und Sprechrichtungen, so öffnen die Stimmen und Geräusche aus dem Off einen größeren szenischen Raum (und erhalten ihn aufrecht), der die gesamte Sequenz umfasst, einschließlich der Gegenschüsse, die noch kommen sollen oder die schon erfolgt sind.<sup>3</sup> Imaginiertes, im Gedächtnis Gespeichertes und Wahrgenommenes reichen über die unmittelbare Einstellung hinaus und wirken zusammen, um die Gegenwart der Figuren aufzuladen. Die Filmemacher entdecken und gestalten den Film bei der Montage am Schneidetisch noch einmal neu.

Da sich jedes Bild an einen Blickpunkt, an eine Intention anlehnt, schafft jeder Einstellungswechsel einen neuen Bezug, einen nicht mehr isolierten, sondern kontextuellen Sinn (‹nun›, ‹dennoch›, ‹als plötzlich›, ‹aber andernorts› etc.), der das Verständnis des Zuschauers leiten soll.

3 Die Töne aus dem Off können vorhersehbare oder unerwartete Gegenstände evozieren, präzise oder unpräzise Bilder auslösen, die sich in den nächsten Einstellungen materialisieren – oder auch nicht.

|     |      |     |
|-----|------|-----|
| A   | 13   | C   |
| 12  | 13   | 14  |
| XII | XIII | XIV |

1 In der Montage ersetzt der zeitliche Kontext den räumlichen. Das vorangehende und das nachfolgende Element rahmen das dazwischen liegende und bestimmen seine Bedeutung.

Genauso ist es mit den Sequenzen und Akten, insofern die Erinnerungen und Emotionen des Zuschauers in einer Art innerer Montage den Film konstruieren.

Am Schneidetisch steht man multiplen, oft widersprüchlichen Zeitlichkeiten gegenüber, denn die verschiedenen Figuren und Situationen müssen auf einer einzigen Bildspur untergebracht werden, wobei die Qualität der Inferenzen (dass man alles versteht...) und Erinnerungen (dass man noch weiß...) zu bedenken sind. Deswegen gibt es Spannungen zwischen folgenden Zeit(lichkeit)en:

- Die *referenzielle* (Uhr-)Zeit: die exakte Dauer einer Handlung, die vom eigenen Verlauf rhythmisiert wird und innerhalb einer Einstellung nicht komprimierbar ist.
- Die zur *perzeptiven* Aneignung nötige Zeit: das Erkennen von Nahem und Fernem, von Vorder- und Hintergrund, das Erfassen der relativen Geschwindigkeiten. Jede Einstellung verfügt über einen Kontext und zwei Übergänge (*in, out*), die ihr Sinn verleihen und zu ihrer Verständlichkeit beitragen.
- Die *inferenzielle* Zeit: Jede Geste, jede Bewegung entwirft eine nahe oder ferne Zukunft und bezieht sich auf eine jüngere oder ältere Vergangenheit. Signifikante Momente sind genauso an Spuren und Erinnerungen gebunden wie an Fortsetzungen und Postulierungen. Aber nicht alle Momente haben die gleiche Tragweite, die gleiche Kraft, etwas in Gang zu bringen oder auf etwas zurück zu blicken.
- Die *dramaturgische* Zeit: Welcher Figur soll man prioritär folgen, wem sich anschließen? Welche Intentionen und Reaktionen der Protagonisten zeigt man? Wie organisiert man das relative Wissen (weniger oder mehr zu wissen als...), von dem Erwartungshorizonte und Überraschungen abhängen?
- Die *affektive* Zeit: Wann empfiehlt sich eine subjektive Kamera? Welche Dauer gesteht man den Emotionen der Figuren zu (*subito forte, poco a poco crescendo, subito piano*)? Die Emotion des Zuschauers schreibt sich in eine kumulative Zeit (ähnlich der der Musik) ein und nicht in die reale Zeit einer hormonellen Entladung.\*

\* [Anm.d.Ü.:] Bailblé spielt hier auf Dolf Zillmanns sogenannte «Excitation-Transfer»-Theorie an. Deren Ausgangspunkt ist die Tatsache, dass neuronal vermittelte Kognitionen ein deutlich schnelleres Verlaufsmuster aufweisen als hormonell vermittelte sympathische Erregungen. Das somatisch-hormonelle System ist träger als das flexiblere kognitive System, das auch die Verarbeitung emotionaler Medieninhalte leistet. Der Filmzuschauer muss die größere emotionale Input-Frequenz kognitiv verarbeiten, während auf hormoneller Ebene die Erregungsrückstände kumulieren.

- Die *Reflexions*-Zeit: Der Zuschauer muss an manchen (kürzeren oder längeren) Schlüsselmomenten der Situations- oder Ideen-Entwicklung durchatmen und nachdenken können.

So schichten und entwickeln sich die Dinge im Laufe der Vorführung: Sie münden in einer von Gefühlen und Erkenntnissen überlagerten Konstruktion, einem Zusammenspiel, das die Spuren und Andeutungen variiert, einem unaufhörlichen Neuentfalten von Erwartetem und Unerwartetem, von Projektionen und Introjektionen. Die Montage kann sich also nicht auf die rein deskriptive, mechanische Wiedergabe von Aktionen beschränken, sondern muss folgende Faktoren in Betracht ziehen:

a) Die Kombination von Inferenzen:

