



**Filmnarratologie Revisited.  
Theorien – Zugriffe – Potenziale**

Paradigma  
Studienbeiträge zu Literatur und Film  
3





Westfälische Wilhelms-Universität Münster

herausgegeben von Andreas Blödorn und Stephan Brössel

**Filmnarratologie Revisited  
Theorien – Zugriffe – Potenziale**



Paradigma  
Studienbeiträge zu Literatur und Film  
3

Herausgegeben von  
Stephan Brössel

Münster: Germanistisches Institut  
2020  
(Stand: 21.04.2020)

## Ein Vorwort als Einführung

Das vorliegende Heft unserer *Paradigma*-Reihe geht auf ein Seminar im Sommersemester 2019 zurück, das am Germanistischen Institut der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster durchgeführt wurde. Zum Thema hat es die Filmnarratologie. Bekanntlich hat diese Disziplin ihre Wurzeln in den 1960er-, 70er- und 80er-Jahren – bei Bordwell, Branigan, Chatman, Cohen, Jost, Kozloff, Metz und Scholes – und hat im deutschsprachigen Bereich zuletzt mit Kuhns *Filmnarratologie* einen wegweisenden Beitrag erfahren, der die literaturwissenschaftlich orientierte Erzähltheorie Gérard Genettes transmedial modifiziert und auf den Gegenstand ‚Film‘ hin ausrichtet. Neben Kuhns Analysemodell lassen sich inzwischen diverse andere Versuche ausmachen, die das theoretische Fundament einer Narratologie, die sich für das audiovisuelle Medium zuständig sieht, ganz grundlegend zu systematisieren versuchen (vgl. Griem u. Voigts-Virchow; Gräf u.a.; Kuhn u. Schmidt und Verstraaten), verbunden mit Fragen nach seinem narrativen Potenzial (vgl. Gaudrault; Hickethier und Ryan) und seiner medienspezifischen Informationsvergabe (vgl. Decker u. Krah). Daneben gehen Studien dem komplexen Erzählen im Film nach (vgl. Liptay u. Wolf; Helbig und Schlickers u. Toro), seinem generischen Formenreichtum (vgl. Blödorn; Grimm; Hediger und Hänselmann) und dispositiven Settings (vgl. Distelmeyer und Eick). Immer wieder geschieht dies auch im Rückschluss auf den Nutzen einer solchen Erzähltheorie für die Analysepraxis – und mit der Tendenz zu einem allgemeinen, transmedialen Theoriedesign, das das Erzählen über den Film hinaus medienübergreifend und medienspezifisch zu fassen versucht (vgl. Ryan und Thon).

Wenn auch letzteres Vorhaben vom engeren Gegenstandsfeld weg in andere mediale Bereiche führt, drängen sich mit Blick auf den narrativen Film – in all seinen Formen und Formaten – und in Anbetracht der Forschungslage durchaus die Fragen auf: Welche Ansätze existieren inzwischen? Wo findet sich Narrativität im Großbereich ‚Film‘, in dem sich ja neben dem fiktionalen Spielfilm eine Vielzahl weiterer Formate versammelt – Werbespots, Videoclips im Internet, Musikvideoclips, Trailer verschiedener Spielart und vieles mehr. Wie sind entsprechende Ansätze theoretisch fundiert, wie heuristisch ausgerichtet? Kurz: Was gibt uns die aktuelle Filmnarratologie an die Hand und was lässt sich damit anfangen?

Für die hier versammelten Beiträge sind dementsprechend drei Aufgaben leitend gewesen:

- (1) *Positionsbestimmung.* In Annäherung an einige zentrale, mitunter auch neuartige Arbeitsfelder bestand die erste Aufgabe darin, den jeweiligen *state of the art* der Filmnarratologie zu erfassen und gleichfalls herauszustellen, wo die Forschung ein analytisch-probates und heuristisch zielführendes Instrumentarium bereitstellt.

- (2) *Beispielanalyse*. Zum Zweck einer auch illustrativen Positionsbestimmung lag eine weitere Aufgabe darin, den Nutzen der gegebenen Instrumentarien und Kategorien an einem Beispiel vorzuführen. Dabei sollten eingeführte Kategorien auf ihre Tragfähigkeit und ihren Nutzen hin geprüft, wie auch eventuelle Lücken in den Ansätzen aufgezeigt werden. Theorie sollte in Analysepraxis übersetzt werden.
- (3) *Revision/Ausblick*. In der Zusammenführung von verfügbarem Vokabular – in seiner theoretischen Fundierung und methodologischen Ausrichtung – und Gegenstand – mit seiner semiotischen und pragmatischen Spezifik – wurde in vielen Fällen deutlich, dass es mehr oder weniger deutliche Desiderate gibt, die es künftig anzugehen gilt. Die dritte Aufgabe bestand daher darin, Revisionsvorschläge zu unterbreiten und Ansatzpunkte für die Anschlussforschung zu nennen.

Herausgekommen ist dabei ein ganzer Strauß an möglichen Zugriffen, die von bereits bekannten Problembereichen – wie Genres oder filmisch-komplexem Erzählen – bis hin zu recht unerforschten Bereichen – wie Kurznarrativen und Transmedialität – und innovativen Ansätzen reicht. Insofern bildet das Heft die Ergebnisse eines äußerst produktiven Seminares ab und trägt zudem im besten Fall zur weiteren Beschäftigung mit diesem spannenden Tätigkeitsfeldes bei.

Der Herausgeber dankt allen Beteiligten für die anregende Arbeit im Seminar, die gelungenen Beiträge und das Durchhaltevermögen in der Redaktionsphase. Ein Dank geht auch an das Redaktionsteam, namentlich an Alexandra Schwind und Patrick Zemke, die tatkräftige und sachkundige Hilfe leisteten.

Münster, im April 2020

### **Erwähnte Forschungsliteratur**

- Blödorn, Andreas (2009): „Bild/Ton/Text. Narrative Kohärenzbildung im Musikvideo, am Beispiel von Rosenstolz‘ ICH BIN ICH (WIR SIND WIR)“. In: Susanne Kaul u.a. (Hg.): *Erzählen im Film. Unzuverlässigkeit – Audiovisualität – Musik*. Bielefeld, S. 223–242.
- Bordwell, David (1985): *Narration in the Fiction Film*. Madison.
- Branigan, Edward R. (1984): *Point of View in the Cinema. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*. Berlin.
- Branigan, Edward R. (1992): *Narrative Comprehension and Film*. London.
- Chatman, Seymour (1990): *Coming to Terms. The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*. Ithaca.
- Cohen, Keith (1979): *Film and Fiction: The Dynamics of Exchange*. New Haven.
- Decker, Jan-Oliver u. Hans Krah (2008): „Einführung. Zeichen(-Systeme) im Film“. In: *Zeitschrift für Semiotik* 30, 3–4, S. 225–235.
- Distelmeyer, Jan (2012): *Das flexible Kino: Ästhetik und Dispositiv der DVD & Blu-ray*. Berlin.

- Eick, Dennis (2014): *Digitales Erzählen. Die Dramaturgie der Neuen Medien*. Konstanz.
- Gaudreault, André (2009): *From Plato to Lumière: Narration and Monstration in Literature and Cinema*. Toronto.
- Gräf, Dennis u. a. (2017): *Filmsemiotik. Eine Einführung in die Analyse audiovisueller Formate*. 2. Aufl. Marburg.
- Griem, Julika u. Eckhart Voigts-Virchow (2002): „Filmnarratologie: Grundlagen, Tendenzen und Beispielenanalysen“. In: Ansgar Nünning u. Vera Nünning (Hg.): *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär*. Trier, S. 155–83.
- Grimm, Petra (1996): *Filmnarratologie. Eine Einführung in die Praxis der Interpretation am Beispiel des Werbespots*. München.
- Hänselmann, Matthias C. (2016): *Der Zeichentrickfilm. Eine Einführung in die Semiotik und Narratologie der Bildanimation*. Marburg.
- Hediger, Vinzenz (2001): *Verführung zum Film. Der amerikanische Kinotrailer seit 1912*. Marburg.
- Helbig, Jörg (Hg.) (2006): „*Camera doesn't lie*“: Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film. Trier.
- Hickethier, Knut (2007): „Erzählen mit Bildern. Für eine Narratologie der Audiovision“. In: Corinna Müller u. a. (Hg.): *Mediale Ordnungen. Erzählen, archivieren, beschreiben*. Marburg, S. 91–106
- Jost, François ([1987] 1989): *L'œil-caméra. Entre film et roman*. Lyon.
- Kozloff, Sarah (1988): *Invisible Storytellers. Voice-over Narration in American Fiction Film*. Berkeley.
- Kuhn, Markus (2011/2013): *Filmnarratologie. Ein erzähltheoretisches Analysemodell*. Berlin.
- Kuhn, Markus u. Johann N. Schmidt (2014): „Narration in Film (revised version; uploaded 22 April 2014)“. In: Peter Hühn u. a. (Hg.): *The living handbook of narratology*. Hamburg. <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narration-film-revised-version-uploaded-22-april-2014> (07.04.2020)
- Liptay, Fabienne u. Yvonne Wolf (Hg.) (2005): *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*. München.
- Metz, Christian (1966): „La grande syntagmatique du film narratif“. In: *Communications* 8, S. 120–24.
- Metz, Christian ([1968] 1974): *Film Language: A Semiotics of the Cinema*. New York.
- Ryan, Marie Laure (2005): „On the Theoretical Foundations of Transmedial Narratology“. In: Jan Christoph Meister (Hg.): *Narratology beyond Literary Criticism. Mediality, Disciplinarity*. Berlin, S. 1–23.
- Sabine Schlickers u. Vera Toro (Hg.): *Perturbatory Narration. Narratological Studies on Deception, Paradox and Empuzzlement*. Berlin/Boston 2018.
- Scholes, Robert (1985). „Narration and Narrativity in Film“. In: Gerald Mast u. a. (Hg.): *Film Theory and Criticism*. New York, S. 390–403.
- Thon, Jan-Noël (2016): *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*. Lincoln/London 2016.
- Verstraaten, Peter (2009): *Film Narratology*. Übers. v. Stefan van der Lecq. Toronto u.a.

## **Inhalt**

|   |    |
|---|----|
| 1. ‚Verstörendes Erzählen‘ im Film. Am Beispiel von Lynchs LOST HIGHWAY .....   | 5  |
| <i>Annelene Fichtner</i>  |    |
| 2. Kultursemiotik. Erzähltheorie. Film. Eine kontextsensitive Öffnung<br>der Filmnarratologie am Beispiel von DIE FEUERZANGENBOWLE..... | 11 |
| <i>Juliane Baier</i>  |    |
| 3. Filmische Zeit. Diegetische Temporalität aus filmnarratologischer Perspektive<br>am Beispiel von Nolans INCEPTION.....               | 20 |
| <i>Franziska Lenschen, Jannis Fughe</i>   |    |
| 4. Das narrative Potenzial von Filmmusik. Am Beispiel von Spielbergs JAWS.....  | 26 |
| <i>Annika Herrmann, Katharina Scheerer</i>  |    |
| 5. Bruch und Anreicherung filmischer Narrative.<br>Serielle Narration am Beispiel SHERLOCK .....  | 33 |
| <i>Felicitas van Laak, Miriam Weyers</i>  |    |
| 6. (Kurz-)Narrative im Internet am Beispiel von WISHLIST .....  | 40 |
| <i>Gesa Born, Hannah Hilgers</i>  |    |
| 7. Genres als Semiosphären. Am Beispiel des Coming-of-Age-Films.....  | 47 |
| <i>Hannes Busch, Timea Wanko</i>  |    |
| 8. Intermedialität und Filmnarratologie.<br>Intermediale Wechselspiele in DAS LEBEN DER ANDEREN .....                                   | 57 |
| <i>Lea Daume, Neeve-Sophie Bosée</i>  |    |
| 9. Transmediales Erzählen. Am Beispiel der HARRY POTTER-Hypodiegese .....   | 64 |
| <i>Linda Göttner</i>  |    |
| 10. Figur und Ereignis im Kontext einer historischen Filmnarratologie.<br>Am Beispiel von FRANKENSTEIN und BLOOD FEAST .....            | 72 |
| <i>Christoph Bosien, Jan-David Korporal</i>   |    |

# 1. ‚Verstörendes Erzählen‘ im Film. Am Beispiel von Lynchs *LOST HIGHWAY*

*Annelene Fichtner*

## **Formen ‚verstörenden Erzählens‘ im Rahmen einer filmnarratologischen Kategorienbildung**

Komplex erzählte Filme, die auf unterschiedliche Weise von konventionellen Erzählformen abweichen, sind in einer nun etwa 20-jährigen Forschung bereits auf vielfältige Weise diskutiert worden. In der Filmwissenschaft sind *puzzle films*, *mind-game movies*, *mindfuck movies* und *mind-benders*<sup>1</sup> etablierte Konzepte zur Beschreibung von komplexen, irritierenden und unzuverlässigen Filmen (vgl. Schlickers u. Toro 2018: 2).

Das von Schlickers vorgeschlagene Konzept des ‚verstörenden Erzählens‘ stellt in der bisherigen Forschung einen neueren und integrativen Ansatz dar. Das transmediale, auf fiktionale Texte der Literatur und des Films angelegte, narratologische Konzept des ‚verstörenden Erzählens‘ systematisiert narrative Techniken, die zu Verwirrung, Täuschung und Desorientierung führen (vgl. ebd.: 1). Dazu zählen die in dem Konzept gleichrangigen Erzählstrategien der Täuschung, Paradoxie und Verrätselung. Das täuschende Erzählen basiert auf dem Konzept unzuverlässigen Erzählens und tritt in Form ‚falscher‘ Fokalisierungen, Okularisierungen, Aurikularisierungen, insgesamt in Form ‚falscher Fährten‘, die ein Text anlegt, auf. Durch wiederholtes Rezipieren ist, so wäre anzunehmen, das Gezeigte jedoch zu entschlüsseln. Beim paradoxalen Erzählen hingegen ist keine Lösung des Gegebenen ableitbar – hervorgerufen etwa durch Metalepsen, Pseudodiegesen, Metamorphosen, Endlosschleifen, Möbiusschleifen, *mise en abyme aporétique* und *mise en abyme à l'infini* usw. Das verrätselnde Erzählen ist durch Ambiguität im Hinblick auf Realität, Raum, Zeit und Kausalität geprägt, wodurch eine eindeutige Bedeutungsrekonstruktion ebenfalls verhindert oder zumindest erschwert wird (vgl. ebd.: 6 f.). Erst im Fall einer Kombination von mindestens zwei der drei Erzählstrategien innerhalb einer Narration kann von ‚verstörendem Erzählen‘ gesprochen werden (vgl. ebd.: 9).

Obwohl sich viele Filme mehreren filmwissenschaftlichen Konzepten zuordnen lassen, unterscheiden sich diese jedoch in Umfang und Fokussierung bestimmter Teilespekte. *Mindfuck movies* zeichnen sich hauptsächlich durch eine Überraschung aus (vgl. Eig 2008). Dieses Phänomen kann als Teilespekt komplexer Filme gesehen werden. *Mind-game movies* fokussieren auf ein Spiel mit den Protagonist\*innen und

---

<sup>1</sup> In der ersten Ausgabe des Paradigma-Hefts „Mind-Bender: Begriffe, Forschung, Problemfelder“ wurden die unterschiedlichen filmwissenschaftlichen Konzepte bereits in ihrer Vielfalt vorgestellt. In dem Beitrag „Mind-Bender: Forschung, Positionen, Begriffe“ werden *puzzle films*, *mind-game movies*, *mindfuck movies* und falsche Fährten dargestellt und es wird auf die aktuelle Forschungssituation verwiesen. Der Beitrag „Unzuverlässigkeit im Film“ stellt das unzuverlässige Erzählen dar. (Paradigma: [https://www.uni-muenster.de/imperia/md/content/germanistik/ffm/paradigma\\_i\\_2017.pdf](https://www.uni-muenster.de/imperia/md/content/germanistik/ffm/paradigma_i_2017.pdf) [17.12.2019]).

Rezipierenden (vgl. Elsaesser 2009: 14); komplexes Erzählen hingegen ist keine unabdingbare Voraussetzung dieses Konzepts. Beide Begrifflichkeiten fassen somit nur ein sehr enges Problemfeld irritierender Filme auf. *Mind-benders* und *puzzle films* hingegen umfassen weit mehr Aspekte von Schlickers Konzept. Zudem werden hier sowohl der *Discours* als auch die *Histoire* differenziert und entsprechende Teilphänomene einbezogen und kategorisiert.

Neben den unterschiedlichen Prioritätensetzungen überschneiden sich allerdings auch einige Merkmale der einzelnen Konzepte mit denen des ‚verstörenden Erzählers‘. Thomas Elsaesser fasst unter dem Begriff der *mind-game movies* zusammen: „[C]oncentrating on the unreliable narrators, the multiple time-lines, unusual point of view structures, unmarked flashbacks, problems in focalization and perspectivism, unexpected causal reversals and narrative loops.“ (Elsaesser 2009: 18)

Eine klare Abgrenzung der unterschiedlichen Konzepte fehlt also. So könnte man einen Film, in dem falsche Fokalisierung und erzählerische Schleifen vorliegen, sowohl dem Konzept des ‚verstörenden Erzählers‘ als auch dem *mind-game* Film zuordnen. Diese doppelte Zuordnung zu Schlickers‘ und einem anderen Konzept könnte mit anderen Merkmalen beliebig fortgeführt werden. Entweder wäre eine trennscharfe Begriffsdefinition oder eine Einigung von Nöten, um in der Forschung widerspruchsfrei und allgemein verständlich argumentieren zu können.

Trotz oder gerade wegen dieser Ähnlichkeiten und Überschneidungen des ‚verstörenden Erzählers‘ mit den anderen Konzepten, scheint eine Systematisierung der unterschiedlichen Merkmale irritierender Filme unabdingbar zu sein.

Ein weiteres Argument für das Konzept des ‚verstörenden Erzählers‘ ist, dass laut Schlickers die genannten Bezeichnungen zur Beschreibung eines filmnarratologischen Phänomens insofern problematisch sind, als sie negativ aufgeladen, wertend oder subjektiv sind (vgl. ebd.: 2). Im Rahmen dieser Argumentation scheint das Konzept des ‚verstörenden Erzählers‘, das ersatzweise etabliert werden soll, jedoch nicht weniger problematisch zu sein. Im Duden wird das Wort ‚verstören‘ folgendermaßen definiert: „aus der Fassung, dem seelischen Gleichgewicht bringen; sehr verwirren“ (Duden 2019). Demnach ist es von den Rezipierenden abhängig, ob eine Erzählung als verstörend wahrgenommen wird oder nicht, und ist somit nicht minder wertend.

Ungeachtet dieser Problematiken scheint eine Systematisierung der genannten narrativen Verfahren wesentlich zu sein, um Filme, die alle drei Ebenen des ‚verstörenden Erzählers‘ aufweisen, erfassen zu können (Kuhn 2009: 156).

### **Formen täuschenden, paradoxalen und verrätselnden Erzählers in David Lynchs *LOST HIGHWAY***

Im Film *LOST HIGHWAY* (F/USA 1997) von David Lynch werden unterschiedliche Verfahren des täuschenden, paradoxalen und verrätselnden Erzählers miteinander kombiniert.

Lynch zertrümmert alles, was zu der von David Bordwell benannten ‚classical narration‘ des Films gehört: die Kontinuität von Zeit und Raum, die Chronologie der Ereignisse, die innere Logik der Geschichte, die stabile Identität der Figuren. Lynchs Filme lassen sich in diesem Sinne auch als Diskurs über das Erzählen an sich lesen, als Abkehr von konventionellen Formen der Filmsprache und als Dekonstruktion von Geschichten im narratologischen Sinn. Schließlich gibt es keinen erzählten Inhalt mehr, allenfalls zum Inhalt gewordene Form (Liptay 2005: 309).

Bereits zu Beginn des Films wird auf der Soundebene durch David Bowies Song *I'm deranged* (1995), im eingeblendeten Titel ‚Lost Highway‘, als auch auf der Bildebene im durchbrochenen gelben Mittelstreifen der Straße eine Welt eingeführt, die offenbar von Wahnsinn, Orientierungslosigkeit und Diskontinuität geprägt ist (vgl. ebd.: 309).

So wie der Highway den Film rahmt – am Ende wird die initiale Einstellung erneut aufgegriffen –, nimmt auch die Szene, in der Fred erfährt, dass Dick Laurent tot ist, eine besondere Stellung ein. Fred erhält diese Nachricht durch seine Sprech-anlage. Doch weder die Identität des Sprechers noch die von Dick Laurent wird daraufhin geklärt. Wer der Sprecher ist, bleibt Fred und den Zuschauenden verborgen. Erst am Ende des Films wird klar, dass Fred sich diese Nachricht selbst hat zukommen lassen. Neben der Paradoxie, dass Fred an zwei Orten gleichzeitig sein kann, wird hier der Kreislauf der Narration offensichtlich. Durch die erneute Metamorphose von Fred am Ende des Films, die nicht vollendet wird und somit offenlässt, in wen er sich verwandelt, scheint sich die Geschichte zu wiederholen, allerdings leicht verändert. Somit ist die Endlosschleife mit einem Möbiusband zu vergleichen und damit dem Konzept des paradoxalen Erzählers zuzuordnen (vgl. Poppe 2009: 80).

Scheint LOST HIGHWAY zu Beginn lediglich eine Eifersuchtsgeschichte zu erzählen, die in einem Mord gipfelt, wird dies spätestens mit der Darstellung der ermordeten Renee und der anschließenden Verwandlung des inhaftierten Fred revidiert (vgl. Kaul/Palmier 2011: 17). Weder der Mord noch Freds Metamorphose sind vollständig zu sehen und damit werden in entscheidenden Momenten Informationen vorenthalten, die es auch im Verlauf des Films bleiben. Unklar bleibt daher, ob Fred tatsächlich den Mord an seiner Frau begangen hat. Durch die Überblendung farbiger Erinnerungsbilder, den schwarz-weißen Videoaufnahmen und der vermeintlichen Gegenwart von Fred verschmelzen die Ebenen von Traum, Einbildung und Realität (vgl. Poppe 2009: 79). Wie für Fred bleibt auch für die Zuschauerschaft der Realitätsstatus von Wirklichkeit, Erinnerung und Videoband nicht zu unterscheiden (vgl. Liptay 2005: 314). Die darauffolgende Metamorphose, bei der sich Fred offenbar in Pete verwandelt, während er aufgrund des vermeintlichen Mordes an seiner Frau im Gefängnis sitzt, wird ebenfalls nicht gezeigt. Ob die Figur sich nun in eine Traumwelt flüchtet, ob die Verwandlung tatsächlich stattgefunden hat, oder ob Fred irgendwie entkommen ist und nun Pete in der Zelle sitzt, der aber selbst nicht weiß, wie er in die Zelle gekommen ist, wird nicht aufgelöst. Der Beginn des zweiten Erzählstrangs

lässt somit offen, ob das Gezeigte Einbildung, Traum oder Realität ist (vgl. Kaul 2012: 236 f.). Das könnte auf eine Persönlichkeitsstörung des Protagonisten hinweisen. Dieser psychologische Erklärungsansatz würde *LOST HIGHWAY* allerdings stark vereinfachen und oberflächlich verständlich machen. Fred wäre somit ein Mann, der seine Frau aus Eifersucht ermordet hätte, und Pete würde lediglich eine imaginierte Wahnvorstellung darstellen. Diese vermeintliche Plausibilität wird final nicht aufgelöst – sie würde dem Film allerdings, so die einhellige Meinung in der Forschung, nicht gerecht werden (vgl. Kaul u. Palmier 2011: 92). Vor allem die Figur des ‚Mystery Man‘ entkräftet den psychologischen Erklärungsansatz, „denn diese zeigt an, dass es um Geheimnisvolles, Ideenhaftes geht, dem mit einer psychologischen Erklärung nicht beizukommen ist“ (ebd.: 92).

Kombiniert werden hier also unzuverlässiges Erzählen und Strategien täuschenden und verrätselnden Erzählers und dadurch wird eine klare und kohärente Geschichte unterwandert.

Nach der ersten Verwandlung beginnt eine ganz andere Erzählung. Pete erwacht in der Zelle und Fred ist verschwunden. Dennoch gibt es zwischen den beiden Figuren einige Verknüpfungspunkte: Beide leiden unter Kopfschmerzen und bemühen sich um die Liebe verschiedener Frauen, die von der gleichen Schauspielerin verkörpert werden. Diese Verdopplungen und Verknüpfungen bringen jedoch wenig Klarheit, denn die Frage nach der Perspektive bleibt unbeantwortet. Fred und Pete könnten dieselbe Person sein. Ein weiterer Deutungsansatz lässt aber auch die Vermutung zu, dass zwei Geschichten erzählt werden, die lediglich durch Spiegelungen Verknüpfungspunkte aufweisen. Ob Fred oder Pete der eigentliche Protagonist des Films ist, bleibt dabei jedoch offen. Die Diegese weist somit zwei raumzeitliche Hauptachsen auf, die sich punktuell überschneiden.

Auch die Figur des ‚Mystery Man‘ trägt zur unklaren Perspektivierung bei. Am Ende des Films erscheint er als Spieldramaturg, mit einer Videokamera in der Hand bedroht er Fred und drängt ihn zum Mord an Mr. Eddy. Diese Anlehnung an den Regisseur eines Films dekonstruiert das Geschehen auf einer weiteren Ebene. Somit bleibt auch die Frage nach der Erzählinstanz ungeklärt. Gleichzeitig kann der ‚Mystery Man‘ als ein Indiz eines Films, der sich bewusst mit filmischen Erzählkonventionen auseinandersetzt, gesehen werden (vgl. Füller 2001: 228 f.).

*LOST HIGHWAY* kann als aufschlussreicher Vertreter im Bereich ‚verstörenden Erzählers‘ gelten. Seine komplex-paradoxe Erzählform und die einhergehenden Schwierigkeiten in der Bedeutungsrekonstruktion zeigen zugleich die Herausforderungen für die metasprachliche Begriffsbildung, wie auch für die Analyse- und Interpretationsarbeit an.

#### **Lücken und Desiderate ‚verstörenden Erzählers‘: Ausblicke der Filmnarratologie**

Festzuhalten bleibt: Trotz einer Systematisierung, die Schlickers Konzept leistet und zu einem besseren Überblick über das Feld narrativer Techniken geführt hat, werden Formen der Erzählstrategien der Täuschung, Paradoxie und Verrätselung doch recht

unreflektiert übernommen. Nach der Applikation der Kategorie unzuverlässigen Erzählers in die Filmwissenschaft und -analyse, ist sie noch immer nicht griffig, vor allem hinsichtlich der Unterscheidung von Teilphänomenen auf den Ebenen der *Historie* und des *Discours*.

Da das Konzept des „verstörenden Erzählers“ auf der Kombination von mindestens zwei der drei Erzählstrategien basiert, die jedoch unterschiedlich umfassende Bedeutungsrekonstruktionen zulassen, kann es zu Problemen kommen. So kann das täuschende Erzählen durch wiederholtes Rezipieren entschlüsselt werden. Beim paradoxalen Erzählen hingegen ist keine Lösung des Erzählten vorhanden (ebd. Schlickers u. Toro 2018: 8). Die Kombination dieser beiden Erzählstrategien ist somit problematisch, da sie sich in ihrer möglichen textsemantischen Funktion widersprechen. Separate Teilespekte könnten demnach in einem Film entschlüsselt werden und der jeweiligen Erzählstrategie eindeutig zugeordnet werden. Betrachtet man den Film jedoch als Ganzes würde dieses Vorgehen dem Verständnis eines einheitlichen Textes zuwiderlaufen – eine eindeutige Bedeutungsrekonstruktion wäre unmöglich.

Ob das Konzept des „verstörenden Erzählers“ das Potenzial hat, bereits etablierte und in der Filmwissenschaft diskutierte Konzept wie *puzzle films*, *mind-game movies*, *mindfuck movies* oder *mind benders* zu ersetzen, oder ob es nicht sinnvoller wäre, dieses als kategorialen Oberbegriff zu betrachten, bleibt zu klären. Jedenfalls ließen sich mittels Verwendung unterschiedlicher Konzepte Unklarheiten umgehen. Etwa an *LOST HIGHWAY* lässt sich dies festmachen: Denn der Film bringt mehrere Teilstrategien in Anschlag und kombiniert diese zu einem hochkomplexen Erzählgefüge. Ein weiterer Grund „verstörendes Erzählen“ als Ergänzung bereits etablierter Konzepte zu betrachten, ist, dass ansonsten die Filme, die nicht dem „verstörenden Erzählen“ zugeordnet werden können, weil sie nur einer der drei Erzählstrategien entsprechen, bei einer Übernahme von Schlickers Konzept nicht beachtet werden würden. Die Beibehaltung der anderen Konzepte ist demnach durchaus erstrebenswert.

