

---

# 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. Bekannter 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 AMÉRICAINNE* (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 Fernseh-zuschauer 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 ernüchtern 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.: Zweitausendeins, 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 transgressiver 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)].