- Inferenzen aufgrund von Bewegung (Augen, Gesicht, Körper, Landschaft: also vier verschiedene Geschwindigkeiten);
- Inferenzen aufgrund von Sprache (impliziter oder expliziter Text, stimmliche Gesten, vom Text suggerierte Bilder);
- Inferenzen aufgrund von Geräuschen (im On oder im Off), die plötzlich oder wiederholt auftauchen können oder deren Quelle unsichtbar bleibt;
- Inferenzen aufgrund von Musik (als emotionale Begleitung, als Appell an das körperlich Imaginäre);
- Inferenzen aufgrund der Montage (der Vorher-/Nachher-Kontext ersetzt den räumlichen Kontext).

b) Die Erinnerungen und ihre Dauer:

- Erinnerung an bildliche und klangliche Sinneseindrücke: 0,5 beziehungsweise 2,5 Sekunden;
- Erinnerung an die Einstellung und ihre internen Gliederungen: variable Dauer, normalerweise etwa 10 Sekunden;
- Erinnerung an die einzelnen (trotz der Ellipsen durch den Ton zu einer Einheit verschmolzenen) Sequenzen: meist mehrere Minuten;
- Erinnerung an ganze Akte (gekennzeichnet durch eine Umschichtung des Erwartungshorizonts): etwa 30 Minuten;

So entsteht nach Zillmann ein künstlich erhöhtes Erregungsniveau, das die intensive Wirkung filmisch vermittelter Emotionen erklären könnte. Vgl. Peter Ohler und Gerhild Nieding: Medienpsychologie. In: *Psychologie. Eine Einführung in ihre Grundlagen und Anwendungsfelder*. Hg. v. Astrid Schütz, Herbert Selg & Stefan Lautenbacher. Stuttgart: Kohlhammer 2005, S. 453–472, hier S. 466f.

- Erinnerung an den Film insgesamt: Sie währt von Anfang bis Ende der Geschichte;
- Erinnerung an Filme desselben Autors oder an Werke, die in direkter oder indirekter Beziehung dazu stehen, allgemeine Erinnerungen an schon gesehene Filme (kulturelle Prägung der Zuschauer): Diese hält Jahrzehnte an;
- Erinnerung an vom Zuschauer Erlebtes, so wie es persönlichkeitspezifisch – mehr oder weniger lückenhaft und verzerrt – im Gedächtnis gespeichert ist. Vermittelt über die Figuren und Situationen reaktiviert der Film vergessenes Wissen, Ideologien, Wünsche und Gefühle.<sup>4</sup>

Die Mise-en-scène bearbeitet den Zuschauer und lässt ihn arbeiten – bewusst oder unbewusst. Die Erinnerungen aus dem eigenen Leben, in der realen Zeit begegnen den filmischen Erinnerungen in der kondensierten und neu komponierten Zeit der Erzählung. Um dieses Aufeinandertreffen der Projektionen auf der Leinwand mit jenen des Publikums genauer zu charakterisieren, erscheint es mir nötig, das bewegte Bild, das zusammen mit der Montage das Kinodispositiv erst mit Leben erfüllt hat, auf neue Weise zu problematisieren.

### **Das bewegte Bild**

Zum besseren Verständnis des bewegten fotografischen Bildes gehe ich davon aus, dass es vier Prinzipien der Reduktion in sich birgt, die den Raum betreffen, und gleichzeitig ein Prinzip der Expansion, das die Zeit betrifft.

Um mit der Reduktion zu beginnen: Es ist festzuhalten, dass sich das Bild auf eine einzige Ansicht beschränkt, wobei der Vordergrund den Hintergrund überlagert, die Größe der Objekte mit der Distanz abnimmt und Entferntes undeutlich wird. Es nützt nichts, den Kopf zu wenden oder sich zu bewegen: Das Leinwandbild verändert sich nicht. Es handelt sich also um eine reduzierte Ansicht, die sozusagen geronnen ist, was jedoch durch die Montage mittels Vervielfachung der Blickpunkte, der Achsen und Einstellungsgrößen kompensiert und sublimiert wird. Dennoch bleibt jedes Bild unvollständig, weil es kadriert und durch die visuelle Pyramide, die sich vom Blickpunkt bis ins Un-

<sup>4</sup> Der Film erreicht auch das azeitliche Gedächtnis des Unbewussten: Manche Bilder und Töne verfolgen die Imagination (oder die Träume) noch lange nach der Vorführung.





2 Die Landschaft (3D) erzeugt in der koplanaren fotografischen Abbildung einen ambivalenten räumlichen Eindruck.

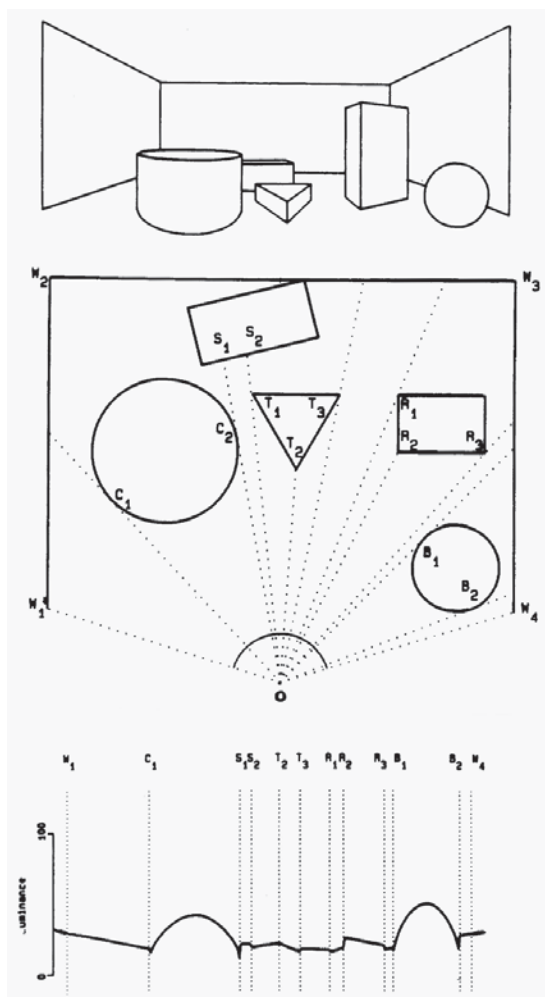
endliche erstreckt, begrenzt ist. Dies bewirkt, dass das Off – der Kontext – dem Vorstellungsvermögen des Betrachters überlassen bleibt.