Über die Behandlung von Spielfilmen sieht sich die Filmnarratologie noch mit anderen medialen Formaten konfrontiert: Trailer, Musikvideos, Werbefilme, Serien sind ebenfalls narrative Filmformate, die berücksichtigt werden sollten. Insbesondere Filmtrailer erzählen mit Auslassungen, zurückgehaltenen Informationen und nichtchronologisch und müssten somit im Allgemeinen dem „verstörenden Erzählen“ zugeordnet werden.

## Filme

*LOST HIGHWAY* (F/USA 1997, David Lynch).

## Forschungsliteratur

Brössel, Stephan (Hg.): *Mind-Bender: Begriffe – Forschung – Problemfelder Kompendium*.

[https://www.uni-muenster.de/imperia/md/content/germanistik/ffm/paradigma\\_i\\_2017.pdf](https://www.uni-muenster.de/imperia/md/content/germanistik/ffm/paradigma_i_2017.pdf) (17.12.2019).

- Buckland, Warren (2009): „Introduction: Puzzle Plots“. In: Warren Buckland (Hg.): *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Chichester, S. 1–12.
- Duden: „verstören“. <https://www.duden.de/rechtschreibung/verstoenen> (21.04.2019).
- Eig, Jonathan: *A beautiful mind(fuck). Hollywood structures of identity* (= *Jump Cut: A Review of Contemporary Media* 46). <http://www.ejumpcut.org/archive/jc46.2003/eig.mindfilms/> (13.01.2019).
- Elsaesser, Thomas (2009): „The Mind-Game Film“. In: Warren Buckland (Hg.): *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Chichester, S. 13–41.
- Füller, Ralfdieter (2001): *Fiktion und Antifiktion. Die Filme David Lynchs und der Kulturprozeß im Amerika der 1980er und 90er Jahre* (= *Mosaic* 11). Trier.
- Kaul, Susanne (2012): „Was in Lost Highway nicht gezeigt wird“. In: Achim Geisenhanslücke u. Rasmus Overthun (Hg.): *Kino der Blinden. Figuren des Nichtwissens bei David Lynch* (= *Literalität und Liminalität* 20). Bielefeld, S. 231–240.
- Kaul, Susanne u. Jean-Pierre Palmier (2011): *David Lynch. Einführung in seine Filme und Filmästhetik*. Paderborn.
- Kuhn, Markus (2009): „Ambivalenz und Kohärenz im populären Spielfilm: Die offene Werkstruktur als Resultat divergierender narrativer Erklärungs- und Darstellungs muster am Beispiel von Alejandro Amenábras *Abre Los Ojos*“. In Julia Abel u. a. (Hg.): *Ambivalenz und Kohärenz. Untersuchungen zur narrativen Sinnbildung*. Trier, S. 141–158.
- Liptay, Fabienne (2005): „Auf Abwegen – oder wohin führen die Erzählstraßen in den ‚Roadmovies‘ von David Lynch“. In Fabienne Liptay u. Yvonne Wolf (Hg.): *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*. München, S. 307–323.
- Poppe, Sandra (2009): „Wahrnehmungskrisen – Das Spiel mit Subjektivität, Identität und Realität im unzuverlässig erzählten Film“. In Susanne Kaul u. a. (Hg.): *Erzählen im Film. Unzuverlässigkeit – Audiovisualität – Musik*. Bielefeld, S. 69–83.
- Schlickers, Sabine u. Vera Toro (2018): „Introduction“. In: Dies. (Hg.): *Perturbatory Narration in Film. Narratological Studies on Deception, Paradox and Empuzzlement*. Berlin u. a., S. 1–17.

## **2. Kultursemiotik. Erzähltheorie. Film. Eine kontextsensitive Öffnung der Filmnarratologie am Beispiel von DIE FEUERZANGENBOWLE**

*Juliane Baier*

### **Filmnarratologie und Kultursemiotik**

Bei der Filmnarratologie handelt es sich um eine Theorie, der primär eine textimmanente Methodik zugrunde liegt. Jedoch sind Filme immer auch als Teil der Kultur zu begreifen, in der sie entstehen, und transportieren kulturelles Wissen (vgl. Titzmann 1993: 268). Daher können textexterne Daten, die den Kontext eröffnen, nicht vernachlässigt werden, sofern diese für die Analyse relevant sind (vgl. ebd.: 385). Die Kultursemiotik liefert in verschiedenen Ansätzen Konzepte dafür, das Text-Kontext-Verhältnis greifbar zu machen und in den Rahmen einer filmnarratologischen Untersuchung zu integrieren.

Zumeist steht zu Beginn von kultursemiotischen Forschungsansätzen eine Definition von ‚Kultur‘. So betrachtet Martin Nies Kultur als ein komplexes Zeichensystem, dem eine Vielzahl weiterer Zeichensysteme untergeordnet sind und in dem bestimmte Zeichenpraxen vorherrschen (vgl. Nies 2011: 207). Er unterteilt Kultur in drei Bereiche: die soziale Kultur, die materielle Kultur und die mentale Kultur. Die soziale Kultur umfasst Verhaltensweisen, Normen, soziale Strukturen und Alltagspraktiken (vgl. ebd.). Die materielle Kultur umfasst alle Artefakte und materiell konservierte Texte einer Kultur und fungiert somit als kultureller Speicher, während die mentale Kultur philosophische, anthropologische und ideologischen Vorstellungen einer Kultur umfasst (vgl. ebd.: 208).

Einen anderen Weg wählt Michael Titzmann: In seinem Ansatz steht der Text im Zentrum. Er geht von Propositionen aus, die aus einem Text ableitbar sind, und von Propositionen, die aus dem Text nicht ableitbar sind (vgl. Titzmann 2017: 81). Letztere nennt er ‚textexterne‘ Prämissen, die mit Hilfe von kulturellem Wissen erschlossen werden können (vgl. ebd.: 85). Unter kulturellem Wissen versteht Titzmann die Gesamtmenge aller für wahr gehaltenen Propositionen zu einer bestimmten Zeitphase in einem bestimmten Raum (vgl. ebd.). Diese für wahr gehaltenen Propositionen bezeichnet er als ‚Wissenselemente‘ (vgl. ebd.). Demnach umfasst das kulturelle Wissen in Deutschland zur Zeit der Weimarer Republik beispielsweise andere Wissenselemente als das kulturelle Wissen des Silicon Valley in der Gegenwart. Dieses Beispiel verdeutlicht auch, dass es gruppenspezifisches kulturelles Wissen gibt (vgl. ebd.: 87). Der Begriff ‚Wissen‘ ist hier im wissenssoziologischen Sinne zu verstehen. Ein Wissenselement ist eine von einer Gruppe zu einem bestimmten Zeitpunkt für wahr gehaltene Proposition, unabhängig davon, ob sie tatsächlich wahr ist (vgl. ebd.: 85). Die Aussage ‚Die Sonne dreht sich um die Erde.‘ ist somit ein Wissenselement europäischer Kulturen des Mittelalters (vgl. ebd.). Das Verhältnis zwischen Texten und kulturellem Wissen ist reziprok. Texte können für ihr Verständnis

kulturelles Wissen voraussetzen, aber ebenso können sie Wissenselemente ihrer Kultur transportieren (vgl. ebd.: 96–97).

Martin Siefkes hingegen geht wie Nies von einer dreiteiligen Kultur aus, die er durch die Diskursanalyse ergänzt. Zur Einbindung der Diskursanalyse entwickelt Siefkes ein semiotisches Vier-Ebenen-Modell, das die gegenseitigen Einflüsse zwischen materialer, sozialer und mentaler Kultur greifbar macht (vgl. Siefkes 2013: 376). Diskurse versteht er als Praktiken des Zeichengebrauchs (vgl. ebd.). Wie Titzmann beschreibt auch Siefkes ein wechselseitiges Text-Kontext-Verhältnis. Die raumzeitlichen Grenzen der ersten Ebene beschränken die Themen der Texte und der mit ihnen vermittelten Diskurse der zweiten Ebene (vgl. ebd.: 369–371). Die daraus entstehenden Textmuster beeinflussen wechselseitig die Mentalität (Ebene 3) und die sozialen Muster (Ebene 4) einer Kultur.

Ähnlich, aber umfassender ist das Modell der Semiosphäre nach Lotman. Anders als das Vier-Ebenen-Modell, das sich ausschließlich mit den Entwicklungen innerhalb einer Kultur auseinandersetzt, ermöglicht das Semiosphären-Modell das Zusammenspiel verschiedener Kulturbereiche beschreibbar zu machen. Das Modell bezieht sich sowohl auf die menschliche Kultur in ihrer Gesamtheit, als auch auf ihre Teile, wie nationale Kulturen oder Subkulturen (vgl. Decker 2016: 161). Alle Zeichenbenutzer, Texte und Kodes einer Kultur werden als ein semiotischer Raum angesehen (vgl. Lotman 1990: 287). Dieser Raum ist die Semiosphäre, innerhalb derer Zeichenprozesse möglich sind (vgl. ebd.). Die wichtigsten Eigenschaften der Semiosphäre ist die Abgetrenntheit nach außen und die Unregelmäßigkeit im Inneren (vgl. ebd.: 290). Die Außengrenze wird etabliert und aufrechterhalten durch die gegenseitige Fremdheit der Zeichenbenutzer (vgl. ebd.: 287). Im Inneren ist die Semiosphäre in einen Kern und eine Peripherie unterteilt (vgl. ebd.: 295). Der Kernbereich besteht aus dominierenden Zeichensystemen, während in der Peripherie auch ‚fremde‘ Texte angesiedelt sind, die trotz der Filtration an der Außengrenze in die Semiosphäre aufgenommen wurden (vgl. ebd.: 287). Zwischen allen drei Bereichen finden Austauschprozesse statt, die zu neuen Kodes, neuen Text(-arten) und Veränderungen bei den Zeichenbenutzern führen können (vgl. ebd.). Wenn Kulturen als Semiosphären betrachtet werden, wird durch dieses Modell beschreibbar, wie sich Kulturen durch Kontakt mit anderen Kulturen verändern (können).

Martin Nies versteht Kultur ebenfalls als raumzeitlich abgegrenzte Einheit, deren Wandel sich im Wandel von gesellschaftlichen, ästhetischen und wissenschaftlichen Diskursen manifestiert (vgl. Nies 2011: 209–210). Um diesen Wandel nachvollziehen zu können, gilt es Diskurse zu rekonstruieren (vgl. ebd.: 211). Besondere Bedeutung kommt bei diesem Vorhaben der ästhetischen Kommunikation zu, die Teil der materiellen Kultur ist (vgl. ebd.: 214). Nach Jakobson liegt der Unterschied zwischen referentieller und ästhetischer Kommunikation darin, ‚wie‘ kommuniziert wird, und darin verortet Nies die Aussagekraft von ästhetischer Kommunikation über die Kultur, die sie hervorgebracht hat (vgl. ebd.). Dies bildet zudem einen

Anschlusspunkt der Filmnarratologie, denn das ‚Wie‘ lässt sich mithilfe von narratologischer Terminologie genau beschreiben.

Ein weiterer Aspekt, der der ästhetischen Kommunikation Aussagekraft über die sie produzierende Kultur verleiht, ist, dass sie sekundäre, modellbildende semiotische Systeme hervorbringt (vgl. ebd.: 216). Ästhetische Kommunikate (= künstlerische Texte), so die Idee, entwerfen kulturspezifisch modellhafte Welten, in denen Ordnungen, semantische Räume und Grenzen konstruiert werden (vgl. ebd.: 219). In diesen Welten wird aufgezeigt, was Grenzüberschreitungen und Normverstöße in der modellhaften Ordnung bedeuten und wie mit diesen umgegangen wird (vgl. ebd.). Daraus lassen sich wiederum Normen, Werte und zentrale Konflikte einer Kultur ableiten (vgl. ebd.: 220). Nicht zuletzt liefert Nies in seinem Aufsatz konkrete Fragestellungen, die Ausgangspunkte für eine kultursemiotische Analyse darstellen:

- (1) Welche Themen und Diskurse werden in der ästhetischen Kommunikation einer Kultur dominant verhandelt?
- (2) Welcher ästhetischer Vermittlungsstrategien bedienen sich die Texte?
- (3) In welcher Relation stehen die daraus ableitbaren textuellen Konzeptionen zu nicht-künstlerischer Kommunikation?
- (4) Welcher Art sind die Sujets, Modelle von Welt und narrativen Modelle?
- (5) Welche Problemkonstellationen und Problemlösungsstrategien werden verhandelt?
- (6) Welche Normen und Werte werden vermittelt, was wird als wünschenswert, was als nicht wünschenswert klassifiziert?
- (7) Welche ideologischen Konstrukte werden vermittelt?
- (8) In welcher Relation steht der Text zu dem Medien-/Literatur-/Kunstsystem und gegebenenfalls bestimmten Genrekonventionen der Epoche – verhält er sich also eher affirmativ oder innovativ gegenüber anderen Texten? (ebd.)

#### **Filmbeispiel: Eine kultursemiotische Analyse von DIE FEUERZANGENBOWLE**

DIE FEUERZANGENBOWLE (D, Helmut Weiss) ist im Jahr 1944 erschienen, in der Zeit des Nationalsozialismus und des Zweiten Weltkrieges. Der Film erzählt von dem erfolgreichen Autor Dr. Johannes Pfeiffer, der in seiner Jugend keine öffentliche Schule besucht hat. Von seinen Bekannten – wohlhabenden alten Herren – wird ihm an einem heiteren Abend mit reichlich Feuerzangenbowle vorgeschwärmt, was er alles verpasst habe. Sie erinnern sich an Streiche, die sie ihren Lehrern gespielt haben, und glorifizieren die Schulzeit. So wird als zentrales Sujet die Schule gesetzt: Das zunächst offensichtliche Problem ist die verpasste Schulzeit von Pfeiffer. Die Lösungsstrategie hierfür ist, dass er sich als Primaner verkleidet und in eine Kleinstadt begibt, um sich für ein paar Wochen als der neue Schüler auszugeben.

Die Handlung spielt nicht in der Gegenwart ihrer Entstehungszeit, sondern ist in die ‚gute, alte Zeit‘ versetzt, eine Art *heroic age*, die mit der Jahrhundertwende vergleichbar ist. Räumlich ist die Handlung des Films in der fiktiven Kleinstadt Babenberg situiert, in der stets die Sonne scheint und brave Bürger ein ruhiges Leben

führen. Durch das verhandelte Thema ‚Schulzeit‘ entzieht sich das Modell von Welt ernsten Themen. Es wird eine unbeschwerte Welt entworfen, in der Schüler Streiche spielen können, ohne dass ihnen ernsthafte Strafen drohen – die Schrecken des Krieges und der Diktatur spielen dabei keine Rolle. Somit steht das Modell von Welt, das DIE FEUERZANGENBOWLE entwirft, der Lebensrealität der Bevölkerung diametral entgegen. Durch diese Themensetzung eröffnet sich das eskapistische Potenzial des Films. Er lenkt von den Schrecken der Gegenwart ab und eröffnet für rund 90 Minuten einen geschützten, der Realität entrückten Raum. Dazu trägt auch die Erzählstruktur des Films bei, denn DIE FEUERZANGENBOWLE weist eine Rahmen- und Binnenhandlung auf. Den Rahmen bildet die heitere Altherren-Runde, die sich an ihre Schulstreiche erinnert. Die Binnenhandlung erzählt davon, wie sich Pfeiffer als Primaner ausgibt und seine versäumte Schulzeit in der Kleinstadt Babenberg nachholt. Am Ende steht die Rahmenhandlung mit einem Final Twist, der das zuvor präsentierte als erfunden ausstellt und somit die Erzählinstanz als unzuverlässig entlarvt. Somit handelt es sich bei der Binnenhandlung um eine Pseudodiegese, die einen anderen ontologischen Status einnimmt als die Rahmenhandlung, was DIE FEUERZANGENBOWLE zu einem frühen Vertreter des ‚Mind-Bender‘-Films macht. Die Auflösung, dass die präsentierte Handlung von Pfeiffer erdacht ist, trägt zum eskapistischen Potenzial des Films bei. Nachdem Pfeiffer seinen letzten Streich gespielt hat und sich als Schriftsteller zu erkennen gibt, äußern die Lehrer die Sorge, dass Pfeiffer die Geschehnisse als Inspiration für einen Roman oder gar einen Film nehmen wird. Nach dieser selbst-reflexiven Äußerung folgt eine Nahaufnahme auf das Gesicht von Pfeiffer und die Handlung verlagert sich zurück auf die Ebene der Rahmenhandlung. Dabei sagt Pfeiffer:

Meine Herren das ist bereits geschehen. Aber sie brauchen keine Besorgnisse zu haben, ich habe alles so stark übertrieben, dass kein Mensch Sie wiedererkennt. Übrigens ein solches Gymnasium, wie wir das hier haben, mit solchen Magistern wie Sie und solchen Lausejungen, wie ich, das gibt es ja gar nicht. Ich will auch gerne öffentlich bekennen, dass ich die ganze Geschichte von A-Z erlogen habe. Die Schule, den Direktor, die Lehrer und die kleine Eva. Ja, sogar mich selbst habe ich erfunden. Wahr an der ganzen Sache ist nur der Anfang, die Feuerzangenbowle. Wahr sind nur die Erinnerungen, die wir mit uns tragen, die Träume, die wir spinnen und die Sehnsüchte, die uns treiben. Damit wollen wir uns bescheiden. (DIE FEUERZANGENBOWLE: 1:31:56–1:32:57)

Insbesondere der letzte Satz ist für den eskapistischen Aspekt von zentraler Bedeutung, denn er lenkt von Geschehnissen in der Realität ab und ermächtigt dazu, sich die Dinge so zurechtzulegen, wie es genehm ist. Mit Blick auf die Zeit nach 1945 wird dieser Satz besonders relevant, da er dazu verwendet werden kann, sich von Schuld freizusprechen und die Vergangenheit zu beschönigen.

Darüber hinaus trägt auch das Genre zum eskapistischen Grundcharakter des Films bei, denn bei DIE FEUERZANGENBOWLE handelt es sich um einen Unterhaltungsfilm. Dieses Genre fand vom Reichsministeriums für Volksaufklärung und Propaganda, dem die Filmproduktionsfirma UFA unterstellt war, besondere Beachtung, wie in folgendem Zitat von Joseph Goebbels deutlich wird:

Das Schaffen des kleinsten Amusements, des Tagesbedarfs für die Langeweile und der Trübsal zu produzieren, wollen wir ebenfalls nicht unterdrücken. Man soll nicht von früh bis spät in Gesinnung machen. Wir empfinden dafür selbst zu leicht, zu künstlerisch. Die Kunst ist frei und die Kunst soll frei bleiben, allerdings muß sie sich an bestimmte Normen gewöhnen. (vgl. Albrecht 1979: 28)

Unterhaltungsfilme dienten im Dritten Reich nicht nur der reinen Unterhaltung. Sie wurden, insbesondere in den Kriegsjahren, bewusst produziert und als Instrument der Propaganda eingesetzt (vgl. Aue u. a. 2014: 111). Bei DIE FEUERZANGENBOWLE handelt es sich um einen ebensolchen nationalsozialistischen Unterhaltungsfilm, der – ähnlich wie ALTES HERZ WIRD WIEDER JUNG (D 1942/43, Erich Engel) – Ideologie zwar nicht plakativ vermittelt, dafür aber implizit unter dem Deckmantel der Unterhaltung. Filme dieser Art stehen in Kontrast zu expliziten Propagandafilmen, wie beispielsweise HITLERJUNGE QUEX (D 1933, Hans Steinhoff) oder JUD SÜß (D 1940, Veit Harlan). Der Unterschied liegt darin, dass die nationalsozialistischen Unterhaltungsfilme Ideologie subversiv vermitteln. In DIE FEUERZANGENBOWLE erfolgt diese Vermittlung durch das zentrale Thema ‚Schulzeit‘. Dieses Thema ermöglicht es, durch den eng verbundenen Themenkomplex ‚Erziehung‘ Werte zu vermitteln. Außerdem sind dem Thema ‚Schulzeit‘ weitere Themenkomplexe angegliedert, die in der nationalsozialistischen Ideologie relevant sind, wie Autorität, Kameradschaft und Geschlechterrollen. Durch die Darstellung von Themen dieser Art können vom System gewünschte Verhaltensweisen der Bürger illustriert werden.

Wie eine solche Darstellung von wünschenswertem und nichtwünschenswertem Verhalten und daraus ableitbare Werte und Normen in der DIE FEUERZANGENBOWLE erfolgt, lässt sich exemplarisch anhand der Darstellung von Geschlechterrollen zeigen. Zunächst ist ein Großteil der auftretenden Figuren männlich. Frauen sind entweder Versorgerinnen, wie die Vermieterin von Dr. Johannes Pfeiffer oder die Haushälterin von Professor Crey, Ehefrauen oder unbedarfe Schülerinnen, die von den männlichen Schülern als Objekte betrachtet werden. Anhand der Frauenfiguren Marion und Eva wird wünschenswertes und nichtwünschenswertes Verhalten explizit vermittelt. Dies erfolgt durch die Opposition, in der die Figuren gesetzt sind. Marion ist Pfeiffers Geliebte aus Berlin und wird als selbstbewusste *Femme fatale* inszeniert. Sie spielt mit ihren Reizen, kleidet sich auffällig, ist geschminkt und geht offensiv mit Männern um. Eva hingegen ist Schülerin in Babenberg und die Tochter des Schuldirektors. Sie wird als anständig charakterisiert, da sie traditionelle Kleidung trägt, nicht geschminkt ist und Männern gegenüber zurückhaltend auftritt. An den

Frisuren der Frauen wird die Opposition konzentriert deutlich: Eva hat lange, blonde Haare, während Marion eine dunkle Kurzhaarfrisur trägt. So wie die Figur der jungen Eva gestaltet ist, entspricht sie dem Idealbild einer Frau gemäß den nationalsozialistischen Werten. Im Laufe des Films wird Marion von Pfeiffer abgewiesen und als Figur getilgt. Die anständige Eva hingegen wird am Ende die Verlobte Pfeiffers und somit für ihr Verhalten belohnt. Auf diese Art und Weise stellt der Film deutlich aus, welches Frauenbild wünschenswert ist. Aus der Darstellung der Frauen ableitbare Normen sind, dass Frauen sich nicht promiskuitiv verhalten sollen und es für sie erstrebenswert ist, von einem erfolgreichen Mann als Ehefrau erwählt zu werden.

Des Weiteren wird nationalsozialistische Ideologie in *DIE FEUERZANGENBOWLE* über die Lehrerfiguren vermittelt. Zentral hierfür ist eine Aussage von Dr. Brett, die er im Gespräch mit Professor Bömmel über die richtige Lehrmethode trifft:

Junge Bäume, die wachsen wollen, muss man anbinden, dass sie schön und gerade wachsen, nicht nach allen Seiten ausschlagen, und genauso ist es mit den jungen Menschen. Disziplin muss das Band sein, das sie bindet, zu schönem geraden Wachstum. (*DIE FEUERZANGENBOWLE*: 01:25:28–01:25:42)

An dieser Stelle wird die nationalsozialistische Ideologie manifest. Das Zitat lässt sich in zweierlei Hinsicht an die nationalsozialistische Ideologie anschließen. Zum einen geschieht dies über die Metapher des Baumes. So war im Jargon der Propaganda der ‚deutsche Wald‘ ein Symbol für die Armee und für das Volk (vgl. Umersbach 2009: 91). Und zum anderen lässt sich das ‚gerade Wachstum‘ auf die Rassenideologie der Nazis beziehen. Diese Aussage erhält besonders durch die filminterne Situierung Kraft, denn Dr. Brett ist eine Figur, die von Kollegen respektiert wird und bei Schülern beliebt ist. Zudem ist er der einzige Lehrer, vor dem die Schüler tatsächlich Respekt haben und der sich nicht von ihnen überlisten lässt. Er verkörpert den jungen, kompetenten Lehrer der ‚neuen Zeit‘, wie die Nationalsozialisten selbst ihre Zeit bezeichneten. Alle anderen Lehrer werden als verschrobene, alte Herren dargestellt, die nicht in der Lage sind, die Schüler zu durchschauen und den Anforderungen des Lehrerberufs in der ‚neuen Zeit‘ nicht gewachsen sind. Somit steht Dr. Brett in Opposition zu den anderen Lehrerfiguren. Auch im Falle der Lehrer wird die Opposition über die Optik deutlich. Dr. Brett trägt keinen Bart und einen schlichten Anzug. Die anderen Lehrer hingegen tragen alle Bärte, deren Schnitt die Zugehörigkeit der Figuren zur Kaiserzeit signifizieren. Zudem tragen sie Anzüge, die modisch in die Vergangenheit verweisen. Im Falle von Professor Bömmel wird die Opposition auch über den sprechenden Namen vermittelt. Während der Name ‚Brett‘ Strenge und Stärke vermittelt, wirkt der Name ‚Bömmel‘ nicht ernstzunehmend, was sich in seiner antiautoritären Lehrmethode widerspiegelt.

Subversiv wirkt die nationalsozialistische Ideologie in *DIE FEUERZANGENBOWLE*, da nicht ein gleichgeschaltetes System präsentiert wird. Die Lehrer und die unterschiedlichen Lehrmethoden wahren den Anschein von Pluralität. Dr. Brett steht

für ein System und für Lehrmethoden, die als die einzige zukunftsfähigen dargestellt werden. Die Schüler spielen einige Streiche, was in dem Modell von Welt zwar nicht erwünscht ist, aber toleriert wird; der Eindruck eines repressiven Systems kommt nicht auf. Am Ende beweist Johannes Pfeiffer, dass er bereits vollwertiges Mitglied der Gesellschaft ist. Er kann als Schriftsteller mit seinem Verdienst leben und verkörpert so den männlichen Versorger, was er seinem Schwiegervater in spe per Einkommensnachweis unterbreitet. Sein Grenzübertritt, der darin besteht, sich als Primaner auszugeben, wird nicht sanktioniert. Ganz im Gegenteil: Das Aufdecken seiner wahren Identität am Ende des Films, ermöglicht es Johannes Pfeiffer, die Tochter des Direktors zu heiraten.

#### **Ausblick: Weitere Ansatzpunkte im Feld einer filmnarratologischen Kultursemiotik**

Wie eine exemplarische Analyse aufzeigt, liefert Nies mit seinem Fragenkatalog konkrete Ansatzpunkte und stellt hohe Operationalisierung her. Es wurden in der vorliegenden Erprobung der Methode nicht alle Fragen des Katalogs in gleichem Maße berücksichtigt. Dies liegt darin begründet, dass in Hinblick auf die Fragestellung der vorliegenden Untersuchung nicht alle Fragen des Katalogs zielführend sind. So wurde in diesem Fall beispielsweise die Frage (1) vernachlässigt. Dies ist dadurch zu rechtfertigen, dass es das Ziel der Analyse war, zu untersuchen, wie nationalsozialistische Ideologie in DIE FEUERZANGENBOWLE eingearbeitet ist. Hierfür ist es nicht gänzlich irrelevant, welche Themen in der ästhetischen Kommunikation der Zeit dominant verhandelt werden, aber es ist auch nicht zentral, da die Fragestellung eher darauf abzielt, zu untersuchen, wie Werte, Normen und Ideologeme innerhalb eines einzelnen Textes verhandelt werden. Bei zu starrer Orientierung an dem Fragekatalog besteht die Gefahr, dass nicht spezifisch genug an der Fragestellung gearbeitet wird.

Es konnte gezeigt werden, wie durch das Einbinden der Kultursemiotik weitere Bedeutungsaspekte eines Films entschlüsselt werden können, die ohne Beachtung des Kontextes zunächst nicht erkennbar sind. So sind beispielsweise die Beobachtungen, dass es eine Rahmen- und Binnenhandlung gibt und dass das Thema ‚Schulzeit‘ behandelt wird zunächst bloße Feststellungen. Wenn aber die Entstehungszeit, die von Krieg und Diktatur geprägt war, berücksichtigt wird, entfaltet sich die eskapistische Bedeutungsdimension.

Wie im ersten Teil dieses Artikels bereits deutlich wurde, fehlt es in der kultursemiotischen Forschung an Einheitlichkeit. Die Ansätze und die Terminologie von Nies, Titzmann und Siefkes sind divers und es gibt darüber hinaus weitere Herangehensweisen an die Fassung von Text und Kontext aus unterschiedlichen Disziplinen. Weitere Ansätze sind beispielsweise die literaturwissenschaftlichen Text-Kontext-Theorie von Moritz Baßler sowie die Untersuchungen von Roland Posner und Ansgar Nünning. Posner nähert sich in seiner Forschung der Kultursemiotik ausgehend von der Kulturwissenschaft, während Nünning aus einer narratologischen Perspektive ar-

gumentiert. Ein potenzielles Vorhaben, das die kultursemiotische Forschung voranbringen würde, wäre es, die diversen und interdisziplinären Ansätze zu ordnen und in Beziehung zu setzen, um so einen besseren Überblick über das Forschungsgebiet zu gewährleisten.

### Filme

ALTES HERZ WIRD WIEDER JUNG (D 1942/43, Erich Engel).  
DIE FEUERZANGENBOWLE (D 1944, Helmut Weiss).  
HITLERJUNGE QUEX (D 1933, Hans Steinhoff).  
JUD SÜß (D 1940, Veit Harlan).

### Forschungsliteratur

- Aue, Stefanie u. a. (2014): *Filmstars des Nationalsozialismus. Heinz Rühmanns „Die Feuerzangenbowle“ als Propagandafilm?* München.
- Albrecht, Gerd (1979): *Film im 3. Reich.* Karlsruhe.
- Baßler, Moritz (2005): *Die kulturpoetische Funktion und das Archiv. Eine literaturwissenschaftliche Text-Kontext-Theorie.* Tübingen.
- Bateman, John A., Mathias Kepser u. Markus Kuhn (Hg.) (2013): *Film Text, Kultur. Beiträge zur Textualität des Films.* Marburg.
- Bleicher, Thomas (1980): „Elemente einer komparatistischen Imagologie“. In: *Komparatistische Hefte* 2, S. 12–24.
- Decker, Jan-Oliver (2016): „Transmediales Erzählen. Phänomen – Struktur – Funktion“. In: Martin Hennig u. Hans Krah (Hg.): *Spielzeichen, Theorien, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels.* Glückstadt, S. 135–171.
- Ehlers, Torben (2017): *Kultur, Entwicklung und „Cultural Turn“. Ursprung, Bedeutung und Wandel von euro- und ethnozentristischem Kulturverständnis im Kontext liberaler Entwicklungs- und Modernisierungstheorien.* Baden Baden.
- Gräf, Dennis (2010): *Tatort. Ein populäres Medium als kultureller Speicher.* Marburg.
- Lotman, Jurij M. (1974): „Zur Metasprache typologischer Kulturbeschreibungen“. In: Ders.: *Aufsätze zur Theorie und Methodologie der Literatur und Kultur.* Kronberg, S. 338–377.
- Lotman, Jurij M. (1990): „Semiosphäre“. In: *Zeitschrift für Semiotik* 12/4, S. 287–305.
- Lotman, Jurij M. (2001): *Universe of Mind. A Semiotic Theory of Culture.* Übers. v. Ann Shukman. London/New York.
- Musner, Lutz u.a. (Hg.) (2001): *Cultural Turn. Zur Geschichte der Kulturwissenschaften.* Wien.
- Nies, Martin (2011): „Kultursemiotik“. In: Christoph Barmeyer u. a. (Hg.): *Interkulturelle Kommunikation und Kulturwissenschaft. Grundbegriffe, Wissenschaftsdisziplinen, Kulturräume.* 2. Aufl., Passau, S. 207–225.

- Nünning, Ansgar (2013): „Wie Erzählungen Kulturen erzeugen. Prämissen, Konzepte und Perspektiven für eine kulturwissenschaftliche Narratologie“. In: Alexandra Strohmaier (Hg.): *Kultur – Wissen – Narration. Perspektiven transdisziplinärer Erzählforschung für die Kulturwissenschaften*. Bielefeld, S. 15–54.
- Posner, Roland (1992): „Was ist Kultur? Zur semiotischen Explikation anthropologischer Grundbegriffe“. In: Marlene Ladusch u. a. (Hg.): *Kultur-Evolution. Fallstudien und Synthese*. Frankfurt a.M., S. 1–65.
- Posner, Roland (2003): „Kultursemiotik“. In: Ansgar Nünning u. Vera Nünning (Hg.): *Konzepte der Kulturwissenschaften. Theoretische Grundlagen – Ansätze – Perspektiven*. Stuttgart/Weimar, S. 39–66.
- Siefkes, Martin (2013): „Wie wir den Zusammenhang von Texten, Denken und Gesellschaft verstehen. Ein semiotisches 4-Ebenen-Modell der Diskursanalyse“. In: *Zeitschrift für Semiotik* 35/3–4, S. 353–392.
- Titzmann, Michael (1993): *Strukturelle Textanalyse. Theorie und Praxis der Interpretation*. 3. Aufl., München.
- Titzmann, Michael (2017): „Propositionale Analyse und kulturelles Wissen“. In: Ders. u. Hans Krah (Hg.): *Medien und Kommunikation. Eine Einführung aus semiotischer Perspektive*. Passau, S. 81–108.
- Umbersbach, Victoria (2009): *Im Wald, da sind die Räuber. Eine Kulturgeschichte des Waldes*. Berlin.

### **3. Filmische Zeit. Diegetische Temporalität aus filmnarratologischer Perspektive am Beispiel von Nolans INCEPTION**

*Franziska Lenschen, Jannis Fughe*

#### **Zeit und Film: Zur Differenzierung von Zeitebenen und Problematisierung filmisch dargestellter Welt**

Zeit ist eine Grundkategorie der Narratologie. Gérard Genette unterteilt Zeit in seinem *Discours du récit* (1972) in Ordnung, Dauer und Frequenz einer Erzählung. Markus Kuhn weist darauf hin, dass Genettes Ansatz in weiten Teilen auch auf die Analyse audiovisueller Medien übertragen werden kann (vgl. Kuhn 2013: 195). Kuhn führt aus, dass der zentrale Unterschied zwischen der Kategorie ‚Zeit‘ innerhalb der klassischen auf schriftlich-literarische Texte fokussierten Narratologie im Vergleich zur Filmnarratologie im Fehlen der Tempusmarkierung des Verbs bei audiovisuellen Medien liege – zumindest sofern diese nicht auf Sprache zurückgreifen würden (vgl. Kuhn 2017: 52). Stephan Brössel weist auf eine doppelte Verschränkung von Film und Zeit hin. Einerseits sei Zeit werkimanent zu bestimmen, stehe andererseits aber auch in einem wechselseitigen Verhältnis zur Zeiterfahrung außerhalb des analysierten Mediums (vgl. Brössel 2015: 179). Zu kategorisieren ist sie als objektiv-physikalische Zeit und als subjektiv-erfahrenen (erlebte, erinnerte, geträumte usw.) Zeit, wobei sich in einem allgemeinen Verständnis objektive Zeit und inneres Zeitbewusstsein überlagern können (vgl. ebd.: 180). Die doppelte Verschränkung könne anhand von vier verschiedenen Zeitdimensionen beschrieben werden: (1) Die ‚filmmale Zeit‘ betrifft die Dauer bzw. Abspielzeit eines Films (vgl. ebd.: 181). Auch Vor- und Abspann sind Teil der filmmedialen Zeit. (2) a) Die ‚repräsentierte Zeit‘ ist von der Textoberfläche ableitbar und meint die Situierung des Geschehens eines Films in einem raumzeitlichen Zusammenhang (vgl. ebd.: 182). Sie umfasst die Gesamtheit des filmisch präsentierten Universums inklusive seiner inhärenten Zeitlichkeit. Dabei beschränkt sich diese Dimension nicht auf die erzählte Geschichte, da das ‚Universum‘ die Welt insgesamt (mit ihren Merkmalen, Gesetzmäßigkeiten, Beschränkungen) umfasst (vgl. ebd.: 185). ‚Repräsentierte Zeit‘ bezeichnet die Zeit der Geschichte und die Zeit der dargestellten Welt. (2) b) Als ‚repräsentierende Zeit‘ ist der Gestaltungsakt zu verstehen, mit dem die repräsentierte Zeit innerhalb des Films dargestellt wird (vgl. ebd.: 182). Im Bereich des Spielfilms gehen repräsentierte und repräsentierende Zeit in der Regel in narrativen Formen auf: Während (3) a) die ‚erzählte Zeit‘ die Zeitspanne bzw. Dauer der erzählten Geschichte eines Films umfasst (vgl. ebd.: 184 f.), ist mit der (3) b) ‚Erzählzeit‘ diejenige Zeit gemeint, die der eigentliche Akt des Erzählens der Geschichte einnimmt (vgl. ebd.: 185). Als letzte Dimension nennt Brössel die (4) ‚Geschichte des Films/Zeit(kontexte) als Geschichte(n) des Films‘ (vgl. ebd.: 188), die in diesem Artikel ausgeklammert bleibt.

An anderer Stelle geht Brössel detaillierter auf das Konzept filmischer Echtzeit ein. Dabei weist er darauf hin, dass Filme, die diesem Konzept entsprechen, einen Weltentwurf zeichnen, in dem verschiedene semantische Räume präsentiert werden. Die einzelnen semantischen Räume würden sich dabei jeweils durch disjunkte Zeitmodelle auszeichnen (vgl. Brössel 2019: 1). Beim Wechsel von einem semantischen Raum in den anderen erleben Figuren die Abweichung des Zeitmodells ganz bewusst als Abweichung von ihrer Alltags-Zeiterfahrung innerhalb der Diegese. Zeitmodelle werden also stets in Differenz zur diegetischen Normalzeit erlebbar. Brössel modelliert einen (offenen) Typenkatalog, der verschiedene Varianten des innerfilmischen Aufeinandertreffens unterschiedlicher Zeitmodelle auflistet (vgl. ebd.: 7 ff.):

- (1) *Retardierendes Zeitmodell*: Zeit vergeht in einem semantischen Raum gemessen an der Normalzeit langsamer.
- (2) *Akzelerierendes Zeitmodell*: Zeit vergeht in einem semantischen Raum gemessen an der Normalzeit schneller.
- (3) *Zyklisches Zeitmodell*: Bestimmte Zeitsegmente wiederholen sich. Die Zeitschleife wird von den Figuren als Abweichung von der unmarkierten singulären chronologischen Abfolge von Zeit innerhalb der diegetischen Realität erlebt.
- (4) *Manipulatives Zeitmodell*: Einzelne Figuren, die einem semantischen Raum zugeordnet sind, können auf die Gesetzmäßigkeiten ihres Zeitmodells gestalterisch einwirken.
- (5) *Kryptisches (Null-)Zeitmodell*: In einem semantischen Raum ist das Zeitmodell nicht näher bestimmbar und geheimnisvoll gestaltet oder es herrscht eine Form der Aufhebung von Zeit vor. Das Zeitmodell ist dennoch in sich schlüssig.
- (6) *Parodoxales Zeitmodell*: Die Zeit in einem semantischen Raum folgt widersprüchlichen Gesetzmäßigkeiten, die nicht aufgelöst werden können. Teilweise weist dieses Zeitmodell eine Kopplung an eine figural-subjektive Metodiegeze auf. (→ ‚Verstörendes Erzählen‘ im Film)

#### **Zeit als bedeutungstragende Größe in INCEPTION**

Christopher Nolans Actionthriller INCEPTION (USA/UK, 2010) erzählt die Geschichte von Dominick ‚Dom‘ Cobb und seines Teams, die mit Hilfe des sogenannten ‚Traumsharings‘, eine Inception durchführen. Eine Inception meint die Einpflanzung eines Gedankens in das Unterbewusstsein des Subjekts. Der Film etabliert die Möglichkeit, einen Traum im Traum zu betreten. Die Figuren sprechen diesbezüglich von verschiedenen *Traumleveln*. Eine Inception sei jedoch nur auf einem weiteren Level

möglich: Also in einem Traum im Traum des Traums. Narratologisch betrachtet handelt es sich hier um verschiedene ‚mentale Metadiegesen‘ (vgl. Kuhn 2013: 285 f.)<sup>1</sup>. Die von dem Film markierte Realität ist dabei die Diegese, das erste Traumlevel ist die mentale Metadiegesen 1 ( $M_1$ ), das zweite Level die  $M_2$  und das dritte Level die  $M_3$  usw. Zeit verläuft innerhalb der Diegesen jedoch nicht gleich schnell ab, sondern ist einer bestimmten Gesetzmäßigkeit unterstellt: Zeit innerhalb einer mentalen Metadiegesen ( $M_n$ ) verläuft im Vergleich zur jeweils diegetisch höheren Ebene ( $M_{n-1}$ )<sup>2</sup> um ein zwanzigfaches schneller. Dies wird innerhalb der Diegese damit begründet, dass der Verstand im Traum schneller arbeitet und sich die Zeit deshalb langsamer anfühlt. Während also in der diegetischen Realität zehn Stunden vergehen, vergehen in der  $M_1$  etwas mehr als eine Woche, in der  $M_2$  sechs Monate und in der  $M_3$  über neun Jahre. Im sogenannten Limbus, der als  $M_4$  zu bezeichnen wäre, vergehen dementsprechend 200 Jahre. Diese Konstituierung der Zeit ermöglicht den Figuren innerhalb von mentalen Metadiegesen die Durchführung von zeitaufwändigen Operationen, während gleichzeitig in der diegetischen Realität nur eine kurze Zeitspanne vergeht.

Mit Rückgriff auf Brössels Typenkatalog kann im Falle von INCEPTION von der Form eines akzelerierenden Zeitmodells gesprochen werden. Dabei wird die Beschleunigung der Zeit innerhalb einer mentalen Metadiegesen im Vergleich zur unmarkierten Normalzeit der diegetischen Realität und zwischen den unterschiedlichen mentalen Metadiegesen durch verschiedene filmische Mittel inszeniert. Drei Beobachtungen sollen hier behandelt werden:

*Beobachtung 1: Die Beschleunigung einer mentalen Metadiegesen gegenüber einer anderen wird durch Parallelmontage und Slow Motion dargestellt.* So stellt die visuelle Erzählinstanz (VEI) beispielsweise die  $M_2$  mittels zeitdeckenden Erzählens und in einer Parallelmontage die höhere Traumebene ( $M_1$ ) mittels Slow Motion dar (siehe das in Slow Motion dargestellte Herabstürzen des Vans auf der ersten Traumebene). Parallelmontage fungiert hier also als filmisches Mittel, um unterschiedliche Zeitmodelle darzustellen. Konkret wird der Aspekt der Dauer fokussiert. Zeit in der  $M_1$  wird in Relation zur in Normalzeit dargestellten  $M_2$  gedehnt dargestellt. Dabei handelt es sich aber um einen Effekt auf der Ebene des *discours*. Auf der Ebene der *histoire* wird Zeit in der fiktionsinternen Realität als Normalzeit gesetzt, wodurch sowohl Zeit in  $M_1$  als auch  $M_2$  (und  $M_3, M_4$ ) jeweils schneller verläuft. „Effekt ist die filmische Präsentation der Retardierung, obwohl es eigentlich um die Präsentation der Akzeleration geht, der der Film in einem seiner Realitätssysteme folgt.“ (Brössel 2019: 8)

<sup>1</sup> Da die jeweiligen Metadiegesen an bestimmte Figuren gebunden sind und Träume dieser Figuren repräsentieren, ist nach Kuhn der Begriff der mentalen Metadiegesen zu verwenden. Kuhn erweitert hier Genettes Begriff der Metadiegesen, da die visuelle Erzählinstanz (VEI), die die Sequenzen zeigt, unabhängig von der filmischen Diegese sei. Eine Metadiegesen unterstehe hingegen einer in der Diegese verankerten audiovisuellen Erzählinstanz. (vgl. Kuhn 2013: 285 f.)

<sup>2</sup> Die diegetisch ranghöchste Ebene ist somit die Diegese (D) und die diegetisch rangniedrigste Ebene die mentale Metadiegesen 4 ( $M_4$ ).

Interessant ist dabei ebenfalls, dass die Parallelmontagen zwar Simultaneität erzeugen (wollen), da die Handlungen in den differierenden mentalen Metadiegesen zeitgleich (nur mit unterschiedlicher Geschwindigkeit) stattfinden, sie jedoch innerhalb des Syntagmas *nacheinander* geschaltet sind.

Beobachtung 2: *Die Beschleunigung einer mentalen Metadiegese gegenüber einer anderen wird durch Raffungen und Ellipsen dargestellt.* So wird die Geschwindigkeit der repräsentierten Zeit, die sich mit dem Wechsel in eine weitere mentale Metadiegese immer um ein zwanzigfaches multipliziert, auch an der Erzählzeit deutlich: Es kommt vermehrt zu Raffungen und Ellipsen. Kuhn bemerkt in diesem Zusammenhang, dass die Ellipse als Extremform der Raffung verstanden werden könne (vgl. Kuhn 2013: 214). Er berechnet die ‚narrative Geschwindigkeit‘, indem er den Quotienten aus dargestellter Zeit und Darstellungszeit zieht.<sup>3</sup> Die Ellipse hat dabei die höchste narrative Geschwindigkeit. Es ließe sich hier also die These aufstellen, dass die narrative Geschwindigkeit, die mit dem ‚Hinabsteigen‘ in weitere mentale Metadiegesen zunimmt, nicht nur die erzählte, sondern auch die repräsentierte Zeit innerhalb dieser mentalen Metadiegesen abbildet. Anhand der Messung der Darstellungszeiten jeder mentalen Metadiegese, kann beobachtet werden, dass diese von  $M_1$  über  $M_2$  zu  $M_3$  kontinuierlich abnimmt. Eine genaue Angabe zur dargestellten Zeit liegt nicht vor, ist aber anhand einiger Zeitangaben und vor allem aufgrund des Alterungsprozesses von Figuren ableitbar. Daraus lässt sich schließen, dass Zeit mit dem Übertritt einer Figur in eine weitere mentale Metadiegese, geraffter erzählt wird und somit die repräsentierte Zeit einer mentalen Metadiegese als schneller verlaufend dargestellt wird als die der ranghöheren.

Beobachtung 3: *Handlungen dauern in einer mentalen Metadiegese genauso lange wie sie in der diegetischen Realität dauern würden.* Eine Zeitbeschleunigung innerhalb einer mentalen Metadiegese ist nur relational zu der ranghöheren Ebene zu sehen. Das bedeutet allerdings nicht, dass die Geschwindigkeit des Zeitverlaufs innerhalb einer mentalen Metadiegese von den Figuren als abweichend wahrgenommen wird. So kann es sein, dass ein Zeitraum von wenigen Minuten in der diegetischen Realität auf der mentalen Metadiegese ( $M_4$ ) von den Figuren als viele Jahre erlebt werden kann, ohne dass sie dies als Zeitraffung erleben. Dies wird zum Beispiel daran deutlich, dass Figuren altern können.<sup>4</sup> Die Unterscheidung zwischen objektiv-physikalischer und subjektiv-erfahrener Zeit ist hier entscheidend. Der Film verdeutlicht die Gefahr für die Figuren, die diese Differenz mit sich bringt. Da die Figuren bei

---

<sup>3</sup> Mit Blick auf die Zeitdimensionen nach Brössel wären hier Erzählzeit und erzählte Zeit gemeint.

<sup>4</sup> Hier ist jedoch auch interessant, dass Zeit in Relation zur Diegese zwar zum einen beschleunigt abläuft, zum anderen aber auch für das Subjekt gedehnt verläuft. Denn wenn die Figuren zurückkehren, haben sie die subjektive Erfahrung gemacht, älter zu werden. Kehren sie zurück, sind jedoch nur wenige Stunden vergangen. Es könnte natürlich sein, dass sie schneller altern, aber dies wird so nicht vom Film markiert. Zudem muss beachtet werden, dass sie im Traum altern und nicht in der vom Film markierten Realität.

einem längeren Aufenthalt im Limbus die objektiv-physikalischen Zeitrelationen zwischen Traum und Realität vergessen könnten und Zeit subjektiv gesehen nicht als beschleunigt empfinden, könnten sie sich somit dort verlieren. Dieses Problem hängt auch mit der Konstitution des Raumes zusammen. Es ist wichtig, dass INCEPTION nur unter Berücksichtigung einer Verschränkung von Zeit und Raum (Labyrinth, Unterbewusstsein, Projektionen etc.) umfassend analysiert werden kann.

Innovativ verfährt INCEPTION vor allem durch die Etablierung mehrerer, paradigmatisch verknüpfter mentaler Metadiegesen. Dabei setzt jede mentale Metadiege  $M_n$  im Vergleich zur ranghöheren mentalen Metadiege  $M_{n-1}$  beziehungsweise zur diegetischen Realität ein akzelerierendes Zeitmodell um.<sup>5</sup>

### **Zeit im Film: Anschlussmöglichkeiten**

Während Gegenstand der bisherigen Forschung vor allem die Zeit der Darstellung (vgl. Kuhn 2013 u. Genette 1972) ist, scheint die Zeit der dargestellten Welt noch nicht genügend erforscht zu sein. Auch Lukas Werner merkt mit Blick auf die Narratologie insgesamt an: „Eine eigenständige Theorie der erzählten Zeit [...] gibt es nicht.“ (Werner 2018: 40) Im Rahmen einer Filmnarratologie ist es hier vor allem die Aufgabe, filmische Phänomene begrifflich zu beschreiben und zu analysieren. Brössels genannter Typenkatalog bietet hierfür einen Ansatz, der um weitere Zeitmodelle erweitert werden könnte. Ausgangslage sollte dabei aus filmnarratologischer Sicht die Narration selbst sein, die den Faktor ‚Zeit‘ zum Beispiel explizit thematisieren kann. Die Grundlage einer Analyse von Zeit in der dargestellten Welt sollten deshalb folgende Fragen sein: (1) Wie stellen sich die Gesetzmäßigkeiten von Zeit in der Diegese dar und wie verhalten sich semantische Teilräume hinsichtlich des Faktors ‚Zeit‘ zueinander? (2) Welchem Zeitmodell entspricht die Zeit in der dargestellten Welt? (3) Mit welchen filmischen Mitteln wird das Zeitmodell entworfen? Ein weiterer Aspekt, der künftiger Forschung unterliegen sollte, ist die Verschränkung von Raum und Zeit, die Bachtin unter dem Begriff ‚Chronotopos‘ als „grundlegenden wechselseitigen Zusammenhang der in der Literatur künstlerisch erfaßten Zeit-und-Raum-Beziehungen“ (Bachtin 2008: 7) versteht. Auch an INCEPTION wird deutlich, dass unterschiedliche (semantische, topografische) Räume, unterschiedlichen Zeitgesetzmäßigkeiten unterliegen können. Das Modell des Chronotopos könnte vor allem auch auf Zeitreisefilme angewendet werden (vgl. Tetzlaff 2021).

### **Filme**

INCEPTION (USA/UK 2010, Christopher Nolan).

### **Forschungsliteratur**

Bachtin, Michail (2008): *Chronotopos*. Frankfurt a. M.

---

<sup>5</sup> Jedoch ist INCEPTION nicht der einzige Film, der auf diese Weise mit Zeit spielt. Ein Film ebenfalls neueren Datums stellt INTERSTELLAR (ebenfalls von Nolan) dar.

- Brössel, Stephan (2020): „Relativität und Indexikalität von Echtzeit: Zur diegetischen Kopplung divergenter Zeitmodelle im populären Film“. In: Stephan Brössel u. Susanne Kaul (Hg.): *Echtzeit im Film. Konzepte – Wirkungen – Kontexte*. Paderborn, S. 17–42 (im Erscheinen).
- Brössel, Stephan (2015): „Zeit und Film. „Zeitkreise“ in Christopher Nolans *Memento*“. In: Antonius Weixler u. Lukas Werner (Hg.): *Zeiten erzählen. Ansätze – Aspekte – Analysen*. Berlin/Boston, S. 179–204.
- Kuhn, Markus (2017): „Film“. In: Matías Martínez (Hg.): *Erzählen. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Stuttgart, S. 46–55.
- Kuhn, Markus (2013): *Filmnarratologie. Ein erzähltheoretisches Analysemodell*. Berlin/Boston.
- Tetzlaff, Stefan (2021): „Zum Chronotopos der filmischen Zeitreise“. In: Stefanie Kreuzer (Hg.): *FilmZeit – Zeitdimensionen im Film*. München, S. 379–416 (in Vorbereitung)
- Werner, Lukas (2018): *Erzählte Zeit im Roman der Frühen Neuzeit. Eine historische Narratologie der Zeit*. Berlin/Boston.

## 4. Das narrative Potenzial von Filmmusik. Am Beispiel von Spielbergs JAWS

Annika Herrmann, Katharina Scheerer

### Filmmusik: Desiderat und Herausforderung der Filmnarratologie

In seiner *Filmnarratologie* thematisiert Markus Kuhn explizit die visuelle sowie die fakultativ sprachliche Erzählinstanz in Form eines *voice-over* oder *voice-off*, der dialogischen Figurenrede, eingeblendeter Schrifttafeln und Textinserts (vgl. Kuhn 2013: 95). Die Erzählinstanz im Film sei nicht nur „eine perspektivierende, selektierende, akzentuierende und gliedernde Vermittlungsinstanz“ [...], sondern Kamera und Montage im Zusammenspiel“ (ebd.: 74; Herv. i. O.). Eine Lücke ergibt sich allerdings mit Blick auf die nicht-sprachliche akustische Ebene zusammenhängend mit der Frage, inwiefern auch dort narratiale Elemente (das heißt: Elemente bezogen auf eine Erzählinstanz) eingesetzt sein können. Zurückführen könnte man diese Leerstelle in Kuhns erzähltheoretischem Analysemodell auf sein eng gefasstes Verständnis von Narrativität, das sich in seinen Minimalbedingungen durch die Kategorien der ereignishaften Zustandsveränderung im zeitlichen Verlauf auszeichnet (vgl. ebd.: 56–57).

Mit einer weiteren Begriffsdefinition ist jedoch davon auszugehen, dass Filmmusik durchaus erzählerisches Potenzial entfalten kann. Dieser Beitrag soll am Beispiel der Filmmusik in Steven Spielbergs *JAWS* (USA 1975) zeigen, inwiefern auch die Musik narrative Funktionen übernehmen kann, und im Zuge dessen analytische Herausforderungen aufzeigen. Es wird der These nachgegangen, dass die Filmmusik in *JAWS* insbesondere zur Darstellung des ‚Innenlebens‘ der Figur des Hais narratologisch funktionalisiert wird.

### (Film-)Musik und ihr narratives Potenzial

Indem Kuhn das narrative Potenzial von Filmmusik in seinen Ausführungen übergeht, lässt er sich der ersten der drei Positionen zuzuordnen, die Jarmila Mildorf im *Handbuch Erzählen* zur Narrativität von Musik unterscheidet. Ausgangspunkt ist hier 1. die Auffassung, „Musik k[önne] nicht erzählen“ (Mildorf 2017: 88), wohingegen die beiden anderen Standpunkte davon ausgehen, „2. Musik erzähl[e] in Verbindung mit narrativen Texten und Medien insofern, als sie narrative Funktionen übernehmen k[önne] (z. B. Filmmusik)“ (ebd.) und „3. Musik [sei] eine erzählende Kunst“ (ebd.).<sup>1</sup> Als Argumente gegen die Narrativität von Musik werden ins Feld geführt, dass Musik keine „Erzähler- oder Vermittlungsinstanz“ (ebd.) habe, es demnach auch keine „Grade der Mittelbarkeit (*showing* vs. *telling*)“ (ebd.; Herv. i. O.) gebe und sich Musik

---

<sup>1</sup> Zu diesem Aspekt nennt Mildorf vor allem Programmmusik, das heißt Instrumentalmusik, die bestimmte Vorstellungen hervorrufen will. Auf Programmmusik wird an dieser Stelle nicht weiter eingegangen.

nicht auf eine „erzählte Welt mit Figuren, Zeit und Raum“ (ebd.) beziehe. Die Selbsterreferenzialität von Musik (gepaart mit einer fehlenden Referenz außerhalb des musikalischen Zeichensystems) ist eines der Kernprobleme in der Bestimmung des narrativen Potenzials. Jedoch lassen sich durchaus musikalische Strukturmerkmale bestimmen, die eine erzählerische Funktion übernehmen können. So konstatiert unter anderem Eero Tarasti, dass sich, wenn man der Minimaldefinition der Narration (Ausgangssituation/Ereignis/Finalsituation) folgt, Strukturanalogenien zwischen den von Propp erarbeiteten Plot-Funktionen für folkloristische Erzählungen und musikalischen Sequenzen ergeben. Tarasti korreliert 31 der Propp'schen Funktionen mit musikalischen Sequenzen (vgl. Tarasti 1979: 283).