Des Weiteren verdichtet sich die Ansicht (der Blickwinkel) zu der bewussten Fensterperspektive in dem Sinne, dass die Leinwand nur ein künstliches – koplanares – Bild bietet, d.h. ein Bild, das weder Auswölbung noch echte Tiefe aufweist. So entsteht ein Regime des allgemeinen Nebeneinanders, das durch die große Tiefenschärfe noch verstärkt wird: Figuren und Hintergründe verbinden sich auf der Bildfläche und gehen Beziehungen und Nachbarschaften ein, wie wir sie in der Wirklichkeit nicht wahrnehmen.

Wie sich leicht zeigen lässt, verfügt das direkte Sehen normalerweise nur über eine einzige Schärfefzone, die sich am Punkt der Überschneidung der beiden okularen Achsen befindet. Außerhalb dieser Fusionsebene wird die binokulare Verdoppelung durch einen kortikalen Mechanismus unterdrückt, mit anderen Worten: Die Realität wird außerhalb der fokussierten Zone nur sehr schwach wahrgenommen – dies im Unterschied zu einem Bild von großer Tiefenschärfe.

Aufgrund der Unmöglichkeit, die binokulare Konvergenz bei der selektiven Analyse der verschiedenen Tiefenschichten ins Spiel zu bringen, werden schließlich die Wahrnehmungskonstanten hinsichtlich der Größe und der Form außer Kraft gesetzt. Daraus ergibt sich dann die besondere Bedeutung der Einstellungsgrößen und der Ausrichtung der Gegenstände für den Blick der Kamera. Deshalb ist bei der Filmaufnahme ein Gespür für den Blickwinkel erforderlich, damit

3 Oben eine perspektivische Darstellung; in der Mitte dieselbe Anordnung, nunmehr von oben und in Hinblick auf den Betrachter gesehen; unten schließlich die Darstellung des dabei vom Auge wahrgenommenen Helligkeitsprofils.



die Elemente, die man zeigen will, auch im koplanaren Rechteck hervortreten. Das Bild erfordert, da es «mono» – und darüber hinaus auf einer zweidimensionalen Fläche – reproduziert wird, ein perspektivisches Arrangement, eine intensiv durchdachte Komposition.

David Marrs Theorie des Sehens (1982) kann uns helfen, das filmische Bild, das Erbe des Quattrocento, besser zu verstehen.\* Nach

\* [Anm.d.Ü.:] David Bordwell bietet in «A Case for Cognitivism» (in: *Iris*, 9, 1989,

dieser Theorie «scannt» das Licht das Objektfeld und wird nach allen Seiten reflektiert. Die Pupille selektiert daraus ein einfallendes Strahlenbündel – einen Aspekt unter vielen –, das in ein zweidimensionales Bild auf den retinalen Hintergrund projiziert wird. Die dem Licht entnommene Information generiert Textur, Kontur, Farbe, Position, Bewegung und Bewegungsbahn, wenn sie durch den visuellen Kortex analysiert wird. Eine erste Formgebung beginnt jedoch ab der Retina (als Element des Gehirns). Dies ist nach David Marr das 2D-Stadium des Sehens. In diesem Stadium «sieht» die retinale Oberfläche lediglich unterschiedlich helle Bereiche und Lichtwechsel und setzt sie in bestimmte visuelle Eigenschaften und trennende Konturen um.<sup>5</sup> Durch den optischen Nerv werden diese – retinotopischen – Daten zum visuellen Kortex geleitet.

Mehrere perzeptive Module, die stark verkapselt und deswegen der Kognition schwer zugänglich sind, sorgen dafür, dass die elementaren Eindrücke (die Qualia des Sehens) wie Farbe, Bewegung, Wölbung, Textur oder Schatten sich einstellen, als würden sie der Realität zugehören, die den Betrachter umgibt und deren Zentrum er bildet: mit David Marr zu sprechen ist dies eine in 2,5 D(imensionen) wahrgenommene.

Das 2,5D ist die notwendige, zwischengeschaltete Etappe zum 3D, die gekennzeichnet ist von einer Vorherrschaft des Visuellen gegenüber dem Realen, einer Prävalenz des Blickpunkts. In diesem Stadium sieht man nur eine Facette der Realität, ein Unterensemble des Sichtbaren, das zwar von zwei Augen und zweifellos auch konvex/konkav wahrgenommen wird, aber eben nur *eine* aus einem bestimmten Winkel gesehene, egozentrierte Ansicht darstellt. Man erkennt die Vorderseiten, nicht aber die Rückseiten, manches ist sichtbar, anderes nicht: Zahlreiche Objekte verdecken einander.

Genau in diesem Stadium arbeitet das Filmbild. Niemandem würde es in den Sinn kommen, sich zur Seite zu neigen oder sich zu bewegen, um zu sehen, was die vordere Bildebene verdeckt: Das Bild ist auf die momentane Ansicht reduziert und erstarrt (wie in der Etappe des 2,5D) und sogar zum koplanaren 2D kondensiert. Jede Einstellung ist daher – im wörtlichen wie im übertragenen Sinn – durch den Blickwinkel der Aufnahme bestimmt: Das filmische Bild kann dem

S. 11–39, hier S. 24f) eine einführende Skizze von David Marrs Theorie; eine ausführlichere Auseinandersetzung liefert Steven Pinker in «Visual Cognition: An Introduction» (in: *Cognition*, 18, 1984, S. 1–63, hier S. 14ff).

5 Die Spur dieser retinalen Arbeit erscheint übrigens in der Strichzeichnung oder in der Schrift (die Minimalinformation: die schwarze Tintenlinie auf weißem Papier).

intentionalen und konstruierten Charakter dieses Blicks so wenig entgegenkommen wie der mit der Projektion gegebenen, automatischen Zentrierung des Betrachters.

Daher die Bedeutung, die der letzten, 3D genannten Phase zukommt, in der sich der reale Beobachter (aber nicht der Filmzuschauer) wieder vom Bildeindruck löst. Das ist der Moment, an dem sich der Blick als solcher vom visuellen Feld zurückzieht, um eine vom retinalen 2D-Bild und der Aspektualität des 2,5D befreite räumliche Realität zu schaffen. Nun scheint sich das Volumen der Gegenstände ganz von allein zu ergeben, die Lebewesen und Dinge sind an ihrem Platz, dezentriert, in ihren exakten Dimensionen. Wir sind «im realen Raum», die Qualia des Sehens, welche die vor uns erscheinende Welt sozusagen «bekleiden», haben wir vergessen.

Das Bild des Blickfeldes wurde also automatisch an seinen Ausgangspunkt zurückprojiziert, um mit der geometrischen Realität der Dinge zu verschmelzen und die Volumina komplett zu umhüllen (selbst die verdeckten Partien). In 3D finden die dreidimensionalen Gegenstände ihre realen Maße, ihren Ort und ihre Farbe, also eine Ding-Existenz und keine Bild-Existenz, mit anderen Worten: Der Raum erscheint in seiner wahren Dimension und mit den korrekten Abständen zwischen den Gegenständen.

Das fotografische Bild ist also nur teilweise objektiv, da es unvollständig und reduziert ist (was Räumlichkeit und Helligkeit angeht): Wenn ein Grenzbeamter einen Pass verlangt, betrachtet er das Foto eines unbekannten Gesichts. Er muss das Original (in 3D) mit dem Miniaturfoto (2,5D auf 2D komprimiert) vergleichen, um die Ähnlichkeit zu überprüfen und die Identität festzustellen. Er vergleicht zwei Bilder: Das eine, vom Gehirn erarbeitete, wird «real» genannt, das andere als «Foto» bezeichnet, als «ikonisches Zeichen» oder gar «Analogon».

Doch die Bedeutung des Bildes wird zugleich von der subjektiven Interpretation oder dem subjektiven Kontext des Betrachters geprägt, denn sie hängt von dessen vorherigem Wissen, von Verkennungen oder auch Unkenntnissen ab. Sie ist sogar doppelt subjektiv: einmal bereits bei der Aufnahme, die der Fotograf mit einer bestimmten Absicht und aus einem räumlichen wie zeitlichen Kontext heraus macht. Er wird versuchen, sich das Resultat – die Schnitte, die Kadrierung, die koplanare Ansicht – schon vorzustellen, bevor er den Auslöser betätigt. Dann ein weiteres Mal bei der Rekonstruktion durch den Betrachter, der dem Bild Sinn verleihen muss, ohne den Kontext der Aufnahme zu kennen. Er verlässt sich dabei einerseits auf allgemeine Gegebenheiten und indirektes Wissen, andererseits auf den koplanaren Verbund

der Figuren und Hintergründe, die perspektivische Hierarchisierung der vorderen und hinteren Bildebenen und die auf 2,5D geronnene Ansicht. Im Kino stiftet die Montage den Kontext: als unaufhörliche Akkumulation von Spuren des Gewesenen und Andeutungen des Kommenden.

Im Zusammenhang mit dem bewegten Bild habe ich bereits auf ein Prinzip der Expansion hingewiesen. Dieses Prinzip, das man als «inferenziell» bezeichnen kann, erlaubt es dem Zuschauer – je nach seinen intellektuellen Fähigkeiten und seiner Aufmerksamkeitsspanne –, die Ursachen eines signifikanten Vorgangs, einer prägnanten Geste oder einer Bewegung zu begreifen oder deren Konsequenzen zu antizipieren. Aufgrund der Veränderung im Bild und dank der damit verbundenen simplen kognitiven Erregung versucht der Zuschauer, den beobachteten Vorgang in eine Kausalkette einzuordnen, indem er ihn zum Vorhergegangenen oder Folgenden in Beziehung setzt.

Deshalb besteht keine Notwendigkeit, eine filmische Handlung in all ihren Phasen und in ihrer vollen Dauer zu zeigen; es reicht aus, die entsprechenden Momente zu präsentieren, damit der Zuschauer sich das Kommende vorstellen oder das zuvor Geschehene ableiten kann. Darin verbirgt sich ein Prinzip narrativer Ökonomie, das Ellipsen und insbesondere Parallelmontagen ermöglicht, bei denen man mehreren Figuren gleichzeitig folgen kann, ohne den Faden zu verlieren, indem die Erzählperspektive alterniert, die Intentionen oder Reaktionen aller Beteiligten abwechselnd zur Geltung kommen oder die Ereignisse sich an bestimmten Orten überschneiden. Die Augen, das Gesicht (die personale Achse) sowie die Körper und Bewegungen in der Landschaft (die situative Achse) sind also ausdrucksstark genug, um es dem Zuschauer zu ermöglichen, ihre Dynamik über das räumlich und zeitlich Gegebene hinaus – ins Off bzw. in das Davor oder Danach – weiterzudenken. Das Verstehen übersteigt die unmittelbare Wahrnehmung.