Der narratologischen Bestimmung von Musik über eine zeitliche Abfolge steht die Bestimmung über räumliche Diffusion gegenüber. So kann Musik insbesondere in audiovisuellen Zeichensystemen wie dem Film eine „Klangwelt“ (Mildorf 2017: 89) erzeugen. Das Näherkommen einer Figur kann beispielsweise durch ein *crescendo* angekündigt werden (vgl. ebd.). Neben dem Erzeugen einer ‚Klangwelt‘ übernimmt Filmmusik als Musik, die in Verbindung mit einem erzählenden Text steht, weitere narrative Funktionen, wozu nach Gräf u. a. Dramaturgisierung, Spannungsgenerierung, Emotionalisierung und Konzeptionalisierung zählen (vgl. Gräf u. a. 2017: 262–275).<sup>2</sup> Der Grad an musikalischer Narrativität ist stark von den Rezipierenden abhängig. Bestimmte musikalische Phänomene sind im kulturellen Bewusstsein abgespeichert und können bei erneutem Hören aktiviert werden und eine narrative ‚Ladung‘ auf den Film übertragen. Dies funktioniert nicht nur im makrostrukturellen Kontext. Auch innerhalb eines Films können Melodien mit symbolischen Funktionen besetzt werden und beispielsweise in Form eines Leitmotivs auftauchen (vgl. Wulff 2012). Ein solches ordnen Gräf u. a. als Erinnerungsmotiv dem dramaturgischen Einsatz filmischer Musik zu (vgl. Gräf u. a. 2017: 263). Peter Moormann definiert es als „jene wiederkehrenden, charakteristischen Motive und Themen [...], die einzelnen Personen, Gegenständen, Orten oder Situationen zugeordnet werden und beim Rezipienten eine Atmosphäre des Erinnerns oder Vorausahnens evozieren können“ (Moormann 2010: 33). Wie zu zeigen bleibt, ist die filmische Musik diesbezüglich in dem ausgewählten Filmbeispiel deutlich funktionalisiert.

---

<sup>2</sup> Die diesbezüglichen Einteilungen und Bezeichnungen variieren je nach Forschungsansatz. So unterscheidet Mildorf als Funktionen der Filmmusik Handlungssequenzierung, Kommentar, Charakterisierung, Stimmungs- sowie Spannungserzeugung (Mildorf 2017: 90) und Moormann als Funktionen von Filmmusik ihre deskriptive Qualität, Affektsteuerung, Repräsentation von Erinnerungen, Strukturierung und Kommentierung (vgl. Moormann 2010: 29–35).

### **Das musikalische Leitmotiv als Mittel interner Okularisierung und Aurikularisierung in JAWS**

Die immense Relevanz von John Williams Filmmusik in JAWS (USA 1975, Steven Spielberg) betont laut Peter Moormann auch Regisseur Spielberg selbst, indem er angibt: „And without that score, to this day I believe that this film would have been half as successful.“ (ebd.: 37) In engem Zusammenhang mit der bildlichen wie sprachlichen Handlung ist die musikalische Inszenierung textintern in hohem Maß bedeutungstragend.

Bekannt ist der Film vor allem für das von tiefen Streichinstrumenten gespielte Zweittonmotiv, das aus der Wiederholung einer aufsteigenden kleinen Sekunde (e-f) besteht, das Moormann als „eine[s] der berühmtesten Motive in der Filmgeschichte“ (ebd.: 38) wertet. Als zentrales Element wird es noch vor dem ersten visuellen Eindruck auf diegetischer Ebene während der Credits in seiner Grundform eingeführt (JAWS: 00:00:28<sup>3</sup>) und mehrfach wiederholt. Indem es dabei klanglich an eine Geräuschkulisse unter Wasser gekoppelt wird, wird die Handlung unter der Meeressoberfläche verortet. Dieser auditive Eindruck wird mit der Aufblende des Kamerabildes, das über den Meeresboden gleitet, bestätigt, während das Zweittonmotiv nun in kontinuierlicher Präsenz und gesteigerter Geschwindigkeit zu hören ist. So wird bereits im Vorspann die semantische Kopplung zwischen einer sich unter Wasser bewegenden Bedrohung und dem Zweittonmotiv aufgemacht, wobei die bedrohliche Tiefe der Musik sich räumlich auf die Tiefe des diegetischen Meeres bezieht (vgl. Moormann 2010: 42–43).

Eindeutig auf den Hai bezogen wird das musikalische Thema in der Szene des ersten Haiangriffs auf eine schwimmende Jugendliche, indem die unter Wasser in Untersicht auf sie zufahrende Kamera von dem sich während der räumlichen Annäherung in Geschwindigkeit wie Lautstärke steigernden musikalischen Motiv begleitet wird (00:03:45). Die Kamera simuliert in ihrer Handlung die interne Okularisierung des jagenden Hais, der auf seine Beute zusteuert. Die im Vorspann angedeutete semantische Kopplung wird im Film wiederholt angewandt und entspricht im Sinne Moormanns einem Leitmotiv, indem das Hai-Thema die bedrohliche Atmosphäre erneut aktiviert und den folgenden Angriff proleptisch ankündigt.

Die Funktionalisierung des Zweittonmotivs im Rahmen der Narration erfährt etwa nach der Hälfte des Films eine Verschiebung: Während im ersten Teil bis zum Auslaufen der ‚Orca‘ das musikalische Schema einen verlässlichen Indikator für die Präsenz des Hais darstellt, der visuelle Leerstelle bleibt, und damit spannungsgenerativ dem Bereich der *suspense* zuzuordnen ist, wird im zweiten Teil des Films die Kopplung von bildlicher und musikalischer Ebene sukzessive unterlaufen.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Im Folgenden beziehen sich alle Timecodes auf den Film Jaws (USA 1975, Steven Spielberg).

<sup>4</sup> Auf diese Technik weist auch Faulstich im Rahmen seiner Thematisierung von JAWS als Beispiel für die Rezeptionssteuerung durch Geräusche hin, wobei die Zuordnung des

Ein Beispiel für die erste Form der Funktionalisierung ist die Sequenz des zweiten Haiangriffs (00:13:05–00:17:22). So schrekt Brody in der Befürchtung einer weiteren Attacke des Hais zweimal in seiner Beobachtung der im Meer schwimmenden Menschen auf: Ein dunkles Objekt, das sich einer älteren Frau nähert, offenbart sich als Badekappe eines Tauchers (00:14:26) und ein panisch strampelndes Mädchen wird lediglich durch einen Freund erschreckt (00:14:50). Beide Szenen, die letztlich keinen Bezug zum Hai haben, werden durch die fehlende musikalische Untermalung akustisch als harmlos markiert.<sup>5</sup> Die unsichtbare Präsenz des Hais wird schließlich zunächst durch den verschwundenen Hund ungewiss angedeutet [00:16:00]. Erst die darauffolgende Einstellung, in der die Kamera analog zum ersten Angriff eine Unterwasserperspektive einnimmt und die im Meer schwimmenden Menschen in Untericht zeigt, wird durch das Zweittonmotiv begleitet, sodass das Kamerabild sich als subjektivierte Sicht des Hais intern okularisiert erweist. Seine räumliche Annäherung an den Jungen auf der Luftmatratze wird begleitet von einem *crescendo* sowie *accelerando* des akustischen Leitmotivs (00:16:09–00:16:27), was als musikalische Strategie interner Okularisierung des Raubtiers gewertet werden kann. Bewusst wird hier auf Genettes Term der Fokalisierung verzichtet, da dieser von einer „Wissens[...]relation zwischen visueller Instanz und der (jeweiligen) Figur“ ausgeht (Kuhn 2011: 123). Passender im Hinblick auf die ‚Figur‘ des Hais erscheinen die von François Jost geprägten Terme ‚Okularisierung‘ und ‚Aurikularisierung‘, da diese auf die sensorische Wahrnehmung der Figur referieren (vgl. ebd.: 127 f.).

Erst das anschließende, von einer Blutfontäne begleitete Untergehen des Jungen macht den Angriff aus der visuell undurchdringlichen Meerestiefe an der Wasseroberfläche sichtbar (00:16:27–00:16:33). Während der Junge schließlich – wiederum aus Mitsicht des Hais präsentiert – unter Wasser gezogen wird, steigert sich das Hai-Motiv zum *fortissimo* und markiert die Klimax der Szene.

Die Filmmusik ist in dieser Sequenz auf verschiedene Weise funktionalisiert (vgl. Gräf u. a. 2017: 262–275): Zum einen markiert sie den dramaturgischen Höhepunkt der Szene, indem sie die Handlung der visuellen Bilder intensiviert. Hinsichtlich der Spannungsgenerierung erzeugt das Zweittonmotiv insbesondere während der Annäherung des intern okularisierten Jägers an sein Opfer nach der Technik des *suspense* „eine sich langsam aufbauende Spannungskurve“ (ebd.: 265), die eine Affizierung der Rezipierenden zur Folge hat. Obendrein trägt die musikalische Untermalung zur Semantisierung der oppositionellen Teilräume bei: Während über der Wasseroberfläche intradiegetische Freizeitgeräusche vorherrschen, markiert das extradiegetische Hai-Motiv die Tiefe des Meeres als einen semantischen Raum der Gefahr.

---

Zweittonmotivs zum Bereich Dialog und Geräusche statt zur Filmmusik hinterfragt werden sollte (vgl. Faulstich 2013: 141).

<sup>5</sup> Ähnlich verfährt der Film, indem die Haiflosse, die nach dem Eintreffen der Tourist\*innen am Strand von Amity gesichtet wird, ebenfalls durch das fehlende Hai-Thema auf akustischer Ebene bereits im Vorfeld als Streich zweier Jungen entlarvt wird (00:56:48–00:58:35).

Diese durch den Hai repräsentierte Bedrohung kündigt das Zweittonmotiv schließlich in seiner Erinnerungsfunktion als Leitmotiv akustisch an und funktioniert hier (noch) als zuverlässiger Marker seiner Präsenz.

Im zweiten Teil des Films wird das akustische Zeichen für die Anwesenheit der unsichtbaren Bedrohung dagegen sukzessive unzuverlässig eingesetzt, da der Hai zunehmend häufig über der Wasseroberfläche sichtbar wird und die Spannungsgenerierung nun eher auf die Technik der *surprise* umschwenkt. Beobachtbar wird dies beispielsweise nachdem der zweite Versuch, den Hai zu fangen scheitert und Hooper sich in den Käfig und damit in das Jagdgebiet des Raubtiers begibt. Kurz bevor er ins Wasser taucht, setzt das Helden-Thema<sup>6</sup> ein (01:46:32). Dieses ist jedoch mit tiefen, dunklen Tönen variiert, die proleptisch den bevorstehenden Kampf andeuten. Von dem Moment an, in dem Hoopers Kopf unter Wasser taucht, sind lediglich die Geräusche der Unterwasserwelt und das gedämpfte Quietschen der Spule zu hören, an der der Käfig befestigt ist (01:48:21). Auf der Soundebene wird intern aurikularisiert und die erzählerische Wiedergabe an Hooper gekoppelt. Sie zeigt deutlich, dass die Orientierung durch auditive Reize unter Wasser beeinträchtigt ist. Neben Hoopers Gehör ist auch seine Sicht unter Wasser deutlich eingeschränkt. Anders als in der Eingangsszene, in der die Pflanzen und Farben der Unterwasserwelt aus Sicht des Hais klar zu erkennen sind, blickt Hooper gegen eine dunkelblaue Wand. Auf Ebene der *histoire* wird seine visuelle Beeinträchtigung dadurch dargestellt, dass er Probleme hat seine Taucherbrille richtig aufzusetzen. Auf *discours*-Ebene wird seine Mühe, sich visuell zu orientieren, durch eine Großaufnahme, die die Augen Hoopers fokussiert (01:48:37) ausgestellt. Es ist klar, dass Hooper in dieser diegetischen Teilwelt der Unterlegene ist. In dem Moment, in dem Hooper seine Brille justiert hat und die Augen öffnet, erblickt er schemenhaft den Hai und das Zweittonmotiv setzt ein (01:48:41). Auch an dieser Stelle wird das Näherkommen des Tiers musikalisch durch ein *crescendo* sowie ein *accelerando* abgebildet. Der Hai schwimmt einmal um den Käfig herum und entfernt sich, die Musik schwächt ab und verstummt schließlich (01:49:19). Erneut sind lediglich die Geräusche unter Wasser zu hören. Hooper macht seine Waffe scharf, schaut nach vorne und wartet auf das erneute Auftauchen des Raubtiers.

Die Beeinträchtigung der Sinne, die sowohl auf *discours*- als auch auf *histoire*-Ebene ausgestellt wird, generiert Spannung. Der Film hat an dieser Stelle bereits mit der zuvor etablierten semantischen Kopplung von proleptischem Ertönen des Hai-Themas und dem kurz darauf folgenden Angriff des Hais gebrochen. Somit gibt es für die rezipierende Person nicht nur auf intradiegetischer Bild- und Soundebene, sondern auch auf extradiegetisch-musikalischer Ebene keinen Orientierungspunkt. Visuell wird eine vage Bedrohung vermittelt, denn es ist anzunehmen, dass sich der Hai

---

<sup>6</sup> Das sogenannte ‚Helden-Thema‘ ist ein musikalisches Grundmotiv, das erstmals beim Auslaufen der ‚Orca‘ ertönt und das Brody, Hooper und Quint nun ihrerseits als Jäger des Hais markiert (01:09:08).

noch nicht allzu weit von Hooper entfernt hat. Auditiv wird die Bedrohung jedoch nicht eingelöst. Die rezipierende Person verharrt wie auch Hooper im Käfig in gespannter Erwartung. Plötzlich taucht der Hai von Hooper unbemerkt auf der Rückseite des Käfigs auf und rammt seine Schnauze gegen die Stäbe (01:49:36). Das Rammen wird extradiegetisch<sup>7</sup> auf Soundebene durch ein lautes metallisches Geräusch unterlegt. Direkt danach setzt ein hoher schriller Streicherton mit kalter Klangfarbe ein,<sup>8</sup> der das *surprise*-Moment unterstützt. Durch die Plötzlichkeit der einsetzenden Musik wird eine Äquivalenz zwischen Bild, Sound und Musik hergestellt. Mehr noch: Da Bewegungen unter Wasser langsamer ablaufen als an Land, wirkt das Rammen des Hais erst durch den Sound und die Musik plötzlich und erschreckend.

Die beiden Szenen, die stellvertretend für die verschiedenen Arten der Funktionalisierung im Rahmen der *suspense*- beziehungsweise *surprise*-Strategie der Spannungserzeugung stehen, zeigen, inwiefern diese Techniken narratorial durch die musikalische Ebene eines audiovisuellen Mediums eingesetzt werden können. Der mit einer internen Okularisierung des Hais einhergehende Einsatz des Hai-Themas in der ersten Hälfte des Films kann nur so lange des *suspense* dienen, wie er verlässlich an eine zwangsweise folgende Eskalation der Situation gebunden ist. Die interne Okularisierung beziehungsweise Aurikularisierung der Hai-Jäger im zweiten Teil bewirkt das plötzliche, unangekündigte Auftauchen des Hais im Sinne einer *surprise*-Strategie.<sup>9</sup> Das akustische Hai-Thema entfaltet seine volle Wirkung damit vor allem angesichts der fehlenden Visualisierung des Monsters, während es sukzessive durch dessen plötzliche Sichtbarkeit in seiner Zuverlässigkeit unterlaufen wird. So erscheint die Filmmusik im Fall von JAWS eng gebunden an die narratologischen Kategorien der Okularisierung und Aurikularisierung beziehungsweise Perspektivierung und zeigt die variablen Einsatzmöglichkeiten dieses Zeichensystems gerade in Kombination mit den übrigen Informationskanälen audiovisueller Medien.

### Ausblick

Eine Untersuchung von Filmmusik anhand von narratologischen Begriffen kann im Anschluss an die Analyseergebnisse durchaus als gewinnbringend gewertet werden. Insbesondere auf der *Ebene der Wahrnehmung* entfaltet Filmmusik ihr erzählerisches Potenzial. Es böte sich deshalb an zu erörtern, inwiefern Filmmusik als *subjektivierende Darstellungsform* gelten kann. Auch der Einsatz von Filmmusik als Marker beispielsweise für einen *Wechsel der diegetischen Erzählebene* oder eine *Abweichung von der chronologischen Erzählweise* dürfte interessante Erkenntnisse hervorbringen.

<sup>7</sup> Zwar verursacht das Rammen auch unter Wasser ein Geräusch, dieses müsste jedoch viel dumpfer sein als der laute, metallische Klang, der synchron mit dem Aufprall des Hais auftritt. Das Geräusch wird deshalb als extradiegetisch beschrieben.

<sup>8</sup> Dieser scheint in seiner Schärfe auf die Zähne des Hais zu referieren.

<sup>9</sup> Dazu zählen auch die Fässer, die Quint mit einer Harpune in den Körper des Hais schießt. Die Präsenz des Hais wird damit über der Wasseroberfläche visuell dargestellt.

Dabei bliebe zu betonen, dass eine erzähltheoretische Analyse von Musik im Rahmen eines audiovisuellen Mediums selbige nur im Zusammenspiel der Ebenen Ton und Bild in den Blick nehmen kann, da ihr nur vor dem Hintergrund der im Bild dargestellten Handlung eine narrative Funktionalisierung zukommt. Diesem Verständnis musicalischer Narrativität nach folgt dieser Beitrag der zweiten Position in Mildorfs Ausführungen. Unter dieser Einschränkung erscheint es jedoch gewinnbringend, die Lücke des narrativen Potenzials der Filmmusik, die beispielsweise in Kuhns Filmnarratologie zu finden ist, zu schließen, um diese für eine narratologische Analyse audiovisueller Medien nutzbar machen zu können.

### Filme

JAWS (USA 1975, Steven Spielberg).

### Forschungsliteratur

- Faulstich, Werner (2013): *Grundkurs Filmanalyse*. 3. Aufl. Paderborn.
- Gräf, Dennis u. a. (2017): *Filmsemiotik. Eine Einführung in die Analyse audiovisueller Formate* (= Schriften zur Kultur- und Mediensemiotik 3). 2. Aufl. Marburg.
- Kuhn, Markus (2011): *Filmnarratologie. Ein erzähltheoretisches Analysemodell*. Berlin/New York.
- Mildorf, Jarmila (2017): „Musik“. In: Matías Martínez (Hg.): *Erzählen. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Stuttgart, S. 87–90.
- Moormann, Peter (2010): *Spielberg-Variationen. Die Filmmusik von John Williams* (= Filmstudien 57). Baden-Baden.
- Tarasti, Eero (1979): *Myth and Music. A Semiotic Approach to the Aesthetics of Myth in Music, Especially that of Wagner, Sibelius and Stravinsky*. Berlin.
- Wulff, Hans Jürgen (2012): „Leitmotiv“. In: *Lexikon der Filmbegiffe*. <https://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=3635> (11.05.2019).

## 5. Bruch und Anreicherung filmischer Narrative. Serielle Narration am Beispiel SHERLOCK

*Felicitas van Laak, Miriam Weyers*

### Fernsehserien: Ein filmnarratologischer Definitionsversuch

In den frühen Achtzigern definiert Umberto Eco die Fernsehserie als „Wiederkehr des Immergeleichen“ oder als „die Wiederkehr eines konstanten narrativen Schemas“ (Eco 1990: 60). Obwohl die Wiederholung ein wichtiger Bestandteil von Serialität ist, kann hier genauer differenziert werden. Stefan Tetzlaff unterscheidet zwischen vier Arten von Fernsehserien anhand von zwei Analysekriterien: der Verbundenheit der Episoden und der Konstanz des Figurenpersonals. So differenziert er zwischen einer sukzessiven und propositionalen Anreicherung von Episoden. Während *Series* nicht episodenübergreifend erzählen und isolierte, achronische Folgen aufweisen, bauen die Handlungsstränge eines *Serials* chronologisch auf den vorherigen Episoden auf, deren Handlungsstränge teils staffelübergreifend auf den *story arc*<sup>1</sup> zurückzuführen sind. Obwohl die Episode eines *Serials* alleinstehend rezipiert werden kann, profitiert das Publikum vom (durch Horace Newcomb geprägten) Effekt der ‚cumulative narrative‘, wonach jede Folge Teil eines Paradigmas ist. Diese Formen der Serie kreisen um ein konstantes Figurenpersonal, wohingegen die Charaktere in Anthologien und Soap Operas ständig wechseln. Aus diesen Analysekriterien stellt Tetzlaff eine „Zwei-Achsen-Typologie des seriellen Erzählens“ (vgl. Tetzlaff 2018: 245–255) zusammen.

Obwohl neben Tetzlaffs Typologie wenig theoretisierende Forschung zu Fernsehserien vorliegt, gibt es ein inflationäres Definitionsangebot: Viele Theoretiker\*innen entwickeln neue Begriffe, um eine Serie zu beschreiben, woran sich das von Markus Kuhn problematisierte Fehlen „einer erkennbare[n] *lingua franca* der Filmnarratologie“ (Kuhn 2011: 46) abzeichnet. Kuhns Beobachtungen gelten zwar in erster Linie der narratologischen Filmforschungen, sie können sich aber auf die narratologische TV-Forschung übertragen lassen. So führt etwa Fabian Kupper weitere Ausdifferenzierungen wie die ‚Mini-Serie‘ ein, während wiederum Markus Schleich und Jonas Nesselhauf die Kategorie der ‚stark progress Serie‘ sowie des ‚Flexi-Dramas‘ aufmachen. Die Mini-Serie hebt sich in narrativer Hinsicht von anderen *Serials* ab, indem sie „bereits bei ihrer Konzeption auf eine Schließungsfigur angelegt ist“ (Kupper 2016: 45) und ausschließlich eine Staffel mit wenigen Folgen hat. Im Gegensatz dazu steht die *stark progress Serie*, bei der der „erzählerische[ ] Eigenwert einer einzelnen Episode [...] begrenzt“ (Schleich u. Nesselhauf 2016: 131) ist. Das Flexi-Drama

---

<sup>1</sup> Als *story arc*, oder auch Handlungsbogen, wird der Verlauf der Handlung im episodischen Erzählen bezeichnet. Während viele Hollywoodfilme in ihrem narratologischen Aufbau auf Anfang, Mitte und Ende basieren, ‚biegt‘ sich die Handlung einer Fortsetzungsserie über mehrere Episoden.

hingegen ist eine Mischform aus *Series* und *Serial* mit einem übergreifenden *story arc* und nachhaltigen Handlungsfolgen, wobei die einzelne Folge einen abgeschlossenen Subplot aufweist (vgl. ebd.: 132).

Wie ihre Textvorlage von Arthur Conan Doyle kann beispielsweise die BBC Adaption SHERLOCK (UK, 2010–2017, Coky Giedroyc u. a.) als Flexi-Drama beschrieben werden, das in den beiden ersten Staffeln noch den Gesetzen der Mini-Serie folgt, spätestens aber mit der vierten Staffel zur ‚Maxi-Narrative‘ umgestaltet ist.

Seit den neunziger Jahren kreist die Serienforschung zunehmend um das Phänomen des ‚Quality Television‘. Obwohl vor allem *Serials* dieser Status zugeschrieben wird, haben auch *Series* das Potenzial zur Qualitätsserie. Nesselhauf und Schleich sehen den Begriff lediglich als Hilfsmittel, um aktuelle Entwicklungen auf dem Serienmarkt zu beschreiben (vgl. ebd.: 10). Obwohl die Qualitätsserie kein ‚besseres‘ Fernsehen ist, fordert sie in besonderer Weise die Sehgewohnheiten des Publikums heraus und zeichnet sich durch ihr „ästhetisch experimentell[es] und innovativ[es]“ (ebd.: 26) Erzählen aus. Allerdings verkörpert der aktuelle Kanon des ‚Quality TV‘ lediglich das Midcult-Phänomen nach Roland Barthes, dessen Effekt „immer der eines Faszinosums [ist], das zur Gemeinschaftsbildung geeignet ist und somit Markentreue generiert“ (Baßler 2018: 15). Der gleiche Effekt wird von Michael Rohrwasser als ‚Neue Serie‘ beschrieben, die sich durch ihre „Überforderung des Zuschauers“ (Rohrwasser 2015: 27) auszeichnet, oder wie die Journalistin Sabine Horst polemisch proklamiert: „Bügeln [beim Schauen] geht nicht mehr“ (Horst 2012). Tatsächlich bietet das Kriterium der Qualität aber keinen heuristischen Mehrwert für die Filmnarratologie und ist daher auszuklammern.

#### **Bruch in der Narration: Der Cliffhanger – Struktur und Funktion in SHERLOCK**

Es ist zwar heutzutage allgemein bekannt, was ein ‚Cliffhanger‘ ist, eine genaue Definition des Begriffs liegt bislang allerdings nicht vor. Im Wissenschaftskontext ist er mit Vorsicht zu genießen, da es sich um keinen wissenschaftlichen Begriff handelt – dessen ungeachtet ist er (wohl auch in Ermangelung eines besseren Terminus) dennoch in diversen Auseinandersetzungen auszumachen. Insgesamt gibt es erst sehr wenig Forschungsliteratur zum Cliffhanger, weshalb die dort „genannten Charakteristiken des Cliffhangers“ (Fröhlich 2015: 36) nur definitorisch zusammengefasst werden können. Dementsprechend könnte eine erste mögliche Definition für den Gebrauch in der Filmforschung sein: „Der Cliffhanger ist eine Unterbrechung der Narration an der spannendsten Stelle zum Zwecke der Spannungssteigerung“ (Fröhlich 2015: 36) oder um mit Weber und Junklewitz zu sprechen: „Ein Cliffhanger ist eine intendierte Unterbrechung der Narration, die im weitesten Sinne Interesse am Fortgang der Handlung weckt.“ (Weber u. Junklewitz 2010: 113) Der Cliffhanger ist damit nur zum Teil in der Narration also in der *histoire* zu verordnen, er ist nämlich auch vor allem eine Erzähltechnik im *discours*, die vor allem in Serien ihre Verwendung findet. Die Psychologin Bluna Zeigarnik argumentiert, dass unabgeschlossene Hand-

lungen besser im Gedächtnis bleiben und deshalb der Cliffhanger eine Methode darstellt, die Rezipierenden dazu zu bringen, die Serie weiter zu verfolgen (vgl. Fröhlich 2015: 40–46). „[S]erielles erzählen [verlangt] nach Unterbrechungen“ (Wagner 2016: 8), um einerseits die zu rezipierende Menge übersichtlicher zu machen und andererseits die Spannung zu erhalten. Die Unterbrechung „ist damit immer schon ein Teil beziehungsweise das Alleinstellungsmerkmal der seriellen Narration“ (Fröhlich 2015: 57).

Auszumachen sind drei Arten von Cliffhängern: Der *gefährsituative Cliffhanger* bricht die Handlung an einer Stelle ab, in der meist der Protagonist in (Lebens-)Gefahr ist. Es bleibt also ungewiss, ob er überlebt oder sich aus der Situation befreien kann. Der *auflösende Cliffhanger* enthüllt etwas für die Geschichte sehr Bedeutendes und bricht die Handlung dann ab. Der *vorausdeutende Cliffhanger* hebt Motive oder Figuren immer wieder hervor und setzt sie für die weitere Handlung relevant (vgl. ebd.: 475).

Neben dem Cliffhanger am Ende einer Episode kann ferner ein ‚Finalecliff‘ am Ende einer Staffel sowie ‚Mini-‘ oder ‚Binnencliffs‘ (werden synonym verwendet) innerhalb einer Folge oder eines Erzählsegments vorliegen. Letztere unterbrechen die Erzählung vor einem Werbeblock oder bei einem Wechsel des Handlungsstrangs (vgl. ebd.: 45–46). Der Binnencliff wird innerhalb derselben Folge aufgelöst. Der Finalecliff hingegen hat die Funktion, die Zuschauer über einen längeren Zeitraum, manchmal über Jahre hinweg, bei ‚der Stange zu halten‘, während eine neue Staffel produziert wird. Sollte keine Fortsetzung folgen, wird der „unaufgelöste Cliffhanger [...] immer [zu einem] offene[n] Ende“ (ebd.: 81). Ein Cliffhanger ist im Umkehrschluss also immer auch nur dann ein Cliffhanger, wenn die Narration fortgesetzt wird. Damit ist der Cliffhanger auch „keine ‚beliebige Stelle‘, er ist aber ein Ende, das keinen Abschluss hat, sondern [erfüllt] im Gegenteil die dramaturgische Funktion eines Mittelteils“ (ebd.: 74).

Stellt der Cliffhanger damit eine notwendige Bedingung für Serialität dar? Die erste und zweite Folge der zweiten Staffel von SHERLOCK zeichnen sich vor allem durch Binnencliffs aus, während die dritte Folge und damit auch die Staffel mit einem Finalecliff endet. Dieser Finalecliff wird jedoch schon in der ersten und auch am Ende der zweiten Folge vorausgedeutet. Die erste Folge beginnt mit der Fortsetzung des Finalecliffs der ersten Staffel, der dann ironisch aufgelöst wird, indem Moriartys Handy klingelt – mit dem Klingelton „Stayin alive“ (SHERLOCK S2, E1: 00:00:00–00:01:50). „Besonders in *Sherlock* wird der Cliffhanger selbstreflexiv eingesetzt, ist sich der eigenen Konstruktion, Zielsetzung und Wiederholung bewusst“ (Fröhlich 2015: 567), weshalb hier auch die eher antiklimaktische und humoristische Auflösung realisiert ist. Moriarty verlässt das Schwimmbad, die Situation ist gelöst, er verspricht Sherlock aber ein erneutes Zusammentreffen. Auch dies ist als Vorausdeutung auf das eskalierende Ende der dritten Folge zu werten. Immer wieder werden Moriarty und sein kriminelles Netzwerk in dieser Folge relevant gesetzt. Am Ende der zweiten Folge, die ein gänzlich anderes Thema und einen eigenen abgeschlossenen

hermeneutischen Code aufweist, wird Moriarty in Verbindung mit Mycroft gezeigt, der ihn anscheinend in seiner Gewalt hatte und verhört hat (S2, E2: 01:27:05–01:27:40) – erneut eine Vorausdeutung auf die dritte Folge und damit ein vorausdeutender Cliffhanger.

Auch die dritte Folge ist schließlich geprägt von Mini- und Binnencliffs sowie verrätselnder Hinweise, die den Ausgang der Folge sowohl dramatisieren als auch vorausdeuten. Moriarty selbst spricht mehrmals das ‚final problem‘ an, das hier anscheinend das entscheidende ist. Am Ende der Folge wird schließlich aufgelöst worin es besteht: „stayin alive“ – ein ironischer Hinweis auf Cliffhanger und Serialität. Sherlock steht nun scheinbar ausweglos vor seinem inszenierten Suizid, dann löst sich die Situation, spitzt sich aber erneut dramatisch zu, als Moriarty sich erschießt (S2, E3: 01:12:30–01:17:22). Sherlock ist entsetzt und gerät in Panik, auf *discours*-Ebene deutlich gemacht durch eine ‚unsichere‘ Kamera und Lichtbrechungen, begleitet von dramatischer Musik im Crescendo. Er fasst sich und stellt sich an den Rand des Hochhauses. Der Cliffhanger, der nun folgt, wird deutlich markiert: Sherlock stürzt sich vom Dach, man sieht ihn aufprallen, sieht die blutüberströmte Leiche, sieht das Grab. Und dann – völlig unerwartet – steht der lebendige Sherlock zwischen den Bäumen auf dem Friedhof (S2, E3: 01:19:00–01:27:39). Es folgt der Abspann. Alternativ hätte die Folge im Fall von Sherlock abrupt enden können (gefährsituativer Cliffhanger), sodass die Zuschauer völlig im Ungewissen bleiben. Stattdessen ist der Cliffhanger gleichzeitig auflösend und proleptisch, denn der Zuschauer allein weiß nun,<sup>2</sup> dass Sherlock noch lebt, während er zugleich weiß, dass John davon keine Kenntnis hat. Es wird also suggeriert, dass die Geschichte nicht vollständig abgeschlossen ist und es eine weitere Staffel geben wird. Der Finalecliff wird lange ange deutet und besteht letztlich aus einer Mischung mehrerer Varianten, denn der „Finalecliff kann als einzige Cliffhangerform aus verschiedenen Formen zusammengesetzt sein“ (Fröhlich 2015: 584). Der Cliffhanger hat hier eine auflösende und voraus deutende Funktion, der die Zuschauer vor ein Rätsel stellt. Die Frage, wie Sherlock den Sturz, den die Zuschauer selbst mit angesehen haben, überlebt hat, muss die Rezipierenden zwei ganze Jahre beschäftigen und hinhalten, bis die neue Staffel erscheint. Somit kann der Cliffhanger also durchaus als notwendige Bedingung für Serialität gesehen werden.

Zu erforschen wäre nun, ob es nicht noch weitere Arten der Cliffhanger gibt und wie sie über die erläuterten Fälle hinausgehend funktional eingebunden sein können. Unklar etwa ist, ob eine Serie gar ohne Cliffhanger funktionieren würde beziehungsweise, was das Minimum an Cliffhängern ist, die eingesetzt werden müssen, um die Nachfrage hoch zu halten. Andererseits könnte untersucht, ob auch zu viele

---

<sup>2</sup> Weiß er tatsächlich oder kann der Rezipierende es nur erahnen? Es gibt auch Anstöße dazu, dass der auf dem Friedhof stehende Sherlock zum Beispiel nur eine Projektion von John ist. Da in Sherlock aber generell ein konsistenter Erzähler verwendet wird, ist anzunehmen, dass der echte Sherlock John beobachtet.

Abbrüche der Narration in Form von Cliffhängern eingebaut werden können, also die Erzählung dadurch vielleicht zu dramatisch gestaltet wird, sodass die Nachfrage wieder sinkt, weil die Erzählweise nicht gefällt. Für all diese Fragen müsste aber vor allem eine wissenschaftlich fundierte Definition für Cliffhanger aufgestellt werden, die mehr oder minder universell anwendbar ist. Jedoch ist dies aufgrund der Vielzahl von Cliffhangerarten und ihrem funktionalen Potenzial nicht einfach.

### **SHERLOCK und transmediales Erzählen**

Das Narrativ überbrückt die zweijährige Pause zwischen der zweiten und dritten Staffel mit Erfolg durch die Ausweitung der Diegese. Annemarie Opp sieht die transmediale Erweiterung des SHERLOCK Universums als notwendig für die Bindung des Publikums und beobachtet: „Man lässt sich auf diese transmediale Erweiterung ein – was nicht obligatorisch ist, um der Narration der Serie folgen zu können“ (Opp 2016: 146). Generell weist SHERLOCK ein realistisches Setting auf. Mit dem Intro wird bereits jede Folge im realitätsgetreuen London der Gegenwart etabliert und zwischen einzelnen Sequenzen werden Aufnahmen der Londoner Wahrzeichen geschnitten; Moriarty bricht sogar in den Tower of London ein. Hier wird die Diegese mit Baßlers Wörtern zur „Geschäftsidee“ (Baßler 2018: 11). Nicht mehr die Handlung einer Serie sei zielführend, sondern „man ist sozusagen immer schon am Ziel, sobald man die Diegese betritt“ (ebd.: 12). Das „Betreten der Diegese“ wird in SHERLOCK erleichtert, indem die Diegese mithilfe transmedialen Erzählens in das ‚echte‘ Leben rückt.

Transmediales Erzählen meint die Auffächerung der Diegese auf verschiedene Medien mithilfe der Rezipient\*innen und SHERLOCK wendet diese Erzählmethode seit der ersten Staffel an: Die BBC verlinkt John Watsons persönlichen Blog<sup>3</sup> auf der Programmwebsite (vgl. Söller-Eckert 2017: 108). Der intradiegetische Blog wird so zugänglich für das Publikum und erlaubt auch einen Einblick in die Erlebnisse der Charaktere, die nicht in den Episoden erzählt werden. So schreibt John in der ersten Folge der zweiten Staffel, die am 1. Januar 2012 in Großbritannien erstausgestrahlt wurde, am 30. Mai (2011) den Blogeintrag „Life Goes On“, der paratextual im Hintergrund eingeblendet wird (00:04:28). Derselbe Eintrag lässt sich unter demselben Datum auf der Website finden. Der titellose Post nach Sherlocks vermeintlichen Suizid wurde am 16. Juni (2012) veröffentlicht: „He was my best friend and I'll always believe in him.“ Danach folgen von April bis September (2013) sechs weitere Blogeinträge, bevor der Handlungsstrang der Mini-Episode MANY HAPPY RETURNS am 5. Oktober wieder aufgegriffen wird.<sup>4</sup>

MANY HAPPY RETURNS fungiert als Prequel der dritten Staffel und nimmt mit einer Länge von sieben Minuten eine Sonderstellung im SHERLOCK-Kanon ein. Die

---

<sup>3</sup> The Personal Blog of Dr. John H. Watson, <http://www.johnwatsonblog.co.uk/>.

<sup>4</sup> Da nicht nachzuvollziehen ist, ob die intradiegetischen Blogeinträge auch extradiegetisch zum Zeitpunkt der Ausstrahlung der Episode veröffentlicht wurden, kann über ihr transmediales Potenzial nur spekuliert werden.

Mini-Episode wurde an Weihnachten 2013 mit dem Hashtag #sherlocklives auf YouTube veröffentlicht und zeigt Philip Andersons Versuch, Inspector Lestrade davon zu überzeugen, dass Sherlock lebt. Die Folge spielt hier metareflexiv auf die Fangemeinschaft an, die unter jenem Hashtag sowie #ibelieveinsherlock eigene Theorien zum Überleben des Detektivs im Internet austauschte. Diese Bildung „virtuelle[r] Gemeinschaften“ nennt Rohrwasser auch als Merkmal der Neuen Serie (vgl. Rohrwasser 2015: 30). Interessant ist, dass die extradiegetische Involviertheit der Fans belohnt wird, indem sie einen Platz in der Diegese erhalten. In der ersten Folge der dritten Staffel hat Anderson eine Gruppe gegründet, die Verschwörungstheorien austauscht, die in ihrer Absurdität an so manche Fanfiction erinnern.

Obwohl die Serie selbst aufgrund ihrer narrativen und semantischen Dichte genügend Stoff liefert, um dem Publikum die Pause zwischen den Staffeln zu versüßen, verstärkt die transmediale Erweiterung diesen Effekt (vgl. Opp 2016: 14). Was Newcomb unter *cumulative narrative* fasst und Tetzlaff als von der Rezeptionsfrequenz abhängige Anreicherung von Codes versteht, wird anhand des transmedialen Erzählens in SHERLOCK deutlich (vgl. Tetzlaff 2018: 256). Das Publikum muss weder die Diskussionen auf *tumblr* noch die ‚Johnlock‘-Fanfiction oder den Blog von John Watson gelesen haben, um die Handlung zu verstehen. Die transmediale Texte sind jedoch Teil eines Paradigmas, das in den einzelnen Folgen immer wieder aufgegriffen wird. Ein\*e Kenner\*in von ‚Johnlock‘-Fanfiction wird so durch jede homoerotische Anspielung auf John und Sherlock in der Serie belohnt.

### **Ausblick: Serialität und Transmedialität**

Letztlich stellen Transmedialität und Serialität zwei voneinander unabhängige Forschungsschwerpunkte der Filmnarratologie dar. Die vorangegangene Analyse sollte allerdings zeigen, dass beide Phänomene in zeitgenössischen Serien oft zusammengehen. Vereinfacht ausgedrückt tritt Serialität im Falle von *Serials* auf der syntagmatischen Ebene in Erscheinung. In Bezug auf *Series* spricht Tetzlaff allerdings bereits von figurenbezogener „Anreicherung“ auf paradigmatischer Ebene (vgl. Tetzlaff 2018: 254–256). In ähnlicher Weise können sich transmediale Erweiterungen auf der paradigmatischen Ebene anhäufen und die Diegese einer Serie verdichten wie John Watsons Blog in SHERLOCK demonstriert. Bildlich kann man von ‚Serialität in beide Richtungen‘ (horizontal und vertikal oder syntagmatisch und paradigmatisch) sprechen. Die Kombination dieser beiden Ansätze hat demnach großes Potenzial, vor allem wenn das Erkenntnisinteresse nicht explizit dem Aspekt der Fortsetzung auf syntagmatischer Ebene gilt.

### **Serie**

SHERLOCK (UK, 2010–2017, Coky Giedroyc, Paul McGuigan, Euros Lyn, Rachel Talalay, Nick Hurran, Benjamin Caron).

### Forschungsliteratur

- Baßler, Moritz (2018): „Einführung: Short Cuts und Serialität“. In: Moritz Baßler u. Martin Nies (Hg.): *Short Cuts. Ein Verfahren zwischen Roman, Film und Serie*. Marburg, S. 7–19.
- Eco, Umberto (1990): „Die Innovation im Seriellen“. In: Umberto Eco (Hg.): *Über Spiegel und andere Phänomene*. München, S. 155–180.
- Fröhlich, Vincent (2015): *Der Cliffhanger und die serielle Narration. Analyse einer transmedialen Erzähltechnik*. Bielefeld.
- Horst, Sabine (28. Juni 2012): *Biigeln geht nicht mehr*. <https://www.zeit.de/2012/27/Fernseh-Amerikanische-Serien> (28.07. 2019).
- Kuhn, Markus (2011): *Filmnarratologie. Ein erzähltheoretisches Analysemodell*. Berlin/New York.
- Kupper, Fabian (2016): *Serielle Narration. Die Evolution narrativer Komplexität in der US-Crime Show von 1950–2000*. Würzburg.
- Opp, Annemarie (2016): „The Game Is Never Over. Das Spiel transmedialen Erzählens in Sherlock“. In: Jonas Nesselhauf u. Markus Schleich (Hg.): *Das andere Fernsehen?!. Eine Bestandsaufnahme des „Quality Television“*. Bielefeld, S. 141–158.
- Rohrwasser, Michael (2015): „Die Neue Serie. Serielle Momente der Literatur und Sherlock (Holmes)“. In: Stephanie Müller (Hg.): *Serielle Formen*. Wien 2015, S. 20–38.
- Schleich, Markus u. Jonas Nesselhauf (2016): *Fernsehserien. Geschichte, Theorie, Narration*. Tübingen.
- Söller-Eckert, Claudia (2017): „Transmediales Erzählen“. In: Matias Martinez (Hg.): *Erzählen. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Stuttgart, S. 108–110.
- Tetzlaff, Stefan (2018): „Serialität und Kybernetischer Realismus. „Doctor Who“ als Meta-Series“. In: Moritz Baßler u. Martin Nies (Hg.): *Short Cuts. Ein Verfahren zwischen Roman, Film und Serie*. Marburg, S. 249–266.
- Wagner, Birgit (2016): „Zur Einleitung: Serialität und Brucherzählung - Ein Paradox?“ In: Birgit Wagner (Hg.): *Bruch und Ende im seriellen Erzählen. Vom Feuilletonroman zur Fernsehserie*. Wien, S. 7–17.
- Weber, Tanja u. Christian Junklewitz (2010): „To Be Continued... Funktion und Gestaltungsmittel des Cliffhangers in aktuellen Fernsehserien“. In: Arno Meteling (Hg.): *Previously on...* Paderborn, S. 111–132.

## 6. (Kurz-)Narrative im Internet am Beispiel von WISHLIST

*Gesa Born, Hannah Hilgers*

### **Erzählen im Internet als Herausforderung der Filmnarratologie**

Als Ende des 19. Jahrhunderts die ersten Filme gedreht wurden, ging es vor allem um die neuartige und sensationelle Darbietung des Visuellen. Das bewegte Bild war eine mediale Revolution – es vorzuführen an sich schon ein Spektakel. In dieser Anfangszeit – dem ‚Kino der Attraktionen‘ – stand der Akt des Zeigens im Vordergrund (vgl. Gunning 1986). Erst später, mit fortschreitender Gewöhnung an die neue Kunstform, verlagerte sich der Fokus immer mehr auch auf die Handlung des Films.

Mehr als einhundert Jahre später, tritt ein vergleichsweise revolutionäres Medium auf den Plan: das Internet. Hier lässt sich eine im Vergleich zu den Filmanfängen ganz ähnliche Entwicklung beobachten. Denn nach und nach entdeckt auch das Internet seine Erzählmöglichkeiten, die es fundamental von bisherigen Medien unterscheidet. Ein besonders distinguierender Aspekt ist ohne Zweifel der, dass es sich beim Internet um ein umfassendes Medium handelt, in das wiederum andere Medien, wie Schrift und auditive Medien, Grafiken oder Videos eingebettet sind. Diese Erscheinung einer „Kombination unterschiedlicher medialer Formate und damit verbunden der Kombination unterschiedlicher Informationskanäle und Zeichensysteme in einer simultanen Kommunikation“ wird in der Forschung bislang als „multimedial“ (Decker 2017: 357) oder auch „multimodal“ (Meier 2008:106) bezeichnet. Damit gemeint ist das gleichzeitige Zusammenwirken verschiedener Zeichensysteme (Modalitäten) zur Erzeugung eines von Rezipierenden als singuläres Ganzes wahrgenommenes Kommunikat. Daher kann Jan-Oliver-Decker bei der wissenschaftlichen Betrachtung von Internetseiten von einem „sekundären semiotischen System“ ausgehen:

Die multimediale Internetseite lässt sich in ihrer Multimodalität damit wie der literarische Text als inhaltlich kohärentes und formal kohäsives Superzeichen beschreiben, in dem semantische Paradigmen durch Zeichensysteme zu einem sekundären semiotischen System verknüpft werden. (Decker 2017: 357)

Im Folgenden gilt es zu erörtern, inwieweit sich eine solche Sichtweise für die Untersuchung von Webserien fruchtbar machen lässt. Zunehmend machen sich Webserien das Phänomen der Multimodalität zunutze, um ihre Narrationen über unterschiedliche mediale Wege und Plattformen im Internet auszustalten. Das Internet, das sowohl als konglomerates als auch selbstständiges Erzählmedium betrachtet werden kann, bietet Webserien eine multimediale Infrastruktur für ihre Erzählweise. Beispielsweise erscheinen die einzelnen Episoden einer Webserie nicht lediglich nach

und nach auf YouTube oder MyVideo, sondern es werden darüber hinaus Informationen über die fiktiven Handlungsfiguren auf Facebook oder anderen sozialen Netzwerken geteilt und die Diegese der Serie damit erweitert.

Hier scheint Jan-Oliver Deckers Begriff des Hypertextes übertragbar, der sich aus dem Prinzip des Internets ergibt, jede Seite mit einer anderen Seite verlinken zu können:

Auf der einen Seite vernetzen sich (Teil-)Texte und werden dadurch Textgrenzen potenziell verschliffen. Auf der anderen Seite markiert der Sprung von einem Text zum nächsten semantisch die interne Geschlossenheit eines Textes, denn der Text erfolgt durch textübergreifende Kohärenzprinzipien. (Ebd.: 358)

Entsprechend dem ‚Kino der Attraktionen‘ scheint es geradezu, als wollten Webserien unbedingt über verschiedene Internetkanäle erzählen. Um die vielfältigen Möglichkeiten des Internets als neues Erzählmedium zu nutzen, gilt es, die Diegese beziehungsweise den Hypertext als sekundäres Zeichensystem so weit wie möglich über verschiedene mediale Formate auszubreiten.

Einen Darbietungscharakter erfüllt darüber hinaus auch die Integration von Medien und Internetplattformen in die Handlung von Webserien. Überdurchschnittlich oft nimmt das Sujet ‚Technik‘ in Webserien einen zentralen Stellenwert ein (vgl. Eick 2014: 90). So spielen beispielsweise soziale Medien und elektronische Kommunikationsmittel handlungstragende Rollen. Aufgrund solcher textimmanenter Thematisierung des Internets in Webserien, das gleichzeitig das eigene Erzähl- und Publicationsmedium darstellt, kann man grundsätzlich von einem selbstreferenziellen Charakter sprechen. Somit eröffnen sich für die Filmnarratologie nicht nur neue Perspektiven hinsichtlich des intermedialen, sondern auch bezüglich des transmedialen Erzählens (→ Intermedialität und Filmnarratologie; → Transmediales Erzählen).

### **Intermediale Selbstreflexivität in der Webserie WISHLIST**

Im Folgenden soll anknüpfend an diese grundlegenden Beobachtungen die Webserie WISHLIST (D 2016, Marc Schießer) filmnarratologisch in den Blick genommen werden. Dass in ihr ein technisch-ethischer Diskurs geführt wird, zeigt sich deutlich auf der *histoire*-Ebene: Je schwieriger die Wünsche sind, die Benutzer\*innen an eine App namens ‚Wishlist‘ stellen, umso moralisch bedenklicher werden die einem marktökonomischen Prinzip folgenden Aufgaben, die die Figuren zu erledigen haben, damit sie sich erfüllen. Während in der ersten Staffel „die Auseinandersetzung mit dem unbekannten Fremden, mit dem Metaphysischen im Zeitalter des Digitalen, in Gestalt einer übermächtigen Smartphone-Applikation“ (Abegg u. Kuhn 2019), thematisch im Vordergrund steht, kommt es in der zweiten Staffel immer mehr zu einer offenen Konfrontation zwischen denjenigen, die die Software zerstören, und denjenigen, die sie in die Gesellschaft implementieren wollen. Diese Thematik, die WISHLIST hier ausstellt, ist in einem besonderen Maße selbstreflexiv, da die Webserie selbst ein neues

Erzählmedium der digitalisierten Gegenwart darstellt, für welches, nach der Definition von Kuhn, das Internet konstitutiv ist: „Webserien sind audiovisuelle Formen im Internet, die sich durch Serialität, Fiktionalität und Narrativität auszeichnen und die für das Web als Erstveröffentlichungsort produziert worden sind“ (Kuhn 2012: 55).

Auch auf Ebene des *discours* wird das Sujet ‚Technik‘ als bedrohlich behandelt. Nicht selten wird in WISHLIST eine intradiegetisch stattfindende digitale Kommunikation der Figuren durch eingebettete Bildschirmsichten von Handy-Apps, sogenannte *second screens*, veranschaulicht. Auf diesem Weg wird die Technologie in das Narrativ eingespeist. Denn indem das Schriftbild der Smartphone-Kommunikation der Figuren auf die extradiegetische Ebene projiziert wird, sind die Rezipierenden der Webserie in der Lage, das Schriftgespräch parallel zur fortlaufenden audiovisuellen Ebene der Serie mitlesen zu können. An dieser Stelle werden nicht nur unterschiedliche Medien (Smartphone-Display und Webserie) intermedial miteinander gekoppelt, es wird auch über deren Mediengrenzen hinweg erzählt.

Während das Überschreiten dieser Grenzen markiert stattfindet, da der Wechsel einer Erzählinstanz auf die extradiegetische Ebene der Narration visuell durch das Schriftbild angezeigt wird, kann man andere intermediale Erzählstrategien in WISHLIST als unmarkiert bezeichnen. Als die Serie mit einer Verfolgungsszene in einem Industriegebiet beginnt, erinnern beispielsweise das wackelige Bild, die Verfolger-Kamera-Perspektive und das Setting an eine *Third-Person-Gaming*-Ästhetik. Es werden somit Computerspiel-narrative Elemente reflektiert, wenn auch sehr viel impliziter.

Sowohl bei den markierten als auch unmarkierten intermedialen selbstreflexiven Elementen, die die Webserie sowohl auf *discours*- als auch auf *histoire*-Ebene aufweist, kann von einem immersiven Effekt ausgegangen werden. Verstärkt wird dieser darüber hinaus durch das häufige Durchbrechen der vierten Wand durch die Protagonistin (vgl. Abegg u. Kuhn 2019).

#### **„Entscheide dich“ – Die Funktion von Transmedialität in WISHLIST**

Um das immense und breit gefächerte Spektrum von Web-Serien besser greifbar zu machen, scheint es für die Analyse von (Kurz-)Narrativen im Internet unabdingbar, neben der textimmanenter Herangehensweise eine Erweiterung hinsichtlich transmedialer Analyseaspekte anzustreben. Denn wie bereits hervorgehoben, spielt die Grundeigenschaft des Mediums Internet eine entscheidende Rolle für die Analyse von Webserien. Darauf basierend zeichnen sich vor allem die Charakteristika der *Partizipation* der Rezipierenden, mitunter durch die Inhaltsgestaltung, der *Aktualität* von Inhalten und der *Medialität*, also der Kopplung verschiedener Medien, ab. Darüber hinaus erfordern (Kurz-)Narrative im Internet eine gewisse Flexibilität aufseiten des Publikums, denn insbesondere die Vielschichtigkeit digitalen Erzählens auf unterschiedlichen Kanälen eröffnet vielfältige Partizipationsmöglichkeiten für das Publikum, da die Narrative häufig offen angelegt sind (vgl. Eick 2014: 179).

Dabei stellen sowohl die Intertextualität als auch die Multimodalität die wesentlichen Grundcharakteristika transmedialen Erzählens dar. Die daraus resultierenden Rezeptionssituationen werden dabei vor allem von „serielle[n] Formen und Formate[n]“ (ebd.) begünstigt. Auch im Hinblick auf das mit Webserien in Verbindung gebrachte Spezifikum des *user-generated content*, verstanden als interaktive „Mitmach“-Kultur, werden Webserien hinsichtlich ihrer Interaktivität und Authentizität analysiert (vgl. Kuhn 2012: 53). Dies geschieht zum einen durch die mediale Verbreitung innerhalb verschiedener Kanäle und der daraus entstehenden Vernetzung der fiktionalen Erzählung mit realen Inhalten, ein Aspekt, der beispielsweise bei Interviews mit Schauspieler\*innen und Produzierenden festzustellen ist.

Zum anderen kann die Webserie WISHLIST analog zu der App ‚Wishlist‘ gesetzt werden, da beide im übertragenen Sinn Einfluss auf den Alltag der Rezipierenden bzw. der Figuren haben. Diese zugleich metareflexive und selbstreflexive Eigenschaft spiegelt dabei auch die binär auftretenden Entscheidungen innerhalb der Diegese wider, da die daraus entstehenden variablen Handlungsstränge zumindest, wenn auch außerhalb der Diegese, von den Rezipierenden abgewogen werden. Denn vor allem die beim transmedialen Erzählen angelegte Kombination aus den Auswirkungen der Geschichten auf den Rezipierenden einerseits und der zum aktiven Mitmachen anregenden Eigenschaft des *Gamings* andererseits schafft Erlebnisse (vgl. Eick 2014: 183).

Exemplarisch kann dieser Aspekt auch auf die Webserie WISHLIST bezogen werden. Nicht nur, dass das ‚Gamingprinzip‘ als thematische Grundstruktur des Webserieninhalts angelegt ist, auch können Entscheidungsfindungen und die einhergehende Partizipation des Publikums als Metaebene angesehen werden. So wird in einem Video der Macher\*innen von WISHLIST über den Fortlauf der Serie gesprochen und explizit dazu aufgerufen, in Form von User-Kommentaren Spekulationen über mögliche Handlungsentwicklungen zu formulieren. Zugleich wird vom Produktionsteam die Bedingung aufgestellt, durch weiteren ‚Fansupport‘ auf anderen Plattformen und Kanälen das Fortsetzen der Serie ‚wahrscheinlicher‘ zu machen (vgl. WISHLIST: Staffel 3. [23.05.2019]).