Schon bei den Dreharbeiten gilt es deshalb, ein Gespür für die zeitliche Auflösung einer Szene zu entwickeln: Es geht darum, passende Momente einzufangen oder zu konstruieren, die der Einstellung ihre Entwicklung und ihren Rhythmus verleihen und Anschlussmöglichkeiten für die folgende Einstellung bieten. Bei der Montage ist diese Fähigkeit ein zweites Mal gefragt: Nun müssen Dauer und Platzierung der Einstellungen bestimmt und die Momente ausgewählt werden, die sich sukzessiv zu einer Art erweiterter Gegenwart zusammenfügen sollen. Untrennbar mit dem Blickpunkt verbunden, der die durch die Perspektive vereinten und konfigurierten Elemente verstehbar macht, wird sich das durch die Einstellung provisorisch geöffnete Zeitfenster

nicht schließen, bevor nicht vorherige Elemente weitergeführt oder folgende vorbereitet worden sind.

Lange habe ich mich gefragt, wieso wir so viel schneller begreifen als wahrnehmen können. Würde man die gesamte Handlung in ihrer Chronologie und Entwicklung verfolgen, so würde die Wahrnehmung dabei in ihrem Verlauf mehrfach vom Verstehen überholt. Der Zuschauer würde ungeduldig scharren und stampfen und eine raschere Entwicklung fordern. Ohne Frage sind die von der Bewegung (der Augen, der Hände und des übrigen Köpers) ausgelösten Inferenzen schneller als die Bewegung selbst. Aber die einfache Tatsache, dass diese Inferenzen vorbewusst bleiben, dass sie wenig Aufmerksamkeit beanspruchen und gleichzeitig ein so schnelles und verlässliches Ergebnis liefern, kann einen immer wieder in Erstaunen versetzen.

Eine Theorie, die 1997 von einer Forschergruppe der Universität Parma entwickelt wurde, könnte auf diese Frage eine überzeugende Antwort liefern. Die Befunde dieser Gruppe besagen, dass einige Zellen des Gehirns, die sogenannten «Spiegelneuronen», in gleicher Weise aktiviert werden, wenn man eine Handlung *beobachtet* und wenn man sie *selbst ausführt*.

Peter sieht, wie Anna nach einer Blume greift. Er weiß sofort, dass sie die Blume pflücken möchte – und mehr. Denn sie lächelt ihm zu. Er merkt: Sie möchte ihm die Blüte schenken. Wie kann es sein, dass Peter Annas Absicht fast unmittelbar erahnt, kaum dass die kurze Handlung begonnen hat? (Rizzolatti/Fogassi/Gallese 2007, 49).

Noch vor zehn Jahren hätte man das Verstehen einer solchen Handlung und deren Absicht einer unmittelbaren logischen Schlussfolgerung zugeschrieben, wobei die wahrgenommene Aktion mit einer ähnlichen, schon im Gedächtnis gespeicherten verglichen würde. Heute ist die Erklärung sehr viel einfacher: Dieselben Neuronen des Parietal- und prämotorischen Kortex werden aktiviert, wenn man eine Handlung ausführt und wenn man sie beobachtet: «Es wirkte, als würden diese Zellen den beobachteten Verhaltensakt direkt, unmittelbar widerspiegeln. Deswegen nannten wir sie «Spiegelneuronen» oder «Spiegelzellen»» (ibid., 49).

Wenn wir – wie so oft – handeln, ohne nachzudenken, oder wenn wir Gesten, die wir kennen, unmittelbar begreifen, liegt das daran, dass wir gerade nicht bewusst nachdenken müssen. Seit langem weiß man, dass es ausreicht, eine Situation zu beobachten, um sie zu verstehen. Das Spiegelneuronensystem, das als Gedächtnis des eigenen Handelns

fungiert und zugleich alles, was man im Begriff ist zu sehen und zu hören, interpretiert, bestätigt diese Intuition. Doch die Theorie besagt noch mehr:

Genauer betrachtet ist eine Bewegungsabfolge von ihrem Ziel bestimmt, von ihrer Intention. Es ist etwas anderes, ob ich beabsichtige, an der Blüte zu riechen, oder ob ich die Blume pflücke, um sie jemandem zu überreichen (ibid., 52).

Die wichtigste Entdeckung der drei italienischen Forscher bestand darin, im bildgebenden Verfahren der funktionalen Kernspintomographie zu zeigen, dass die Spiegelneuronen die Intentionen des Anderen «verstehen», indem sie ähnliche Handlungen, die jedoch unterschiedliche Ziele haben, voneinander unterscheiden. So löst zum Beispiel die Handlung «nach einer Tasse greifen, um zu trinken» nicht die gleiche neuronale Aktivität aus wie «nach einer Tasse greifen, um den Tisch abzuräumen».

Die Spiegelneuronen reagieren mit anderen Worten vor allem auf die intentionalen Komponenten, indem sie eine Beziehung zum Handlungskontext herstellen. Diese selektive Reaktion ermöglicht es, das Verhalten Anderer unmittelbar zu verstehen, ohne auf ein semiologisches Repertoire von Blicken, Gesten oder Bewegungen zu rekurrieren; es genügt, sich auf das körperliche Gedächtnis und die intentionalen Schemata zu stützen, die im Neuronennetzwerk eingraviert und kondensiert sind.