Somit könnte sich das Konzept der Autorschaft des Narrativs von Webserien hin zu einem mehrschichtigen Autorenmodell verändern. Frei nach dem WISHLIST - Motto „Deine Aufgabe wurde berechnet. Abonniere diesen Kanal“ (WISHLIST 2016) wird darüber hinaus auf einen weiteren Kanal ‚outside the club‘ selbiger Macher\*innen aufmerksam gemacht, auf dem dann ein ‚letztes Geheimnis‘ über die Webserie zu finden ist. (Vgl. DAS LETZTE WISHLIST GEHEIMNIS [23.05.2019]). Kann das ‚Wünsch dir was‘ für die dritte Staffel somit als Metakommentar und Authentizitätsprinzip verstanden werden? Denn es wird beinahe das Gefühl vermittelt, die fiktiven App-Entwickler\*innen innerhalb der Webserie stünden mit dem Produktionsteam von WISHLIST in Verbindung. Diese Authentisierung stellt dabei eigentlich fiktionale Aspekte als teilweise faktisch dar. Folglich fällt es den Rezipierenden zunehmend schwer, zwischen ihnen zu unterscheiden. Darüber hinaus werden durch die bewusst vom Produktionsteam mit Leerstellen gefüllten seriellen Formate Spekulationen

über den weiteren Verlauf von den Rezipierenden formuliert oder wie bei WISHLIST gar eingefordert.

Diese Pseudo-Partizipation bindet dabei das Publikum an das Format, die eigentliche Diegese wird jedoch nicht erweitert. Allerdings arbeiten „immer mehr filmische Erzählformen [...] mit Interaktivität, und diese zwingt den Konsumenten in eine aktive Rolle – so kann man von einem gewissen spielerischen Charakter sprechen.“ (DAS LETZTE WISHLIST GEHEIMNIS [23.05.2019]) Dieses Oszillieren von ‚Partizipation‘ und der Abhängigkeit der Rezipierenden kann dabei in Analogie zur Narratologie von Games<sup>1</sup> verstanden werden. Denn „Filmemacher könnten von Game-Designern lernen, wie man das Publikum über Anreize in eine Story hineinzieht, sie dann mit Bonuspunkten belohnt und zum weiteren Erkunden der virtuellen Welten animiert“ (Eick 2014: 95). Dies könnte dabei zum einen auf das transmediale Erzählen bezogen werden, zum anderen aber auch Einfluss auf die Ebene der *histoire* von WISHLIST haben, nämlich das Treffen von Entscheidungen (vgl. ebd.: 107), welche ein Spezifikum von Games und elementar für den Handlungsfortlauf ist. Eine weitere Schnittstelle von Games und Webserien stellt außerdem der Kontext der Inhalte dar. Dieser Aspekt hängt in erster Linie damit zusammen, dass

kulturelle und gesellschaftspolitisch relevante Inhalte [...] immer mehr an Bedeutung [gewinnen]. Die Tatsache, dass die Narration immer wichtiger wird, ist eine typische Entwicklung vieler Mediengattungen und hängt insbesondere mit den erweiterten technischen und digitalen Möglichkeiten zusammen. (Ebd.: 95)

Aus diesem Grund kann zusätzlich ein mediensemiotischer Zugang für die Analyse von Webserien oder anderer digitaler Narrative geltend gemacht werden. Das filmische Erzählen muss in seiner Relation zu seinem spezifischen Kontext gesehen werden (vgl. Decker u. Krah 2008: 226–235). Die verschiedenen Ansätze und Konzepte des Text-Kontext-Verhältnisses wurden dabei bereits in vorangegangenen Diskursen

---

<sup>1</sup> Das Thema Narration im Kontext von Videospielen und Games spielt vor allem seitdem *narrative turn* der 70er-Jahre eine Rolle. Die Frage danach, inwieweit die Erzählform von Games in Abhängigkeit vom Spieler ist, kann lediglich mit der Steuerung des Tempos, dem Durchlaufen von spezifischen Wendepunkten sowie dem grundlegenden Erfolg im Spiel beantwortet werden. Die jeweiligen Möglichkeitsräume sowie die Begrenzung von Spielen werden jedoch von den Spielentwickler\*innen bestimmt. Grundsätzlich ist die Forschung um Games als narratives Medium noch nicht komplett ausgereift, weshalb häufig eine Orientierung im ‚Grenzgebiet‘ von Film und Game erfolgt. (Vgl. Eick 2014: 104 f.) Auch der kultursemiotische Zugang von Martin Henning in *Spielräume als Weltentwürfe: Kultursemiotik des Videospiels* eröffnet neue Schnittstellen zwischen Semiotik, Games Studies und kulturwissenschaftlichen Perspektiven. Es übernehmen nach Henning „insbesondere die [räumlich dargestellten] Dichotomien ‚Öffentlichkeit vs. Privatheit‘, ‚Individuum vs. Kollektiv‘ sowie ‚Autonomie vs. Heteronomie‘ struktur- und bedeutungsbildende Funktionen in den Weltentwürfen des Videospiels“ (Henning 2017: 17). Für weitere Auseinandersetzungen mit der Narration von Videospielen und ihren spezifischen Zeichensystemen, ästhetischen Strukturen bis hin zu kulturellen Kontexten gibt Henning wegweisende Ansätze.

und Ausführungen für die Filmnarratologie präsentiert. Ein mediensemiotischer Analysezugriff ließe sich auch für Webserien fruchtbar machen, um deren „zeichenbasierte [...] Textkonstrukte in ihrem kommunikativen Gesamtzusammenhang“ und in Bezug auf deren „verarbeitete [...] kulturellen Kontexte“ zu setzen (Decker 2017: 354).

### **Ausblick auf mögliche Forschungsperspektiven**

Die oben behandelten Aspekte der Intermedialität und Transmedialität gehören zu einem umfangreichen Katalog an Gesichtspunkten, die bei der wissenschaftlichen Betrachtung von Webserien näher untersucht werden sollten. Allein aus der basalen Beschaffenheit, dass es sich bei den meisten Webserien um Kurznarrative handelt, resultieren charakteristische Eigenschaften, die genuin mit dem Narrativ der Webserien zusammenhängen. Auch die Art der Einbettung einer Webserie in das jeweilige Internetportal kann sich möglicherweise auf die jeweilige Narration auswirken. Hier zeigt sich ein hoher Grad an Flexibilität, der bei konventionellen Erzählmedien nicht zu finden ist. Er ergibt sich zum einen aus einem hohen Freiheitsgrad in der medialen Konfiguration und zum anderen aus der technischen Umsetzung der Erzählweise.

Ebenso muss das Konzept der Autorschaft bei Webserien grundlegend neu betrachtet werden. Denn während man es etwa bei einem Roman in der Regel mit nur einer einzigen Autorinstanz zu tun hat, wird im Internet ein erhöhtes Maß an Interaktion der Rezipierenden mit dem Produzententeam der Serie – mitunter sogar in Echtzeit – geboten. Somit ergibt sich unter Umständen eine Partizipation an der Inhaltsgestaltung. Aus diesem Grund kann zusätzlich ein kultursemiotischer Zugang für die Analyse von Webserien oder anderer digitaler Narrative geltend gemacht werden. Fraglich bleibt dabei nur, ob es durch die Vielschichtigkeit von Webserien als Notwendigkeit erscheint, das Spektrum um Kultur, Semiosphäre und Ästhetik gegebenenfalls im Hinblick auf Narrative zu erweitern.

### **Webserie**

WISHLIST (D 2016, Marc Schießer).

### **Weitere audiovisuelle Quellen**

DAS LETZTE WISHLIST GEHEIMNIS. OUTSIDE THE CLUB (D 2018, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=LTWVliCWcBQ>, Youtube.com; zuletzt aufgerufen am 09.04.2020).

WISHLIST (D 2016. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=TAvFxc8ZzPU&list=PLJfLbnd-6KJ5uDOkkzkmoXTbJhvUtG9jfP%2C+>, Youtube.com; zuletzt aufgerufen am 09.04.2020).

### **Forschungsliteratur**

- Abegg, Jurij u. Markus Kuhn (2019): „Wishlist“. In: *Webserien-Blog. Webserien, Online-Serien, Webisodes, Websoaps und Misodes in Deutschland*. <http://webserie.blogspot.com/2019/01/wishlist.html?m=1> (23.01.2019).
- Decker, Jan-Oliver (2017): „Das Internet“. In: Hans Krah u. Michael Titzmann (Hg.): *Medien und Kommunikation. Eine Einführung aus semiotischer Perspektive*. Passau, S. 351–376.
- Decker, Jan-Oliver u. Hans Krah (2008): „Einführung. Zeichen(-Systeme) im Film“. In: Dies. (Hg.): *Zeitschrift für Semiotik*, Band 30, Heft 3-4. Tübingen, S. 226–235.
- Eick, Dennis (2014): *Digitales Erzählen. Die Dramaturgie der Neuen Medien*. Konstanz.
- Gunning, Tom (1986): „The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avantgarde.“ In: *Wide Angle*, Band 8, Heft 3-4. Ohio, S. 63–70.
- Henning, Martin (2017): *Spielräume als Weltentwürfe: Kultursemiotik des Videospiels*. Marburg.
- Kuhn, Markus (2012): „Zwischen Kunst, Kommerz und Lokalkolorit. Der Einfluss der Medienumgebung auf die narrative Struktur von Webserien und Ansätze zu einer Klassifizierung“. In: Ansgar Nünning u. a. (Hg.): *Narrative Genres im Internet. Theoretische Bezugsrahmen, Mediengattungstypologie und Funktionen*. Trier, S. 51–92.
- Kuhn, Markus u. Jan Henne (2019): *Die deutsche Webserien-Landschaft*. <http://webserie.blogspot.com/2019/01/wishlist.html?m=1> (23.01.2019).
- Kuhn, Markus, Irina Scheidgen u. Nicola Valeska Weber (2013): „Genretheorie und Genrekonzepte“. In: Dies. (Hg.): *Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung*. Berlin/Boston, S. 1–32.
- Meier, Stefan (2008): *(Bild-)Diskurs im Netz. Konzept und Methode für eine semiotische Diskursanalyse im World Wide Web*. Köln.

## 7. Genres als Semiosphären. Am Beispiel des Coming-of-Age-Films

Hannes Busch, Timea Wanko

### Genretheorie und Filmnarratologie

Genrebegriffe werden primär als Verständigungsbegriffe verstanden. Durch die Zuordnung eines Films zu einem Genre verändert sich die Erwartungshaltung des Rezipierenden, antizipiert wiederum vonseiten der Produktion. Genrebegehriffe erfüllen eine wichtige Funktion in der Vermarktung des Films und in der Orientierung der Zuschauer\*innen. Gleichzeitig sind Genrebegehriffe als Analyseinstrumente in der Filmwissenschaft etabliert, die Filme gruppieren, beschreiben und historisch einordnen (vgl. Kuhn, Scheidgen u. Weber 2013: 1). Aus dieser Spannung zwischen unterschiedlichen Funktionen von Genrebegehriffen ergibt sich eine Pluralität und Vielschichtigkeit von Genretheorien. Sie reichen von strukturellen Konzepten, die text-immanent distinkte Bestimmungsmerkmale von Genres postulieren, über kontext-sensitive Modelle bis hin zu kognitivistischen Ansätzen, die Genres auf Rezeptions-schemata reduzieren (vgl. ebd.: 13 ff.). Kuhn, Scheidgen und Weber versuchen, unterschiedliche Richtungen zu verknüpfen, und schlagen folgende Definition vor:

Genres basieren auf Gruppen von Filmen, die aufgrund gemeinsamer Merkmale in einer kulturell eingebundenen Produktions-, Rezeptions- und/oder Diskurspraxis in einer bestimmten historischen Phase in einem bestimmbarer Kontext unter einem spezifischen Genrebegehriff einander zugeordnet worden sind. Es handelt sich – im Sinne eines Clusters – um eine Ansammlung von Strukturmerkmalen, die sich in immer wieder neuen wandelbaren Zusammenschlüssen konfigurieren können. Genres lassen sich nicht allein an einer Gruppe von Filmen festmachen, sie existieren vielmehr erst durch die Zirkulation und Rezeption von Texten im kulturellen Kontext (ebd.: 22).

Die potenziell gemeinsamen Merkmale sind divers, variieren je nach Genre und können sich sowohl auf *histoire*- wie auch auf *discours*-Ebene manifestieren. In vielen Genres etablieren sich diese Gemeinsamkeiten in übergreifenden narrativen Mustern. Hickethier spricht von „visuellen und narrativen Stereotypen“ (Hickethier 2007: 78) sowie von „Motive[n], Sujets und erzählerische[n] Konstruktionen“ (ebd.: 71). Theorien zu Einzelgenres sind daher auf narratologisches Arbeiten angewiesen.

In diesem Paper soll anhand des Coming-of-Age-Films aufgezeigt werden, wie insbesondere Erzählstrukturen konstitutiv für Genres sein können. Dazu werden Genres zunächst (nach Lotman) als Semiosphären eingeordnet, um adäquat mit der Intermedialität und -textualität der Coming-of-Age-Struktur und der engen Verwandtschaft des Coming-of-Age-Films mit anderen Genres umgehen zu können. Wenn sich ein Genre vor allem durch seine Erzählmuster auszeichnet, dann können diese auch in anderen Filmgenres auftreten sowie auf andere Medien (Literatur, Serie, Computerspiel usw.) übertragen werden.

### Ein Neuansatz: Genres als Semiosphären

Genres sollen hier als Semiosphären gefasst werden. Eine Semiosphäre ist nach Lotman ein Zeichenraum, der die

Gesamtheit aller Zeichenbenutzer, Texte und Kodes einer Kultur [...] [umfasst], Zeichenprozesse ermöglicht [und] durch [seine] Individualität und Homogenität, den Gegensatz von Innen und Außen und die Ungleichmäßigkeit in der Struktur des Inneren [gekennzeichnet ist] (Lotman 1990a: 187).

Für die theoretische Aufarbeitung von Genres als Semiosphären sprechen im Wesentlichen die folgenden Punkte:

*Intertextualität und Intermedialität.* Genres sind nicht nur intertextuelle, sondern auch intermediale Phänomene (→ Intermedialität und Filmnarratologie). Das Krimigenre wird als Kategorie neben Filmen z. B. ebenso auf literarische Texte angewendet (vgl. Hickethier 2007: 63). Der Vorteil hier: In dem Konzept der Semiosphäre ist Intermedialität bereits angelegt, da Lotman sie als Teilkulturen versteht, die durch eine grundsätzlich heterogene Menge von Zeichensystemen bestehen (vgl. Decker 2016: 162).

*Reflexivität.* Lotman zufolge zeichnet viele Semiosphären eine Tendenz zur Selbstreferenz aus (vgl. Lotman 1990b: 128). Auch Genrekonventionen bilden immer wieder den Gegenstand von textuellen Selbstreflexionen, wie zum Beispiel in 500 DAYS OF SUMMER (USA 2009, Marc Webb), wenn der Erzähler trotz vieler Elemente, die den Film als Liebeskomödie ausweisen, betont, dass es sich hierbei nicht um eine Liebesgeschichte handelt.<sup>1</sup>

*Mehrdimensionalität.* Das Modell wird dem Genre in seiner Verständigungsfunktion (Dimension der Produktion bzw. Rezeption) gerecht (vgl. Kuhn, Scheidgen u. Weber 2013: 60). Text und Kontext werden hier in den generellen Zeichentransfer einer Teilkultur aufgelöst. Gleichzeitig lassen sich mit den Kernen von Semiosphären Phänomene beschreiben, die angewandt auf Genres auf bestimmte konventionalisierte Muster und Strukturformen hindeuten. Ein textimmanent-strukturaler Umgang mit Genres (Dimension der Texte/Filme) wird so korpusanalytisch operationalisiert und flexibilisiert (vgl. ebd.: 162).

*Genres als dynamische Prozesse.* Hinzu tritt eine Blicköffnung auf die Filmgeschichte. Denn Genres sind historisch wandelbar. Schon „jeder neue Film, der einem Genre zugeordnet wird, [...] verändert [dieses]“ (Hickethier 2007: 70 f.). Mit Lotmans Modell lässt sich dieser Prozess beschreiben. In einer Semiosphäre werden kontinu-

---

<sup>1</sup> Dabei ist anzumerken, dass Filme nicht selbstreflexiv sein müssen, um zur Selbstreflexivität eines Genres beizutragen. Hettich (2014) kategorisiert vier Arten der Genrerefexion. Nur in der dritten verweisen Filme notwendigerweise auf sich selbst: autothematische, transtextuelle, selbstreferentielle und metaisierende (vgl. Hettich 2014: 55 ff.).

ierlich „Kodes, Texte, Semantiken und mediale[] Formate[]“ (Decker 2016: 162) verfestigt oder aber an die Peripherie gedrängt. Der Kern einer Semiosphäre wird somit fortlaufend neu verhandelt (vgl. Lotman 1990a: 195). Bei Genres geschieht dies durch die ständige Spannung zwischen Wiederholung und Variation (vgl. Hickethier 2007: 80). Neue Texte reproduzieren selten vollständig die Strukturen von vorherigen, gleichzeitig führt die starke Abweichung von einem Genrekern dazu, dass die Texte nicht mehr mit dessen Codes verknüpft und verstanden werden können. An der Peripherie einer Semiosphäre können deren Grenzen wiederum durch starke Abweichungen umkämpft werden. Hier kann es zu Kontakt mit anderen Semiosphären kommen. Austausch, aber auch Abgrenzung sind so möglich (vgl. Decker 2016: 161). Durch die Begriffe ‚Zentrum‘/‚Kern‘ und ‚Peripherie‘ lassen sich Phänomene wie Genremix oder Subgenres veranschaulichen.

### **Das Genre des Coming-of-Age-Films**

Der Coming-of-Age-Film kann zunächst als Subgenre des Teen- bzw. Jugendfilms aufgefasst werden (vgl. Wegener 2013: 296). Im Gegensatz zum ‚Jugendfilm‘, der nach Kümmerling-Meibauer und Schumacher kein Genre, sondern einen Sammelbegriff darstellt, da er verschiedenste Eigenschaften unterschiedlicher Erwachsenengenres beinhalten kann und diese lediglich jugendfreundlich transformiert (vgl. Kümmerling-Meibauer 2010: 296 ff.), weisen die spezifischen Subgenres wie Coming-of-Age oder der Highschool-Film doch ihre eigenen distinktiven Merkmale auf (vgl. Schumacher 2013: 296 u. 304).

Dennoch können zunächst drei basale Charakteristika des Jugendfilms herausgearbeitet werden, die grundsätzlich dem Jugendfilm zugrunde liegen: (1) Der Film führt eine\*n heranwachsende\*n Protagonisten\*in vor, (2) dessen\*deren Erfahrungen und Handlungen das Narrativ dominieren, und (3) bietet daher Identifikationspotenzial für jugendliche Rezipierende (vgl. ebd.: 297). Ausgegangen werden kann von einem hohen Grad subjektiven Erzählers und einhergehend damit potenziell von narrativer Unzuverlässigkeit (vgl. Wegener 2013: 129).

Der Coming-of-Age-Film lässt sich durch genrespezifische narrative Muster und thematische Konventionen ausdifferenzieren, die durch die zu bewältigenden Entwicklungsaufgaben der entwicklungspsychologischen Phase der Adoleszenz geprägt sind (vgl. ebd.: 129 f.). Dabei zentriert das Genre im engeren Sinne die „Phase des Übergangs“ (Schumacher 2013: 305) sowie den „Prozess des Erwachsenwerdens“ (ebd.: 303). Beim Coming-of-Age-Film ist es unabdingbar, dass durch das Überschreiten einer Entwicklungsschwelle eine Rückkehr in die alte Welt nicht mehr möglich ist und somit ein wichtiger Schritt der Identitätsbildung vollzogen wird (vgl. Wegener 2013: 130).

Im Lotman’schen Sinne kann die Bewältigung der psychologisch begründeten Entwicklungsaufgaben durch den\*die Protagonisten\*in als Grenzüberschreitung und

somit als Ereignis gewertet werden (vgl. Lotman 1993: 332). Diese Grenzüberschreitung und folglich auch die Qualität der Ereignishaftigkeit formen eine wichtige narrative Komponente des Genres (vgl. Schumacher 2013: 303 f.).

Folgende Entwicklungsschritte – oder Ereignisse – kennzeichnen die Adoleszenzphase und können als Analysekatalog für Coming-of-Age-Filme verwendet werden:

- (1) „das sexuelle Erwachen“ (Wegener 2013: 129),
- (2) „die Auflehnung gegen Autoritäten“ (ebd.), die Abgrenzung von den Eltern und die Neusetzung von Grenzen,
- (3) die Beziehungsbildung und Rollenfindung innerhalb der Peergroup und der Gesellschaft (vgl. ebd.),
- (4) „die Herausforderung, Orientierung in einer von Pluralisierung und Individualisierung geprägten Gesellschaft zu finden“ (ebd.) sowie
- (5) die Identitätssuche, die Auseinandersetzung mit der eigenen Psyche und dem eigenen Selbst (vgl. ebd.: 129 f.).

Ob Mutprobe oder sexuelle Erfahrungen – sie stellen „Übergangsriten“ (Schumacher 2013: 306) dar und prägen Selbstfindung und Grenzüberschreitung maßgeblich. Dabei vollziehen sich entsprechende Ereignisse im Kontext der Motive Schule und/oder Reise (vgl. ebd.), wodurch nicht nur an die Lebenswelt von Jugendlichen angeknüpft, sondern auch der Aspekt des „Schwellenzustand[s]“ (ebd.) Berücksichtigung findet. So lässt sich das Setting vor allem durch Orte der Handlung, Bewegung und Begegnung charakterisieren, die „Räume des Dazwischens“ (ebd.: 307) darstellen. Es werden Schulkorridore, Kantine, Umkleidekabinen oder auch gesellschaftliche Räume wie Partys, Clubs oder Sportevents gezeigt (vgl. ebd.: 304 u. 307). Als Höhepunkt von Begegnung fungiert bei Coming-of-Age-Filmen mit starkem Schulbezug oft der Abschlussball – „das Finale, in dem alle Konflikte kulminieren“ (ebd.: 307). Es sind dementsprechend alltagsnahe und realistische Settings, die den Coming-of-Age-Film kennzeichnen.

Das Coming-of-Age-Genre verarbeitet aktuelle gesellschaftliche Diskurse und hat sich historisch immer wieder an seiner primären Zielgruppe ausgerichtet. Die Jugendkultur, die sich über Musik, Mode und Sport definiert, ist in dieser Filmgruppe in hohem Grad präsent. Dabei unterliegt die Subkultur stets einem dynamischen Wandel, und einhergehende Veränderungen lassen sich auch am Film ablesen (vgl. ebd.: 302), worin „in vielen verschiedenen Varianten das [aktuelle] kulturelle Konzept von Jugend ästhetisch ausformuliert“ (ebd.) wird. Coming-of-Age formt somit ein dynamisches Genre, das sich an die Interessen und Bedürfnisse der Jugendlichen anpasst (vgl. ebd.).

Folglich kann das Coming-of-Age-Genre nicht nur als eine sehr hybride, sondern auch flexible, fluide und von gesellschaftlichen Teilprozessen geprägte Semiosphäre bezeichnet werden. Die Tendenz zur Genrehybridität, die dem Jugendfilm im

Allgemeinen und dem Coming-of-Age-Film im Besonderen zugrunde liegt, unterstreicht die neue Sichtweise, Genres als Semiosphären zu betrachten. Coming-of-Age-Filme können Elemente von Liebesfilmen (z. B. *CALL ME BY YOUR NAME*, IT u. a. 2017, Luca Guadagnino), Roadmovies (z. B. *TSCHICK*, DE 2016, Fatih Akin) oder Fantasyfilmen (z. B. die *HARRY POTTER*-Filme, UK/USA 2001–2011) aufweisen, formen dennoch ihr eigenes Genre, da sie sich durch andere Merkmale enger eingrenzen lassen (vgl. Wegener 2013: 130) (→ Transmediales Erzählen).

#### **Eine genretheoretisch orientierte Filmanalyse: THE PERKS OF BEING A WALLFLOWER**

Chboskys *THE PERKS OF BEING A WALLFLOWER* (VIELLEICHT LIEBER MORGEN, USA 2012) handelt von Charlie Kelmeckis, seinem ersten Jahr auf der Highschool sowie den damit verbundenen persönlichen ‚Höhen‘ und ‚Tiefen‘. Folgende Beobachtungen lassen sich hinsichtlich der Entwicklungsteilprozesse des Protagonisten festhalten:

(1) In Bezug auf eine (positive) Sexualitätserfahrung macht Charlie eine entscheidende Entwicklung durch; er teilt mit Sam seinen ersten Kuss und mit Mary Elizabeth seine ersten sexuellen Annäherungen. Obwohl für Charlie Sexualität einen wichtigen und basalen Platz einnimmt, ist der Anteil an Sequenzen im Film, in denen Sexualität eine Rolle spielt, gering.

(2) Eine Auflehnung gegen Autoritäten oder die Eltern kann nicht verzeichnet werden. Vor allem aufgrund seines psychischen Zustands ist der Protagonist auf seine Familie angewiesen. Gegen Lehrkräfte findet ebenfalls keine Rebellion statt, im Gegenteil, Englischlehrer Mr. Anderson fungiert als Vorbildfigur. Das Umspielen von Grenzen wird durch den Gebrauch von Drogen und ein kurzes Polizeiverhör ange deutet – beides bleibt jedoch ohne Konsequenzen.<sup>2</sup>

(3) Der Film fokussiert zu Beginn Charlies Abgrenzung und Außenseitertum – ein weiteres genretypisches Thema (vgl. Schumacher 2013: 308). Mit Patrick, Sam, Alice und Mary Elizabeth findet Charlie jedoch eine Freundesgruppe, die ihn annimmt und integriert. Zunächst agiert er eher zurückhaltend, beim weihnachtlichen Wichteln wird jedoch seine Position in der Gruppe deutlich hervorgehoben (*THE PERKS OF BEING A WALLFLOWER*: 0:38:22–0:41:00) und der Kuss zwischen Sam und Charlie (0:44:55) spiegelt die voranschreitende Integration in die Peergroup wider. Durch sich akkumulierende (Liebes-)Konflikte wird Charlie kurzzeitig aus der Gruppe ausgeschlossen, bis er Patrick in einer Schlägerei verteidigt (1:09:07), Loyalität demonstriert und erneut in die Peergroup integriert wird. In den Briefen an eine fiktive Figur, die an *Die Leiden des jungen Werthers* (1774) denken lassen, reflektiert Charlie die obengenannten Entwicklungen und stellt die Wichtigkeit von Integration und Investition in eine soziale Gruppe heraus (z. B. ab 0:27:18). Während zu Beginn des

---

<sup>2</sup> Die Überblendung von Hostie zu LSD-Plättchen (0:48:29) ist eine strukturelle Kopplung und kann als Kommentar gelesen werden, dass eine Abgrenzung zu Traditionen im Elternhaus stattfindet.

Films Zurückgezogenheit und Unauffälligkeit für Charlie von Bedeutung sind, sind es am Ende Freundschaft, Zusammenhalt und Freiheit.

(4) THE PERKS OF BEING A WALLFLOWER zeigt die Suche nach Orientierung in einer von Individualisierung geprägten Welt leitmotivisch anhand der entwicklungs-fördernden Bedeutung von Musik und Literatur<sup>3</sup> – und arbeitet demnach mit zahlreichen intertextuellen Bezügen. Somit wird nicht wie in vielen neueren Coming-of-Age-Filmen oder -Serien (vgl. z. B. die Webserie DRUCK, DE 2018–2020, Pola Beck u. a.) ein Fokus auf soziale Medien gesetzt (→ [Kurz-]Narrative im Internet), was sich damit erklären lässt, dass der Film auf Chboskys gleichnamigen Roman aus dem Jahr 1999 basiert und wie dieser in den 90er-Jahren spielt. Hier wiederum wird der intermediale Charakter des Films deutlich.<sup>4</sup>

(5) Charlies Selbstbild sowie seine psychische Verfassung spielen eine basale Rolle in der Diegese. Im Verlauf des Films wird deutlich, dass er an Halluzinationen, Panikattacken und Wahrnehmungsverlusten leidet. Zudem erfährt der\*die Rezipierende, dass sein bester Freund Mikel Suizid begangen sowie seine Tante Helen ihn sexuell belästigt hat und in seiner Kindheit tödlich verunglückt ist. In *flashbacks* werden immer wieder kurze Szenen aus Charlies Vergangenheit gezeigt, die aufzeigen, dass eine Verarbeitung der Ereignisse nicht stattgefunden hat.

Die für den Jugendfilm typische Auseinandersetzung mit dem eigenen Selbst ist in THE PERKS OF BEING A WALLFLOWER dominant und wird durch das *voiceover*, die Fokalisierung und das unzuverlässige Erzählen in Form von Pseudodiegesen unterstrichen. Als subjektive Erzählinstanz kommentiert und reflektiert Charlie im *voiceover* Situationen, Gefühle und Entwicklungen. Das *voiceover* übernimmt häufig eine zusammenfassende, zeitraffende Funktion. Auf Tonebene ist es von Musik (meist mit intradiegetischem Ursprung) begleitet; die Soundkulisse der gezeigten Szene ist nur gedämpft zu vernehmen; die Szenen wechseln schnell und sind collagenartig in Reihe geschnitten (z. B. 0:27:18–0:29:51). Die Subjektivität wird nicht nur durch die Fokalisierung auf Charlie<sup>5</sup> (bis auf wenige Ausnahmen<sup>6</sup>) verdeutlicht, sondern auch

---

<sup>3</sup> Popkulturelle Bezüge, vor allem musikalische, fungieren dabei als weiteres Merkmal des untersuchten Genres (vgl. Schumacher 2013: 304).

<sup>4</sup> Der Aspekt der Intermedialität ist nicht nur für den hier untersuchten Film relevant, denn viele Coming-of-Age-Filme basieren auf einer Romanvorlage (vgl. z. B. die HARRY POTTER-Filme, TSCHICK, CALL ME BY YOUR NAME sowie MARGOS SPUREN (USA 2015) und DIE MITTE DER WELT (DE 2016, Jakob B. Erwa).

<sup>5</sup> Deutlich wird die Fokalisierung und Perspektivübernahme durch die Kamera bei Charlies Drogenszenen, der Schlägerei in der Mensa sowie seinem psychischen Zusammenbruch. Durch Einsatz von Zeitlupen und anderen zeitverlangsamenden Elementen, ein verschwommenes Bild, eine schwankende oder gar schiefe Kamera, Schwarzblenden uvm. werden Charlies psychische sowie körperliche Verfassung reflektiert.

<sup>6</sup> Auf dem Homecoming-Ball steht Charlie allein an einer Wand am Rande der Tanzfläche. Die Kamera zeigt ein Gespräch und den anschließenden Tanz von Patrick und Sam, die Charlie von seiner Position aus nicht hätte miterleben können. Diese Momente, in denen sich die Kamera Charlies Perspektive entzieht, sind jedoch sehr selten und kurz.

durch Einschübe von Pseudodiegesen, in denen Charlie das Ende seiner Highschoolzeit (0:02:28), einen Tanz mit Sam (0:34:04) sowie das Ende der Beziehung mit Mary Elizabeth (1:03:35) imaginiert. Auch die *flashbacks* zeigen nur Charlies Erinnerungen und operieren mit einer subjektiven Zeit (→ Unzuverlässigkeit im Film; → Mentale Metadiegesen; → Subjektivität/Wahrnehmung/(Psycho-)Pathologie).

Die Bewältigung der Entwicklungsaufgaben scheint beim Helden in manchen Fällen nicht endgültig abgeschlossen und ist bei anderen Figuren ersichtlicher. Durch Patrick wird die dynamische Figur eines jungen, homosexuellen Heranwachsenden entworfen, die in ihrer geheimen Beziehung zu Brad scheitert und sich mit Prozessen der Identitätsfindung auseinandersetzt. Auch Sams Geschichte wird in das Hauptnarrativ eingesponnen; ihre Vergangenheit wird eröffnet und ihre häufig wechselnden und schlechten Beziehungen zu erklären versucht. Die Beziehung zu Craig beendet sie am Ende. Somit sind bei diesen beiden Figuren deutliche Entwicklungsschritte zu beobachten.

Auch auf Ebene der *mise-en-scène* unterstreicht der Film seine Zugehörigkeit zum Coming-of-Age-Genre: Begegnung und Sozialisation finden am Sportplatz, auf Schulkorridoren, bei Hauspartys sowie Schulfeiern statt und Konflikte werden in der Schulkantine ausgetragen. Aber auch die Zimmer der Heranwachsenden spielen als Raum der Jugendkultur eine wichtige Rolle. Schumacher hebt bei Coming-of-Age-Filmen zudem das „Motiv der Brücke“ (Schumacher 2013: 309) hervor, das den Schwellenzustand verdeutlicht. Es sind Orte der Bewegung, die beispielsweise durch eine „nächtliche Autofahrt“ (ebd.: 310) verbunden „mit dem Mythos der Freiheit“ (ebd.) dargestellt werden. In THE PERKS OF BEING A WALLFLOWER ist es ebendiese nächtliche Autofahrt durch einen Tunnel, der Freiheit und den Übergang zum Erwachsensein markiert und das Ende des Films bildet (1:33:22–1:34:41).

Die genrecharakteristische äußerliche Metamorphose des\*der Protagonisten\*in (vgl. ebd.: 308), die meist in Verbindung mit dem Abschlussball und „somit als das zentrale Initiationsritual inszeniert wird und bis zu dem alle Entwicklungsaufgaben gelöst sein müssen“ (ebd.: 307; Herv. i. O.), wird in THE PERKS OF BEING A WALLFLOWER transformiert dargestellt. Die Metamorphose wird bei Charlie vor allem durch das Anziehen des Anzugs, den er von Patrick zu Weihnachten geschenkt bekommt, deutlich (0:41:40). Zu einem der letzten Schulbälle lädt ihn Mary Elizabeth ein (0:55:00). Statt jedoch das Initiationsritual zu beenden, intensivieren sich hier alle Probleme. Eine zweite Phase beginnt, in welcher Charlie nun selbst aktiv Entscheidungen treffen muss und nicht mehr nur durch seine Freund\*innen den Reifungsprozess bestreitet. Auch nach der Abschlussfeier von Sam, Patrick und dem Rest der Peergroup, die hier das Ende der Initiation kennzeichnen könnte, verstärken sich Charlies psychische Ängste und eine dritte Phase wird eingeleitet (1:19:30–1:31:15). Diese Abweichungen vom prototypischen Erzählmuster müssen nicht als Genrebruch betrachtet werden, sondern zeigen einen filmspezifischen Fokus. Charlies emotionale und soziale ‚Höhen‘ und ‚Tiefen‘ stehen im Mittelpunkt und werden hervorgehoben.

Während sich THE PERKS OF BEING A WALLFLOWER an dem herausgestellten Genrekern orientiert, gehen damit andere prominente Filme der letzten Jahre anders um oder weichen bewusst davon ab, sodass die Fluidität, Dynamik und Hybridität von Genres fassbar werden. Diese operieren zwar mit dem „Prinzip der Wiederholbarkeit“ (Hickethier 2007: 80), aber nicht durch „ständige Wiederholbarkeit von Stereotypen“ (ebd.), sondern durch „ihre ständige Variation und ihre Einbettung in bestimmte narrative Formen“ (ebd.). „Schema und Variation bilden eine unauflösbar Einheit“ (ebd.) und Abweichungen von der basalen Narrationsstruktur generieren zusätzliche Bedeutung (vgl. ebd.: 82). Dieser Punkt kann anhand der Queer-Thematik verdeutlicht werden: In THE PERKS OF BEING A WALLFLOWER oder MOONLIGHT (USA 2016, Barry Jenkins) wird Homosexualität vor allem mit fehlender gesellschaftlicher Akzeptanz verbunden; CALL ME BY YOUR NAME bricht mit diesem narrativen Element. Das genretypische Aufgreifen der Queer-Thematik illustriert zudem, dass das Genre in starkem Austausch mit gesellschaftlichen Diskursen tritt.

#### **Ausblick: Desiderate und Anschlussmöglichkeiten einer genretheoretisch orientierten Filmmnarratologie**

Eine Anwendung des Semiosphären-Konzepts auf Genres scheint produktiv und schlüssig. Es lässt eine dynamische Betrachtung von Genre zu und betrachtet Genreabweichungen unter anderem als natürliche Prozesse des Wandels und der Hybridität. Der intermediale und intertextuelle Charakter insbesondere des Coming-of-Age-Genres ist damit darstellbar.

Betrachtet man den Jugendfilm, kann mit Schumacher hervorgehoben werden, dass es sich um „ein klares Forschungsdesiderat“ (Schumacher 2013: 297) handelt. „Die deutschsprachige wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Jugendfilm erfolgt vorwiegend aus medienpädagogischer Perspektive“ (ebd.). Künftige Analysen des Coming-of-Age-Genres bedürfen in Anbetracht dessen etwa einer historischen Perspektivierung in Richtung einer Berücksichtigung des goethezeitlichen Erzählmodells der Initiationsgeschichte (vgl. Titzmann 2012). So könnten narrative Muster deutlicher herausgearbeitet und Merkmale distinktiver voneinander abgegrenzt werden.

Die Analyse hier ergab, dass die Grenzen zwischen den Subgenres des Jugendfilms unscharf sind. Beispielsweise teilen sich der Coming-of-Age-Film und der Highschool-Film viele Merkmale. Schumacher resümiert zwar, dass der Highschool-Film komödiantischer und stereotypischer und der Coming-of-Age-Film melancholischer und melodramatischer angelegt ist, dennoch zeichnen sich viele Überschneidungen ab (vgl. Schumacher 2013: 307 u. 311).

Schlussendlich weisen zahlreiche Jugendfilme die herausgearbeitete narrative Struktur, mindestens in Ansätzen, auf. Daher kann bei Coming-of-Age nicht nur von einem Genre, sondern auch von einem intermedial einsetzbaren Erzählmodell,

einer Schablone für menschliche Elementarerfahrung,<sup>7</sup> gesprochen werden. Für die Filmnarratologie und die Genreanalyse formt sich dementsprechend die Herausforderung, Klarheit zu schaffen, ab wann es sich bei Genres um eine narrative Struktur im Sinne eines Erzählmodells (beispielsweise wie bei Campbells Heldenreise, vgl. Campbell 2011), einer Genrekonvention oder um beides handelt.

### Filme

- 500 DAYS OF SUMMER (USA 2009, Marc Webb).  
CALL ME BY YOUR NAME (IT u. a. 2017, Luca Guadagnino).  
DIE MITTE DER WELT (DE 2016, Jakob B. Erwa).  
DRUCK (DE 2018–2020, Pola Beck u. a.).  
HARRY POTTER (UK/USA 2001–2011, Chris Columbus u. a.).  
PAPER TOWNS (MARGOS SPUREN, USA 2015, Jake Schreier).  
MOONLIGHT (USA 2016, Barry Jenkins).  
THE PERKS OF BEING A WALLFLOWER (VIELLEICHT LIEBER MORGEN, USA 2012, Stephen Chbosky).  
TSCHICK (DE 2016, Fatih Akin).

### Forschungsliteratur

- Campbell, Joseph (2011): *Der Heros in tausend Gestalten*. Berlin.  
Decker, Jan-Oliver (2016): „Transmediales Erzählen. Phänomen – Struktur – Funktion“. In: Martin Henning u. Hans Krah (Hg.): *Spielzeichen. Theorien, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels*. Glückstadt, S. 137–173.  
Hettich, Katja (2014): „Reflexivität und Genrereflexivität im Spielfilm. Begriffsklärungen und Überlegungen zu Genrereflexionen im zeitgenössischen Kino“. In: *Rabbit Eye – Zeitschrift für Filmforschung* 6, S. 48–67.  
Hickethier, Knut (2007): „Genretheorie und Genreanalyse“. In: Jürgen Felix (Hg.): *Moderne Film Theorie*. 3. Aufl. Mainz, S. 62–96.  
Kuhn, Markus, Irina Scheidgen u. Nicola Valeska Weber (2013): „Genretheorien und Genrekonzepte“. In: Markus Kuhn u. a. (Hg.): *Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung*. Berlin/Boston, S. 1–36.  
Kümmerling-Meibauer, Bettina (2010): „Einleitung“. In: Bettina Kümmerling-Meibauer u. Thomas Koebner (Hg.): *Filmgenres. Kinder- und Jugendfilm*. Stuttgart, S. 9–22.  
Lotman, Jurij M. (1993): *Die Struktur literarischer Texte*. 4. Aufl. München.  
Lotman, Jurij M. (1990): „Über die Semiosphäre“. In: *Zeitschrift für Semiotik* 12 (4), S. 187–305.  
Lotman, Jurij M. (1990): *Universe of the Mind: A Semiotic Theory of Culture*. Bloomington.

<sup>7</sup> Auch hier wäre eine ausführliche Behandlung von Titzmanns Ausführungen zur Initiatonsgeschichte in der Goethezeit von großer Relevanz (vgl. Titzmann 2012: 223–288).

- Schumacher, Julia (2013): „Jugendfilm“. In: Markus Kuhn, Irina Scheidgen, u. Nicola Valleska Weber (Hg.): *Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung*. Berlin/Boston, S. 295–313.
- Titzmann, Michael (2012): „Die ‚Bildungs-‘/Initiationsgeschichte der Goethezeit und das System der Altersklassen im anthropologischen Diskurs der Epoche“. In: Wolfgang Lukas, Claus-Michael Ort u. Ders. (Hg.): *Anthropologie der Goethezeit. Studien zur Literatur und Wissensgeschichte*. Berlin/Boston, S. 223–288.
- Wegener, Claudia (2011): „Kinderfilm: Themen und Tendenzen“. In: Thomas Schick u. Tobias Ebbrecht (Hg.): *Kino in Bewegung. Perspektiven des deutschen Gegenwartsfilms*. Wiesbaden, S. 121–136.

## 8. Intermedialität und Filmnarratologie. Intermediale Wechselspiele in DAS LEBEN DER ANDEREN

*Lea Daume, Neeve-Sophie Bosée*

### Intermedialitätstheorie in filmnarratologischer Perspektive

Die disziplinübergreifende Begriffsvielfalt macht Intermedialität zu einem schwer definierbaren Phänomen in der medienwissenschaftlichen Forschungsarbeit. Da Intermedialität noch nicht als medienübergreifender Bereich gefasst wird, fehlt bislang eine terminologische, konzeptionelle und theoretische Präzisierung (vgl. Rajewsky 2002: 3). Insbesondere die Abgrenzung von anderen Phänomenen wie der Intra- oder Transmedialität (→ Transmediales Erzählen) ist in der Forschung umstritten und hängt von dem zugrunde gelegten Text- und Medienbegriff ab.<sup>1</sup> Martin Nies hält sich in seinen Ausarbeitungen an Irina O. Rajewskys einflussreiche Theorie zur Intermedialität, ergänzt diese jedoch um einige Aspekte. Sowohl Rajewsky als auch Nies grenzen Intermedialität von Transmedialität ab;<sup>2</sup> transmediale Phänomene verstehen sie als „medienunspezifische ‚Wanderphänomene‘“ (ebd.: 12)<sup>3</sup> ohne die Notwendigkeit eines kontaktgebenden Ursprungsmediums, das die Bedeutungskonstitution der beteiligten Medien beeinflusst (vgl. ebd.: 13). Intermedialität hingegen definieren sie „als Hyperonym für die Gesamtheit aller Mediengrenzen überschreitenden Phänomene“ (ebd.: 12), die „mindestens zwei konventionell als distinkt wahrgenommene Medien involvieren“ (ebd.: 19). Ein intermediales Phänomen ist somit in einer Weise zwischen Medien angesiedelt, wobei das kontaktnehmende Medium nach Nies sowohl seine eigene als auch die referenzialisierte, fremde Medialität als zeichenhaft reflektiert und dadurch Bedeutung konstituiert (vgl. Nies 2013: 377).

Intermedialität lässt sich nach Rajewsky in drei Phänomenbereiche unterteilen, denen qualitativ unterschiedliche Begriffe von Intermedialität zugrunde liegen.

---

<sup>1</sup> So wird *Medium* im Folgenden im Sinne eines „konventionell [...] als distinkt angesehene[n] Kommunikationsdispositiv[s]“ (Wolf 2002: 165) und *Text* im semiotischen Sinne verstanden, d.h. als „„Gewebe[]“ aus Zeichen“ (Nies 2011: 208), das „alle Arten zeichenhafter Äußerungen umfasst“ (ebd.), sowohl Literatur als auch Filme und andere Medien.

<sup>2</sup> Ebenfalls abzugrenzen, da häufig mit Intermedialität in Verbindung gebracht, sind Phänomene der Intramedialität und Intertextualität. Intramedialität bezeichnet Relationen innerhalb eines Mediums, Intertextualität Relationen zwischen Texten (vgl. Rajewsky 2002: 12 u. 44).

<sup>3</sup> „Z. B. das Auftreten desselben Stoffes oder die Umsetzung einer bestimmten Ästhetik bzw. eines bestimmten Diskurses in verschiedenen Medien“ (ebd.: 12 f.).

(1) *Intermediale Bezüge*.<sup>4</sup> Nies differenziert hier, ebenso wie beispielsweise Andreas Blödorn,<sup>5</sup> auf welcher Ebene die Referenz hergestellt wird; so können intermediale Bezüge einerseits auf *histoire*-Ebene stattfinden und das kontaktgebende Medium lediglich thematisieren, andererseits kann das kontaktnehmende Medium sich auf der *discours*-Ebene die Vermittlungsweisen des kontaktgebenden Mediums zeichenhaft aneignen (vgl. ebd.: 364), so zum Beispiel im Falle der ‚filmischen Schreibweise‘.<sup>6</sup> Insbesondere die Imitation eines anderen Mediums kann Auswirkungen auf das Narrativ haben, da die Variation des zeichenhaften Vermittlungsverfahrens auch das Erzählkonzept des fraglichen Textes beeinflussen kann, nicht zuletzt durch das Bewusstmachen der spezifischen Zeichenhaftigkeit des vermittelnden und des imitierten Mediums.

(2) *Medienwechsel*.<sup>7</sup> Auch hier lässt sich unterscheiden: Beim markierten Medienwechsel wird der Wechsel mitreflektiert (zum Beispiel beim Aufschlagen eines Buches zu Beginn eines Films), beim unmarkierten Medienwechsel erkennt man den Medienwechsel nur durch extratextuelle Informationen (vgl. ebd.: 365). Beide Fälle haben Auswirkungen auf das Narrativ, da durch den Wechsel einerseits narrative Strukturen des Ursprungsmediums verloren gehen, der Stoff jedoch gleichzeitig an das Zielmedium angepasst wird, sodass neue narrative Möglichkeiten genutzt werden können.

(3) *Medienkombination*.<sup>8</sup> Hier ergeben sich in Hinblick auf das Narrativ Möglichkeiten aus der Kombination zweier Medien, die sich strukturell ergänzen. Es entstehen auf der einen Seite narrative Potenziale, auf der anderen Seite können narrative Strukturen verändert werden oder verloren gehen.

Alle drei Formen der Intermedialität treten nicht nur isoliert, sondern auch in Kombination miteinander auf, sodass Medienprodukte in mehrfacher Hinsicht intermedial konstituiert sein können (vgl. Rajewsky 2002: 17).

<sup>4</sup> „Verfahren der Bedeutungskonstitution eines medialen Produkts durch Bezugnahme auf ein Produkt (= Einzelreferenz) oder das semiotische System (= Systemreferenz) eines konventionell als distinkt wahrgenommenen Mediums mit dem dem kontaktnehmenden Medium eigenen Mitteln“ (Rajewsky 2002: 19), zum Beispiel Bezug eines Filmes auf einen bestimmten literarischen Text.

<sup>5</sup> Andreas Blödorn nimmt genau dieses Verhältnis von filmischen *discours* und *histoire* bei intermedialen Erzähl- und Inszenierungsstrategien anhand von Peter Greenaways THE PILLOW BOOK in den Blick (vgl. Blödorn 2007: 108).

<sup>6</sup> Zur Problematisierung dieses Begriffs im Wechselspiel aus Intermedialitätstheorie und Narratologie vgl. Brössel 2014 u. 2017.

<sup>7</sup> „Transformation eines medienspezifisch fixierten Produkts beziehungsweise Produkt-Substrats in ein anderes, konventionell als distinkt wahrgenommenes Medium“ (ebd.: 19), zum Beispiel in einer Literaturverfilmung, wobei ein „neuer ‚Text‘ mit anderen medienspezifischen Bedingungen der Bedeutungskonstitution“ (Nies 2013: 364) entsteht.

<sup>8</sup> „Punktuelle oder durchgehende Kombination mindestens zweier, konventionell als distinkt wahrgenommener Medien, die sämtlich im entstehenden Produkt materiell präsent sind“ (Rajewsky 2002: 19) und „jeweils auf ihre eigene, medienspezifische Weise zur (Bedeutungs-)Konstitution des Gesamtprodukts beitragen“ (ebd.: 15), zum Beispiel ein Fotoroman.

Der für Nies' semiotisches Verständnis von Intermedialität zentrale Bestandteil der Selbstreflexivität eines Mediums innerhalb einer intermedialen Referenz betont die Reflexion der Zeichenfunktion der beteiligten Medien. Er sieht beispielsweise Literaturverfilmungen, die ihren literarischen Ursprung nicht thematisieren, nicht als intermedial an, da sie den Aspekt der Medialität des Ausgangstextes nicht problematisieren und funktionalisieren (vgl. Nies 2013: 376).

Um die Frage nach der semantischen Funktion intermedialer Referenzen zu beantworten, schlägt Nies drei Diskursformationen vor, im Rahmen derer intermediale Referenzen semantisch funktionalisiert sein können: Der Aufklärungsdiskurs, der die Repräsentation von ‚Wahrheit‘ in verschiedenen Medien verhandelt, der medienethische Diskurs, der ihre manipulative ‚Macht‘ thematisiert, und der zeichenkritische Diskurs, der nach Derrida die Entreferenzialisierung von Zeichen kommuniziert (vgl. ebd. 376).

Was die Verbindung von Narrativität und Intermedialität angeht, so lässt sich festhalten, dass verschiedenste Medien wie Film, Literatur oder Musik das grundlegende Merkmal der Narrativität aufweisen können (vgl. Wolf 2014: 24 f. u. 38). Narrativität an sich ist folglich ein transmediales Phänomen, da sie nicht an ein bestimmtes Medium gebunden ist, sondern in verschiedenen Medien spezifisch umgesetzt werden kann. Trotzdem werden durch die gemeinsame Eigenschaft der Narrativität von Medien in besonderer Weise Möglichkeiten für intermediale Referenzen geschaffen, so dass ein gegebenes narratives Medium die narrativen Potenziale anderer Medien nutzen kann – allerdings dann unter der Prämisse, dass sich durch intermediale Bezüge, Medienkombinationen oder -wechsel immer auch Veränderung des Narrativs ergeben.

#### **Die ‚humanisierende Kraft‘ von Medien in DAS LEBEN DER ANDEREN**

Der vielfach ausgezeichnete Film DAS LEBEN DER ANDEREN von Florian Henckel von Donnersmarck aus dem Jahr 2006 eignet sich für eine intermediale Untersuchung in besonderer Weise, denn er thematisiert und reflektiert Medien sowohl auf inhaltlicher als auch auf formaler Ebene. Vorweg lässt sich festhalten, dass die Handlung des Films durch Medien überhaupt erst in Gang gesetzt wird: Das kulturelle Wirken des Schriftstellers Dreymann im Kontext des Theaters in der DDR im Jahr 1980 gibt Anlass zur Überwachung durch die Stasi, die das Leben von Dreymann und seiner Freundin durch ein Abhörmedium mitverfolgt. Doch die Operation entgleitet dem sonst so linientreuen Hauptmann Wiesler, als er bei der Überwachung in Berührung mit klassischen Künsten kommt, die vom politischen System als verbotene Künste behandelt werden. Verschiedene Medien wie die Zeitung, das Theater oder die Musik werden im Film verhandelt und nehmen oft eine den Handlungsverlauf beeinflussende Rolle ein. So zum Beispiel die Schreibmaschine, aber insbesondere auch eine immer wieder zentral platzierte Abhörmaschine, die in ihrer medialen Funktion als ‚Speicherort‘ von Sprache reflektiert und zum tragenden Element des Narrativs wird, indem sie den Hauptmann am Leben der Künstler – der ‚Anderen‘ – teilhaben lässt. Am Ende

des Films ist es das Medium ‚Buch‘, das die Protagonisten zusammenführt, das Narrativ schließt und an zentraler, exponierter Stelle Bedeutung generiert.

DAS LEBEN DER ANDEREN operiert mit einer Vielzahl intermedialer Referenzen. Intermediale Bezüge finden sich einerseits sowohl auf *histoire*- als auch auf *discours*-Ebene, andererseits sowohl in Form von Einzel- als auch von Systemreferenzen. Einzelreferenzen lassen sich auf *histoire*-Ebene zahlreich ausmachen, beispielsweise im Einbezug eines Lyrikbandes von Brecht, der als eines der beiden zentralen künstlerischen Medien fungiert, die die Figur des Hauptmanns später beeinflussen. Auf *histoire*-Ebene sind ebenso Systemreferenzen zu beobachten, beispielsweise dann, wenn über das Theater gesprochen wird und Theaterszenen gezeigt werden, während die Vermittlungsweisen des Theaters jedoch nur teilweise zeichenhaft imitiert, größtenteils jedoch filmisch ‚übersetzt‘ werden.

Ein intermedialer Bezug auf der *discours*-Ebene, bei dem das Medium ‚Film‘ das Medium des Berichtstextes auf eine Weise imitiert und sich somit die kontaktgebenden Vermittlungsstrategien anzueignen versucht, findet sich zum Beispiel, wenn Wiesler den Überwachungsbericht seines Kollegen liest (ab 01:06:05). Indem der Inhalt des Berichtes als eine Art Stummfilm, der durch einen sehr warmen Filter als nicht-real markiert ist, mit dem Berichtstext in Überblendung geschnitten ist, werden die Zeichenhaftigkeit sowohl des schriftlichen Berichts als auch der filmischen Vermittlungsform zur Geltung gebracht und somit selbstreflexiv die jeweils eigene Medialität und das narrative Potenzial in Abgrenzung zum anderen Medium verhandelt. Darüber hinaus wird der intermediale Bezug dahingehend funktionalisiert, mit der Form der beiden verwendeten Medien zu spielen und die Grenze des kontaktnehmenden Mediums zu erweitern. Da gleichzeitig die Kombination beider Medien produktiv genutzt wird, kann man ebenso von einer Medienkombination<sup>9</sup> sprechen, die durch die Markierung beider Medien die Vermitteltheit der gezeigten Szene betont.

Die größte Bedeutung fällt im Film der Lyrik (speziell einem Sammelband von Bertolt Brecht) sowie der klassischen Musik zu, insbesondere dem Stück *Die Sonate vom guten Menschen*<sup>10</sup>; beide werden im Sinne ihres Humanisierungspotenzials aufgegriffen: „Kann jemand, der diese Musik gehört hat, ich meine wirklich gehört hat, noch ein schlechter Mensch sein?“, fragt Dreymann. Und tatsächlich wirken Lyrik und Musik auf Wiesler ein und machen ihn zu einem ‚guten Menschen‘. Wie die

<sup>9</sup> Generell ist der Film als Medium an sich schon als eine Medienkombination zu verstehen, da er sich verschiedenster Zeichensysteme wie Ton und Bild bedient (vgl. hierzu auch Kanzog 1991: 22 f.). Allerdings bleibt bei der oben beschriebenen Szene fraglich, ob hierbei beide Medien tatsächlich in ihrer Materialität/Dispositivität präsent sind oder ob doch monomedial, also mit filmischen Mitteln, eine Medienkombination inszeniert/simuliert wird. Zur Diskussion dieser Kategorien im Kontext des digital bearbeiteten Films siehe auch: Schröter 2008: 587–588.

<sup>10</sup> Der Titel ist als intertextuelle Referenz auf Brechts Theaterstück *Der gute Mensch von Sezuan* zu lesen (Vgl. Skare 2013: 184).

Stasi-Abhörmaschine schaffen beide klassischen Medien eine Verbindung zwischen dem Hauptmann und dem Liebespaar: Während Dreymann intradiegetisch beginnt, das Stück zu spielen (ab 00:53:10), überdauert die Musik dann in ambidiegetischer<sup>11</sup> Realisierung den Schnitt zum Hauptmann auf dem Dachboden. Ebenso wird einige Minuten zuvor ein Gedicht von Brecht<sup>12</sup> extradiegetisch als Voice-Over mit Dreymanns Stimme eingelesen (ab 00:51:21), während das Bild den Hauptmann zeigt und wie er vom zuvor eiskalten Stasi-Mann zu einem einfühlsameren Menschen wird. Gleichzeitig wird das Gedicht durch das Lesen im Voice-Over in seiner Zeichenhaftigkeit als sprachliche Form reflektiert. Diese Szene, auch in Verbindung mit der nächsten Szene im Aufzug, stellt ebenso den Humanisierungsprozess Wieslers durch die Kraft der Kunst dar.