Diese Reaktion erlaubt auch den Zugang zu den Gefühlen der Filmfiguren, denn der Spiegelmechanismus stimuliert ein Mitempfinden ihres emotionalen Zustands, unabhängig davon, ob er sich auf den in Großaufnahme gezeigten Gesichtern oder in einer Halbtotale an den Bewegungen und Haltungen der Körper manifestiert. Die solcherart mitgefühlten Emotionen und Intentionen bereiten den Zuschauer direkt auf die subjektive Kamera vor.

Durch die Empathie mit den Figuren nehmen wir an deren Intentionen und Reaktionen teil, wobei die Geschwindigkeit unseres Verstehens dem Tempo der narrativen Zeit entspricht und letztlich von der Zeit der Aktivierung des Neuronennetzwerks abhängt (der Übertragungsdauer vom visuellen zum prämotorischen Kortex und zurück zum beobachteten Ereignis). Dabei ist verblüffend, wie verkürzt und dicht die prämotorische Repräsentation ist und fein und bestimmt dennoch.

Die prämotorischen Bilder werden vom Handelnden nur «zwischenwahrgenommen», denn der sensomotorische Dialog mit der Um-

gebung darf nicht abreißen. Tatsächlich wäre es sehr riskant, wenn die antizipatorische Vorstellung einer Handlung die unmittelbare Wahrnehmung in großer Intensität überlagern würde. Übrigens braucht das Gehirn oft nur Sekundenbruchteile, um die Konsequenzen einer Geste abzuschätzen und zu einer Entscheidung zu kommen.

Zweifellost ist es – wie im Kino – viel einfacher, die Handlungen Anderer vorauszusehen, indem man sich in ihre Intentionen einfühlt, als sich in klarer Weise die Folgen eigener Handlungen vorzustellen. Treffen die durch die Montage suggerierten Absichten der Protagonisten auf Hindernisse oder werden von Unvorhergesehenem durchkreuzt, so spielen auf jeden Fall mentale Bilder (möglicher) motorischer Prozesse eine Rolle. Die *prämotorische* Bilderwelt nehmen wir sicherlich immer nur wie ein Gespinnst wahr, sie bleibt vorbewusst. Erst wenn sich eine Schwierigkeit oder ein Problem ergibt, schaltet sich das Bewusstsein ein. In einem solchen Moment wird das Gespinnst gleichsam von innen erhellt, und das Bild gleitet vom dispositionalen Gedächtnis (das der Verkettung von Phasen oder Gesten dient) zum repräsentierenden Gedächtnis (das Situationen und Resultate speichert).<sup>6</sup>

Alles in allem lässt sich sagen, dass die prämotorische Bilderwelt – so fragil und fein sie auch sein mag – in Kombination mit dem flüchtigen Bild des Ziels einer Handlung oder auch mit dem detaillierten mentalen Bild des Hindernisses die Zukunft (das Bild der Intention) in die Gegenwart (das wahrgenommene Bild) hereinholt.<sup>7</sup> Auch wenn sie von bedeutsamen Momenten, von den durch die *Mise-en-scène* gewählten Blickwinkeln oder auch von der Qualität des Schauspiels abhängt, vollzieht sich die praktisch augenblickliche Aktivierung gespeicherter intentionaler Muster viel schneller und ergiebiger als der objektive Lauf der Dinge. Dies zumindest, wenn das Kino an das Imaginäre appelliert, das heißt an die Erfahrung des einzelnen Zuschauers, der letztlich der Interpret des bewegten Bildes ist.

Versunken in eine Szenenfolge, die er ohne Unterlass durch Introjektion und Projektion konstruiert, erlebt der Zuschauer – in einem

6 Die unaufhörliche Vermischung von submotorischen Erlebnissen und antizipierten Repräsentationen konstituiert in meinen Augen eines der Spezifika des Actionfilms. Der Zuschauer erschauert, stampft mit den Füßen, erstarrt und entspannt sich. Der Körper identifiziert sich nicht nur mit den Emotionen und Intentionen, sondern mittels der skizzierten Motorik auch mit den Bemühungen und Befürchtungen der Figuren.

7 Diesen Prozess versuche ich in meiner Dissertation (Bailblé 1999, 193ff) – aus der ich hier zitiere – ausführlicher zu erläutern. Ich beziehe mich dort vor allem auf die Arbeiten von Jacques Paillard (1994).



durch die Narration intensivierten Zustand der Empathie – die Wünsche und Projekte der Figuren, die stellvertretend für ihn handeln und mit denen er sich identifiziert. Aber die Tatsache, dass hier im Modus des «als ob» innerhalb eines fiktionalen, meist von typisierten Figuren getragenen Dispositivs agiert wird, lässt die Frage offen, inwieweit der Zuschauer die imaginär und emotional miterlebten Handlungen noch als eigene empfindet, wenn er in seine Alltagsrealität zurückgekehrt ist.

*Aus dem Französischen von Guido Kirsten*

## Literatur

- Alberti, Leon Battista (2002) *Della Pittura. Über die Malkunst* [lat. 1435]. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Bailblé, Claude (1999) *La perception et l'attention modifiées par le dispositif cinéma*. Diss. Paris: Université de Paris VIII.
- Burch, Noël (1990) *Life to those Shadows*. Berkeley/Los Angeles: University of California Press.
- Marr, David (1982) *Vision*. San Francisco: Freeman and Company.
- Paillard, Jacques (1994) L'intégration sensori-motrice et idéo-motrice. In: *Traité de psychologie expérimentale I*. Hg. v. Marc Richelle, Jean Requin & Michèle Robert. Paris: PUF, S. 925–955.
- Rizzolatti, Giacomo / Fogassi, Leonardo / Gallese, Vittorio (2007) Spiegel im Gehirn. In: *Spektrum der Wissenschaft*, 3, S. 49–55. [Zuerst englisch als: Mirrors in the Mind. In: *Scientific American* 295,5, 2006, S. 30–37.]

## In memoriam Rudolf Arnheim

Am 9. Juni 2007, wenige Wochen vor seinem 103. Geburtstag, verstarb Rudolf Arnheim in Ann Arbor, Michigan. Sein Lebensweg führte den gebürtigen Berliner nach der Vertreibung durch die Nationalsozialisten über Rom und London schließlich in die USA, wo seine akademische Karriere begann: Er lehrte unter anderem in Harvard und später an der University of Michigan in Ann Arbor. Internationale Berühmtheit erlangte er vor allem mit seinen auf Erkenntnissen der Gestaltpsychologie aufbauenden, wahrnehmungstheoretisch fundierten Studien zur bildenden Kunst, so vor allem in seinen wohl bekanntesten Büchern, *Art and Visual Perception* (1954, dt. *Kunst und Sehen*, 1965) und *Visual Thinking* (1969, dt. *Anschauliches Denken*, 1972). Doch bevor er sich mit den Gestaltungsprinzipien von Malerei, Skulptur und Architektur auseinandersetzte, hatte er sich in den 1920er und 1930er Jahren bereits mit den damals mehr oder weniger neuen Medien Fotografie, Film, Radio sowie dem Fernsehen beschäftigt. Dass seine filmkritischen und -theoretischen Schriften seit Mitte der 1970er Jahre wieder auf deutsch zugänglich sind, verdankt sich vor allem dem unermüdlichen Engagement von Helmut H. Diederichs, der auch den bislang jüngsten Sammelband mit medientheoretischen Texten Arnheims, *Die Seele in der Silberschicht* (2004), herausgab.

Als ihm 1999 für seinen Beitrag zur Entwicklung der deutschen Filmkultur der Helmut-Käutner-Preis der Stadt Düsseldorf verliehen wurden, nahm *montage AV* dies zum Anlass, ihm einen Schwerpunkt mit unveröffentlichten oder in Deutschland zuvor noch nicht erschienenen Texten zu widmen (*Montage/AV* 9/2/2000). In ihrer Einleitung weisen Johannes von Moltke und Jörg Schweinitz darauf hin, dass Rudolf Arnheim «[...] ein breites, heute würde man sagen: medienwissenschaftliches Gegenstandsfeld bearbeitete. Er spürte den jeweils neuesten Medienentwicklungen der Zeit nach». Sie konstatieren jedoch auch: «Arnheims Betrachtung folgt vom Ansatz her noch deutlich anderen Prämissen als die heutige Medienwissenschaft.» Doch gerade zu einer Zeit, da einer vor allem in Deutschland betriebenen Spielart der Medienwissenschaft der Medienbegriff ins Ungefähre und Beliebiges

zu zerrinnen droht, bieten die Arbeiten Arnheims, die auf den materiellen Voraussetzungen sowie den formalen Prinzipien der Gestaltung von Bildern und Tönen und ihrer Wahrnehmung beharren, nach wie vor fruchtbare Anknüpfungspunkte.

Auch wenn die Art und Weise, in der Arnheim künstlerische Formprinzipien aus den spezifischen materiellen Gegebenheiten der jeweiligen Medien ableitet, ihn bisweilen zu normativen Positionen führte, die, wie z.B. im Falle des Tonfilms, von der technischen und wirtschaftlichen Entwicklung marginalisiert wurden, ist es gerade die Stringenz des Gedankengangs, die Arnheims Betrachtungen zu Film, Radio und Fernsehen über den medientheoriehistorischen Stellenwert hinaus ihren Rang verleiht.

Wer das Privileg hatte, Rudolf Arnheim persönlich kennenzulernen, wird ihn als einen umfassend gebildeten, in wissenschaftlichen Fragen konsequenten Gelehrten und gleichzeitig als einen überaus großzügigen, warmherzigen und humorvollen Mann in Erinnerung behalten, der sich auch nach langen Jahren in den USA seine berlinerische Verschmitztheit bewahren konnte.

*Frank Kessler*

## Zu den Autoren

**Claude Bailblé**, Dr., lehrt und forscht an der Universität Paris VIII in St. Denis und unterrichtet an diversen Filmhochschulen in Frankreich und Belgien; 1999 Dissertation in «Sciences de l'Art»; Autor zahlreicher film- und kinotheoretischer Aufsätze, zuletzt: «A la recherche du spectateur réel» (in: *MédiaMorphoses*, 18, 2006), «Sur le documentaire» (in: *Revue Documentaires*, 21, 2007), «En relief, l'image et le son» (in: *Cahier Louis Lumière*, 4, 2007).

**Alexander Böhnke**, Dr., Post-Doc am Graduiertenkolleg «Die Figur des Dritten» der Universität Konstanz, arbeitet an einem Projekt zum Agenten als Projektemacher in Hollywood; letzte Veröffentlichungen: *Paratexte des Films. Über die Grenzen des filmischen Universums* (Bielefeld: transcript 2007) und als Mitherausgeber (zus. mit Rembert Hüser und Georg Stanitzek) *Das Buch zum Vorspann* (Berlin: Vorwerk 8 2006).

**Christine N. Brinckmann** (\*1937), Dr., em. Prof. für Filmwissenschaft der Universität Zürich; Veröffentlichungen zu Filmgeschichte, Stilkonzepten und Erzähltheorie, zum Dokumentarismus, zur Ästhetik des Experimentalfilms und zu feministischen Fragestellungen; 1997 erschien *Die anthropomorphe Kamera und andere Schriften zur filmischen Narration* (Zürich: Chronos); Herausgeberin der *Zürcher Filmstudien*, Mitherausgeberin von *montage AV*; lebt in Berlin.

**Erwin Feyersinger** (\*1977), sprachwissenschaftliches Studium mit Medienschwerpunkt in Innsbruck, Hauptforschungsbereich Animation Studies; seit 2005 Mitherausgeber von *FLIM – Zeitschrift für Filmkultur*; Organisation filmvermittelnder Veranstaltungen, filmjournalistische Tätigkeiten, daneben dokumentarische und experimentelle Videos und In-Game-Cut-Scenes für Computerspiele.

**Anton Fuxjäger**, Mag. Dr., Leiter der audiovisuellen Sammlungen am Institut für Theater-, Film- und Medienwissenschaft der Universität Wien; Lehrtätigkeit im Bereich filmanalytische Terminologie und Filmtheorie; erarbeitet zur Zeit im Rahmen eines Habilitationsprojekts eine Systematik narrativer Spannungspotenziale; Mitherausgeber von *Falsche Fahrten in Film und Fernsehen* (Wien: Böhlau 2007).

**Britta Hartmann**, nach Tätigkeit als wissenschaftliche Mitarbeiterin für Filmgeschichte an der Hochschule für Film und Fernsehen, «Konrad Wolf» in Potsdam-Babelsberg und Gastprofessorin für AV-Kommunikation an der Universität der Künste Berlin derzeit Stipendiatin im Ph.D. International Program der Universität Utrecht mit einer Arbeit zur Textpragmatik und kognitiven Dramaturgie des Filmanfangs; Mitherausgeberin von *Nicht allein das Laufbild auf der Leinwand... Strukturen des Films als Erlebnispotentiale* (Berlin: Vistas 2001) sowie von *montage AV*, Aufsätze zu Filmtheorie und -analyse.

**Ludger Kaczmarek** (\*1953), Studium der Allgemeinen Sprachwissenschaft, Deutschen Philologie und Philosophie in Münster, Historiograph der Kognitionswissenschaft(en) und ihrer Vorläufer; neben text- und filmsemiotischen Veröffentlichungen Aufsätze und Editionen zur Sprach- und Zeichentheorie des Mittelalters, der Renaissance und der frühen Neuzeit; ständiger Mitarbeiter am *Lexikon der Filmbegriffe* ([www.bender-verlag/lexikon/](http://www.bender-verlag/lexikon/)).

**Frank Kessler** (\*1957), Prof. Dr., lehrt Film- und Fernsehgeschichte an der Universität Utrecht; Mitherausgeber des inzwischen eingestellten *KINtop. Jahrbuch zur Erforschung des frühen Films* sowie von *montage AV*, Autor zahlreicher Aufsätze zu Filmgeschichte und -theorie, zuletzt Mitherausgeber (zus. mit Nanna Verhoeff) von *Networks of Entertainment. Early Film Distribution 1895-1915* (Eastleigh: John Libbey 2007); Präsident der internationalen Gesellschaft Domitor, die sich der Erforschung des frühen Kinos widmet.

**Guido Kirsten** (\*1979), M.A. Filmwissenschaft an der Freien Universität Berlin, wissenschaftlicher Mitarbeiter im Forschungsprojekt «Zurück zur Leinwand» an der Friedrich-Schiller-Universität Jena; arbeitet an einer Dissertation zu neueren Tendenzen des filmischen Realismus und deren spezifischer Nutzung der repräsentationalen Potenziale des Kinois; letzte Veröffentlichung: «La genèse d'un concept» (in: *Cahier Louis Lumière*, 4, 2007); seit 2007 Mitherausgeber von *montage AV*.

**Jörg Türschmann**, Prof. Dr., Professor für Romanische Philologie an der Universität Wien; Veröffentlichungen zu Filmtheorie und zu spanischer und französischer Filmgeschichte, u.a. *Film – Musik – Filmbeschreibung* (Münster: MakS 1994), als Mitherausgeber (zus. mit Burkhard Pohl) zuletzt *Miradas glocales. Cine español en el cambio de milenio* (Frankfurt a.M.: Vervuert 2007).

**Hans J. Wulff** (\*1951), Prof. Dr., Professor für Medienwissenschaft an der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel; zahlreiche Veröffentlichungen zur Film- und Fernsehtheorie und zur Populärkultur, u.a. *Die Erzählung der Gewalt* (Münster: MAKs Publikationen 1985), *Psychiatrie im Film* (Münster: MAKs Publikationen 1995), *Darstellen und Mitteilen* (Tübingen: Gunter Narr 1999), *TV-Movies «Made in Germany»* (2 Bde., Kiel: ULR 2000) und (zus. mit Nils Borstnar und Eckhard Pabst) *Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft* (Konstanz: UVK 2002); Mitherausgeber u.a. von *Suspense* (Hillsdale, N.J.: Erlbaum 1996) sowie von *Lexikon der Filmbegriffe* ([www.bender-verlag/lexikon/](http://www.bender-verlag/lexikon/)).



## montage AV im praktischen Abo

montage/av erscheint zweimal im Jahr. Jahresabo € 22,-- / SFr 39,60; Studenten € 18,50 / SFr 33,60. Die Versandkosten sind im Abo-Preis enthalten.

Ich abonniere montage AV

Vorname \_\_\_\_\_

Nachname \_\_\_\_\_

PLZ und Ort \_\_\_\_\_

Ich weiß, dass ich meine Abonnementbestellung binnen 14 Tagen schriftlich widerrufen kann. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Es zählt das Datum des Poststempels. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Unterschrift und Datum \_\_\_\_\_