Nach Nies semantisch funktionalisiert sind die intermedialen Referenzen vorwiegend im Rahmen des medienethischen Diskurses, denn gerade Propagandamedien werden im Gegensatz zu klassischen Medien kritisch reflektiert, allein schon dadurch, dass die Propaganda und ihre mediale Vermittlung im Mittelpunkt der Handlung stehen. Es werden somit die Medien der Stasi mit denen der Künstler kontrastiert, wobei erstere durch semantische Merkmale wie Unterdrückung oder Unmenschlichkeit und letztere durch Freiheit und Menschlichkeit ausgezeichnet sind und somit positiv gewertet werden. Auch stehen die Propagandamedien, die die politische Wahrheit des Sozialismus verbreiten, einer tieferen, humanistischen Wahrheit der klassischen Medien gegenüber, durch die der Hauptmann im Verlauf der Geschichte sukzessive humanistisch bekehrt wird.

Es zeigt sich, dass in DAS LEBEN DER ANDEREN zahlreiche Fälle von Intermedialität zu finden sind, die sich mithilfe von Nies' Begrifflichkeiten einordnen lassen. Der Film zeichnet sich insbesondere dadurch aus, dass das von Nies stark gemachte Moment der Selbstreflexion der zueinander in Beziehung stehenden Medien filmisch umgesetzt wird. Weitergehend könnte untersucht werden, wie sich der Film im Verhältnis zum nachträglich erschienenen Filmbuch verhält.

#### **Ausblick: Zur filmnarratologischen Erforschung intermedialer Phänomene**

Es bleibt festzuhalten, dass die Intermedialitätstheorie von Rajewsky mit den Ergänzungen von Nies durchaus produktiv zur Anwendung gebracht werden kann. Trotzdem besteht weiterhin ein Desiderat einer einheitlichen, medienübergreifenden Intermedialitätstheorie. Gerade in Hinblick auf die Filmnarratologie gilt zu erforschen, welche Herausforderungen sich durch intermediales Erzählen für diese stellen und wie die Begrifflichkeiten der Intermedialität produktiv einzuspeisen sind.

<sup>11</sup> Wobei anzumerken ist, dass die Quelle der Musik indirekt durch das Abhörmedium gezeigt wird. Allerdings müsste Wiesler die Musik in anderer Qualität/Lautstärke hören, damit sie als intradiegetisch zu bezeichnen wäre.

<sup>12</sup> Es handelt sich hierbei um die Liebesballade *Erinnerungen an die Marie A.* von Bertolt Brecht.

Darüber hinaus hat sich im Bereich der Intermedialität noch keine Heuristik etabliert, die ein anwendbares Konzept zur Auswertung intermedialer Phänomene bietet. Nies macht mit seinem Fragenkatalog einen ersten Schritt in diese Richtung, doch müsste dieser in zukünftiger Forschung noch weiter ausgearbeitet werden.

### **Film**

DAS LEBEN DER ANDEREN (D 2006, Florian Henckel von Donnersmarck).

### **Forschungsliteratur**

- Blödorn, Andreas (2007): „Transformation und Archivierung von Bildern im Film. Mediales Differenzial und intermediales Erzählen in Peter Greenaways THE PILLOW BOOK“. In: Corinna Müller u. Irina Scheidgen (Hg.): *Mediale Ordnungen Erzählen, Archivieren, Beschreiben* (= Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft [GFM]). Marburg, S. 107–127.
- Brössel, Stephan (2014/2017): *Filmisches Erzählen. Typologie und Geschichte* (= Narratologia 40). Berlin/Boston.
- Kanzog, Klaus (1997): *Einführung in die Filmphilologie* (= Diskurs Film. Münchener Beiträge zur Filmphilologie 4). 2. Aufl. München.
- Krah, Hans u. Michael Titzmann (Hg.) (2006): *Medien und Kommunikation. Eine interdisziplinäre Einführung*. 1. Aufl. Passau.
- Nies, Martin (2013): „Intermedialität und Film“. In: Hans Krah u. Michael Titzmann (Hg.): *Medien und Kommunikation. Eine interdisziplinäre Einführung*. 3. Aufl. Passau, S. 359–379.
- Nies, Martin (2011): „Kultursemiotik“. In: Christoph Barmeyer u. a. (Hg.): *Interkulturelle Kommunikation und Kulturwissenschaft. Grundbegriffe, Wissenschaftsdisziplinen, Kulturräume*. 2. Aufl. Passau.
- Paech, Joachim u. Jens Schröter (Hg.) (2008): *Intermedialität analog/digital: Theorien – Methoden – Analysen*. München.
- Rajewsky, Irina O (2002): *Intermedialität*. Tübingen/Basel.
- Schröter, Jens (2008): „Das ur-intermediale Netzwerk und die (Neu-)Erfindung des Mediums im (digitalen) Modernismus. Ein Versuch“. In: Joachim Paech u. ders. (Hg.): *Intermedialität analog/digital. Theorien – Methoden – Analysen*. München, S. 579–601.
- Skare, Roswitha (2010): „Kann jemand, der diese Musik gehört hat, wirklich gehört hat, noch ein schlechter Mensch sein?“ Zur Verwendung von Real- und Originalmusik in Das Leben der Anderen“. In: *Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung* 10, S. 173–192 (<https://www.filmmusik.uni-kiel.de/KB10/KB10-Skare.pdf>; zuletzt aufgerufen am 09.04.2020).
- Wehdeking, Volker (2007): *Generationenwechsel: Intermedialität in der deutschen Gegenwartsliteratur* (= Philologische Studien und Quellen). Berlin, S. 127–137.

- Wolf, Werner (2002): „Intermedialität: Ein weites Feld und eine Herausforderung für die Literaturwissenschaft“. In: Herbert Foltinek u. Christoph Leitgeb (Hg.): *Literaturwissenschaft: intermedial – interdisziplinär*. Wien, S. 163–192.
- Wolf, Werner (2014): „Intermedialität: Konzept, literaturwissenschaftliche Relevanz, Typologie, intermediale Formen“. In: Volker C. Dörr u. Tobias Kurwinkel (Hg.): *Inter textualität, Intermedialität, Transmedialität. Zur Beziehung zwischen Literatur und anderen Medien*. Würzburg, S. 11–45.
- Zu Hüning, James (2012): „Transmedialität“. In: *Lexikon der Filmbegriffe*. <https://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=5550> (12.06.2019).

## 9. Transmediales Erzählen. Am Beispiel der HARRY POTTER-Hypodiege

*Linda Göttner*

### Transmediales Erzählen im Rahmen einer filmnarratologischen Theoriebildung

Mit der zunehmenden Entwicklung von Narrativen in medienübergreifenden Formaten und dem Aufkommen neuer Medien ergibt sich auch die Notwendigkeit eines entsprechenden narratologischen Ansatzes, der die Zusammenhänge multimodaler Texte in multimedialen Kontexten transmedial zu erfassen erlaubt (vgl. Decker 2016: 137). Die Interferenzen solcher medialen Erscheinungsformen erfordern distinktive Definitionen, um Analysekategorien für transmediales Erzählen aufzustellen. Obwohl das transmediale Erzählen aktuell vielfach in der Medienwissenschaft behandelt wird, gibt es derzeit noch kaum geeignete, theoretisch spezifizierte Instrumente der Filmnarratologie, um diesem komplexen Gegenstandsbereich adäquat zu begegnen (vgl. Thon 2016: 6). Zunächst gilt es, die oftmals nicht trennscharf benannten Kategorien der Intermedialität und Transmedialität zu unterscheiden. Während Intermedialität „die Gesamtheit aller die Grenzen einzelner Medien überschreitenden Phänomene sowie deren Kombination (z. B. Medienwechsel, Medienkombination und intermediale Bezüge unterschiedlichster Art)“ (Zu Hüning 2011) beschreibt und nach Nies insbesondere durch die Zeichenreflexivität eines Mediums innerhalb eines intermedialen Zusammenhangs gekennzeichnet ist (vgl. Nies 2013: 359–379) (→ Intermedialität und Filmnarratologie), stellt Henry Jenkins für Transmedialität folgende Definition auf:

A transmedia story unfolds across multiple media platforms, with each new text making a distance and valuable contribution to the whole. In the ideal form of transmedia storytelling each medium does what it does best – so that a story might be introduced in a film, expanded through television, novels and comic [...]. Each franchise entry needs to be self-contained so you don't need to have seen the film to enjoy the game and vice versa. (Jenkins 2006: 95 f.)

Im Gegensatz zur Intermedialität ist die selbstreflexive Funktion des Bedeutungskonstrukts innerhalb eines Mediums in Bezug auf ein fremdmediales System hierbei nicht konstitutiv. Weniger die Zeichenreflexivität als die Priorisierung der Diegese ist hier relevantes Merkmal. Deren Ausweitung ist dabei insbesondere durch einen Kohärenz- und Plausibilitätsanspruch gekennzeichnet, der mit zunehmender Vergrößerung des Konstrukts erschwert wird. Die einzelnen Handlungen der Figuren, die in den jeweiligen Narrativen erzählt werden, können dabei von der Bedeutsamkeit der Diegese als medienübergreifende Grundlage des transmedialen Zusammenhangs überlagert werden. Die crossmediale Ausweitung der Diegese beziehungsweise des Narrativs ist dabei als Prozess zu begreifen, der entweder nativ transmedial – das

heißt mit dem Ziel einer transmedialen Ausweitung konzipiert<sup>1</sup> – oder franchise-transmedial als sukzessive crossmediale Erweiterungen der Erzählwelt realisiert sein kann (Vgl. Jenkins 2010 u. Söller-Eckert 2017: 108). Dem Gegenstand transmedialer Konzepte müssen somit medienübergreifende Analyseparameter zugrunde gelegt werden, um das gesamte Konstrukt erfassen zu können, ebenso wie medienspezifische Kategorien, um den Funktionsweisen der einzelnen Medien und ihren entsprechenden Erzählweisen gerecht zu werden.

### Transmedialität als Semiosphäre

Um insbesondere die Dynamik eines transmedialen Zusammenhangs erfassen zu können, bedarf es außerdem eines besonders flexiblen theoretischen Instrumentariums. Decker schlägt vor, das transmediale Erzählen mithilfe der Semiosphäre nach Lotman einzuordnen, die als „kollektive[r] Zeichenraum [...], der sich mithilfe von Medien als kultureller Teilraum der Produktion, der Distribution und der Rezeption von Zeichen formiert“ (Decker 2016: 161), zu verstehen ist. In Bezug auf Transmedialität rekonstruiere das Konzept der Semiosphäre diese als semiotisches Phänomen, das dynamisch und vielfältig die Zusammenhänge transmedialer Formate erfassen könne. Produktiv ist dies insbesondere im Hinblick auf aktuelle Formate, die kontinuierlich weiterentwickelt werden (z. B. *Marvel*-Filme und -Serien, *FANTASTIC BEASTS AND WHERE TO FIND THEM* [USA/UK 2016, David Yates], *FANTASTIC BEASTS: THE CRIMES OF GRINDELWALD* [USA/UK 2018, David Yates]). Im Zentrum des sich selbst erhaltenen Systems der Semiosphäre stehen stabile, dominante, verbindliche und verständliche Codes und Texte, an der Peripherie lassen sich vom narrativen Kern abweichende Narrative anordnen. Die abstrakten verfestigten Ordnungssätze sowie die semantischen und semantisieren topografischen Räume der medienübergreifenden Hypodiegeze bilden die Grundlage für die weiterentwickelten Einzeltexte transmedialer Zusammenhänge. Durch ständige Integration und Desintegration von Elementen ist die Hypodiegeze prozesshaft zu begreifen. Auch nicht-narrative Formate können diese ergänzen (Vgl. ebd. 157).<sup>2</sup> Einen transmedialen Gegenstand als Semiosphäre zu fassen, ermöglicht jedoch nur, die systematische Ordnung medienübergreifender Erzählungen einzuordnen, es gibt aber kaum detaillierteren Aufschluss über die *discours*- und *histoire*-Ebene der Erzählungen in den Einzeltexten, die wiederum Rückschlüsse auf den transmedialen Zusammenhang erlauben. Für die Filmnarratologie wird dies erst unter Einbezug narratologischer Kategorien wie zum Beispiel die der abstrakten Ordnungssätze der Diegese, der Topografie sowie der Handlungen im Sinne einer Situationsveränderung im Verlauf von Zeit nach Lotman produktiv (vgl. ebd.: 153).

<sup>1</sup> Als natives Beispiel wäre *THE BLAIR WITCH PROJECT* (USA, 1999, Sánchez, Myrick) zu nennen.

<sup>2</sup> Die Hypodiegeze wird von Decker in Anlehnung an Genettes (1982) Begriff der Transstextualität der Narratologie verwendet (Vgl. Decker 2016: 157). Souriau (1997) schlägt den Begriff des Universums im Rahmen der filmischen Narratologie vor.

Über die Textgrenzen der konkreten Einzeltexte transmedialer Zusammenhänge hinaus zeichnen sich die Formate insbesondere durch ein hohes immersives Potenzial aus, das die Rezipierenden zur Teilhabe an der Diegese im virtuellen und realen Raum motiviert und dadurch die Möglichkeit einer *transmedia experience* schafft (vgl. Söller-Eckert 2017: 108). Die Rezipierendenebene auszuschließen, würde somit einen bedeutsamen Aspekt eines transmedialen Konstrukts bei der Analyse unberücksichtigt lassen. Hierzu könnten die sieben Grundprinzipien transmedialen Erzählens nach Henry Jenkins als ergänzende Kategorien zur Narratologie hinzugezogen werden: 1. Worldbuilding, 2. Continuity vs. Multiplicity, 3. Spreadability vs. Drillability, 4. Immersion vs. Extractability, 5. Seriality, 6. Subjectivity und 7. Performance (vgl. Jenkins 2010).

### **HARRY POTTER im transmedialen Kontext**

Die HARRY POTTER-Hypodiege ist ein nicht-natives transmediales Konstrukt, das auf der Romanreihe von Joanne K. Rowling basiert. Während die Romane von 1997 bis 2007 erschienen sind, wurden die Einzelbände ab 2001 verfilmt. Die Filme markieren sich dabei nicht als Literaturverfilmungen. Brössel definiert Literaturverfilmungen in Anlehnung an Schneider (1981) und Mundt (1994) als filmische Transformation der Literaturvorlage, bei der die Beziehung des Films zum Roman differenzierter als analoge Wiedergabe (tendenziell strukturell, funktional und konzeptiell), als konzeptionelle Interpretation (nur zentrale Elemente und Strukturen werden selektiert), als semiotische Interpretation mit medienspezifisch transformierter Oberflächenstruktur oder als eigenständige mediale Verarbeitung beschrieben werden kann (vgl. Brössel 2019: 47). Bei den HARRY POTTER-Filmen handelt es sich dementsprechend um eine tendenziell analoge Wiedergabe mit Ausnahme der Aufteilung des letzten Bandes *Harry Potter und die Heiligtümer des Todes* in zwei Filme.

Im Kontext des Semiosphäre-Modells können die Verfilmungen insofern als zentral angesehen werden, als sie insbesondere die visuellen Wahrnehmungskonventionen verfestigt haben, sodass sich weitere Formate wie Computerspiele, Internetforen und Fanfiction die Ästhetik der Filme angeeignet haben. Aufgrund der Dynamik des Gegenstands ist der Kern der Semiosphäre jedoch veränderlich und durch die Vielfältigkeit der Phänomene auch abwandelbar.<sup>3</sup> Im ersten Teil HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN (USA/UK 2001, Chris Columbus) werden die Diegese und ihre Ordnungssätze und Regeln eingeführt. Als zentrale Opposition werden dabei die grundlegenden abstrakt semantischen Räume ‚Zauberei vs. Muggel‘ etabliert. Das relevanteste Ereignis ist dabei die Grenzüberschreitung Harrys von der Welt der Muggel in die der Zauberei, was mit Betreten der Winkelgasse sowie des Gleises 9 ¾ er-

---

<sup>3</sup> Im Theaterstück HARRY POTTER AND THE CURSED CHILD (GB 2016, Joanne K. Rowling, Jack Thorne, John Tiffany) wurde die Rolle der Hermine Granger beispielsweise mit verschiedenen dunkelhäutigen Schauspielerinnen besetzt.

folgt. Grundlegend für diese Überschreitung sind die Kenntnisse über Codes der Zauberwelt. Topografisch ist das Durchschreiten von verborgenen Durchgängen hierbei ein häufig vorkommendes Merkmal der Zauberwelt (zum Beispiel die Winkelgasse als Zugang zur Zauberwelt, das Porträt als Zugang zu Gryffindor und die von Fluffy bewachte Falltür). Insbesondere die am Ende der Narration zu lösenden Aufgaben, aufgeteilt auf je einen Raum des Verstecks des Steins der Weisen, verdeutlichen topografisch wie semantisch die Annäherung hin zum Bösen par excellence. Schon bei der Einführung in die Zauberwelt wird die untergeordnete Topologie des Raums Zauberei ‚Gut vs. Böse‘ konstituiert, indem Harry, der als Überlebender Voldemorts benannt wird, dem Guten zugeordnet und Voldemort als sein Antagonist eingeführt wird. Hier begegnet Harry außerdem der Familie Malfoy, die als Unterstützer Voldemorts seine Feinde sein werden.

Im weiteren Verlauf wird diese Opposition durch weitere semantische Merkmale ausdifferenziert. Innerhalb der Zauberwelt wird ‚Gut‘ zum Beispiel durch Merkmale wie Freundschaft, Familie und Liebe bestimmt und ist durch verschiedene Personen wie Hagrid, Hermine, den Weasleys, Prof. Dumbledore und weiteren Lehrern gekennzeichnet. Semantisiert ist hierbei der topografische Raum Hogwarts, in dem überwiegend Sicherheit und Wohlwollen herrschen. Im Raum mit dem Spiegel der Wahrheit nähert Harry sich seinen verstorbenen Eltern an, innerhalb von Gryffindor findet er Freunde, als Quidditch-Spieler erlebt er die Unterstützung einer Gruppe und Dumbledore wird für ihn zu einer Vaterfigur und einem Mentor. Untergeordnete topografische Räume wie der Raum des Spiegels oder das Haus von Gryffindor sind durch diese Merkmale semantisiert. Oppositionell dazu verhalten sich topografisch zum Beispiel der verbotene Wald, die verbotene Abteilung der Bibliothek und das vermeintliche Versteck des Steins der Weisen, in die das Böse durch Voldemort eindringen kann und welche durch Gefahr, Gewalt und Tod gekennzeichnet sind. Semantisiert sind außerdem Objekte und Wesen wie die Eule Hedwig im ‚guten‘ Raum und der Troll im ‚bösen‘. Der Zauberstab ist zentrales und distinktives Objekt, das zum einen die Überschreitung in den semantischen Raum ‚Zauberei‘ markiert und zum anderen ebenfalls in der Filmsequenz in der Winkelgasse die Opposition von ‚Gut vs. Böse‘ unterstützt und gleichzeitig Harry und Voldemort, die je Persönlichkeitsteile des anderen in sich tragen, als einzige mögliche Grenzgänger konstruiert. Im weiteren Verlauf der Romane und Verfilmungen wird die Tilgung des Bösen zur zentralen Aufgabe.

Noch vor Abschluss der Romanreihe zu *Harry Potter* veröffentlichte Rowling 2001 das Buch *Fantastic Beasts and where to find them*, das auf dem fiktiven Lehrbuch aus der *Harry Potter*-Reihe basiert.<sup>4</sup> Rowling verfasste ebenfalls die Drehbücher zu den Verfilmungen *PHANTASTIC BEASTS AND WHERE TO FIND THEM* und *PHANTASTIC BEASTS: THE CRIMES OF GRINDELWALD* als Teile einer fünfteilig geplanten Filmreihe, die Elemente des Buches aufgreifen und das Prequel und Spin-Off zur *Harry Potter*-Reihe

---

<sup>4</sup> Dies wurde 2017 als erweiterte Auflage mit zusätzlichen Tierwesen veröffentlicht.

bilden. Hierin wird unter anderem die Vorgeschichte von Grindelwald, Dumbledore und die des Schulbuch-Autoren Newt Scamander 70 Jahre zuvor erzählt und die Diegese topografisch um New York und Paris erweitert. Als Literaturverfilmungen, die nur Teile des Romans selektieren und die Diegese erweitern, wäre hier eher von einer eigenständigen medialen Verarbeitung die Rede. Die Erzählungen behalten die eingeführte Leitdifferenz von ‚Gut vs. Böse‘ der Hypodiegeze bei und fokussieren verstärkt die Grenze der Räume ‚Zauberei vs. No-Magicians‘. Semantisiert sind die oppositionellen Räume wieder durch Freundschaft, Familie und Tierliebe auf der einen sowie Hass, Gewalt und gefährliches Machtstreben auf der anderen Seite. Für die Harry Potter-Romane und insbesondere für die Filmreihen ist der Serialitätscharakter kennzeichnend, der unter anderem das Immersionspotenzial und die Motivation der Rezipierenden, Leerstellen zu füllen, verstärken kann. Als typisches Element transmedialer Konstrukte hat der Faktor der Serialität mit den zunehmenden Ergänzungen von Narrativen auch erheblichen Einfluss auf die Kontingenz der Hypodiegeze (→ Bruch und Anreicherung filmischer Narrative).

Des Weiteren gibt es mindestens 18 Computer-, Video- und Gameboyspiele zu *Harry Potter*, die sich ebenfalls der Ästhetik der Filme bedienen und die Diegese anreichern. Die Ordnungsstrukturen, die semantischen Räume und ihre Merkmale werden hier grundlegend beibehalten. Abweichend davon können aber auch die Perspektive ‚der Bösen‘ eingenommen oder alternative Charaktere erschaffen werden. Hierdurch sind neue Formen der Subjektivität und der Interaktion möglich und der Rezipierende kann aktiv am Narrativ teilhaben und es gestalten. In dem Computerspiel *Harry Potter und der Stein der Weisen* (2001) wird zu Beginn Harrys Geschichte bis zur Ankunft in Hogwarts als Comic präsentiert, um dort die Spielmodalitäten beginnen zu lassen. Hierin kann der Spieler Harry aus der Verfolgerperspektive steuern und Aufgaben meistern, die immer wieder durch Dialoge mit anderen Zauberern unterbrochen werden, was beispielsweise durch eine Over-the-shoulder-Perspektive dargestellt wird. Untersucht man die audiovisuellen Formate im Hinblick auf ihre filmischen Darstellungsweisen, könnte dies differenzierten Aufschluss auf die Nähe zu den Leitmedien im Kern der Diegese geben. In dem 2019 neu erschienenen Computerspiel *Harry Potter: Wizards Unite* erweitert Augmented Reality den Einbezug der Rezipierenden, deren neues narratives Potenzial zukünftig einzuordnen wäre.

Peripher zum Kern sind die Fanfiction-Formate einzuordnen. Nachdem Fans zahlreiche abweichende Narrative erschufen (zum Beispiel Hermine verliebt sich in Draco), entwickelte Rowling die Webseite [pottermore.com](http://pottermore.com), die multimedial konzipiert wurde und nach einer Phase interaktiver Möglichkeiten nun aktuelle Informationen, Vorgeschichten und zusätzliche Texte wie zum Beispiel zu den *fantastischen Wesen* bereitstellt. Rowling wahrt dabei ihre Autonomie als Produzentin der Harry Potter-Diegese. Eigenständig und somit eher peripher anzusehen wäre eine Fanseite wie ‚The Daily Prophet‘, die die Tageszeitung aus der Diegese imitiert und erweitert. Bezieht man die Rezipierenden transmedialer Formate mit ein, muss auch die Frage

nach Autorschaft gestellt werden.<sup>5</sup> Zum einen ermöglicht das Potenzial der unendlichen Erweiterung es, Leerstellen in der Hypodiegese von Seiten unterschiedlicher Produzenten zu füllen, gleichzeitig gefährdet dies aber auch ihre Kohärenz.<sup>6</sup>

Auch in der analogen Realität gibt es Angebote zu *Harry Potter* mit narrativem Charakter und hohem Immersionspotenzial. Der Themenpark *The Wizarding World of Harry Potter* in Orlando, Florida, gibt Besuchern die Möglichkeit, Nachbauten der Szenerie der Filme erleben zu können und selbst als Akteure zu agieren. Bei Cosplays stellen Teilnehmer die Charaktere nach und zahlreiche Merchandise-Artikel wie zum Beispiel von Lego ermöglichen den Fans die analoge Nachahmung der Diegese. Hier dominieren insbesondere die Kategorien der Performance und Immersion nach Jenkins.

### Desiderate einer transmedialen Filmnarratologie

Die Analysekategorien der bisherigen transmedialen Filmnarratologie erscheinen bislang nicht ausreichend, um der Komplexität eines medienübergreifenden Narratifs gerecht werden zu können. Es stellt sich die Frage nach der Möglichkeit einer Übertragbarkeit narratologischer Konzepte auf transmediale Zusammenhänge unter Berücksichtigung der Spezifika der einzelnen Medien, um ein ganzheitliches Erkenntnisinteresse verfolgen zu können. Die medienspezifischen Narratologien müssten integrativ für die Entwicklung einer transmediale Erzähltheorie genutzt werden. Einzelne Elemente eines Narratifs wie zum Beispiel Subjektivität, Temporalität oder Kontingenz müssen im Einzelfall beschrieben und mit denen der anderen Narrative des transmedialen Konstrukts in Beziehung gesetzt werden. Die unterschiedlichen Medien dürfen hierbei nicht nur einzeln analysiert werden, sondern müssen in den Gesamtzusammenhang gestellt werden (vgl. Brössel 2007: 4). Da transmediale Konstrukte hier anhand des Semiosphäre-Modells beschrieben wurden, wäre auch die Verbindung zur Genretheorie (→ Genres als Semiosphären) ein erweiterndes Untersuchungsinteresse, das transmediale Phänomene hinsichtlich ihrer Spezifität näher kategorisieren könnte. Auffällig häufig entstehen beispielsweise transmediale Phänomene innerhalb des Fantasy- und Science-Fiction-Genres und erscheinen hier äußerst produktiv.<sup>7</sup> Auch die Verknüpfung mit dem Faktor der Serialität könnte weitere Erkenntnisse bezüglich der Strategien transmedialer Narrative ermöglichen. Mit dem Aspekt der Interaktion auf Basis des Hypermediums Internet und sozialen Netzwerken stellt sich ferner die Frage nach den Grenzen eines transmedialen Phänomens, mit denen die nach der Autonomie des Autors beziehungsweise die Position der Rezipierenden einhergeht (vgl. Ryan 2014). Da transmediale

<sup>5</sup> Die Instanzen des Erzählwerks erörtert Schmid näher in seinem Werk *Elemente der Narratologie* (2014).

<sup>6</sup> Vergleiche zur Produktivität von Fanfiction auch: Jenkins, Henry (2013): *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*. New York/Oxon.

<sup>7</sup> Vgl. die *Game of Thrones*-, *Lord Of The Rings*-, *Star Wars*-, *The Twilight Series*-, *The Matrix*-Hypodiegesen.

Phänomene vermehrt produziert und ausgeweitet werden und Narrative mit seriell Charakter aktuell populär sind, erscheint das Forschungsfeld der Transmedialität als hochgradig relevant und als besonders produktiver Untersuchungsgegenstand der Filmnarratologie.

### Filme

HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE (HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISSEN, USA 2001, Chris Columbus).

### Forschungsliteratur

- Brössel, Stephan (2019): *Einführung in die Filmanalyse. Ein Reader*. Münster.
- Brössel, Stephan (2019): *Über die Baustelle der narrativen Medien ... und ihre ausstehende Fertigstellung: Nicole Mahne: Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung*. Göttingen. [https://www.zef.uni-wuppertal.de/fileadmin/zef/Download\\_Daten/Texte/Brössel\\_Stephan\\_Rezension\\_Nicole\\_Mahne.pdf](https://www.zef.uni-wuppertal.de/fileadmin/zef/Download_Daten/Texte/Brössel_Stephan_Rezension_Nicole_Mahne.pdf) (05.12.2019).
- Decker, Jan-Oliver (2016): „Transmediales Erzählen. Phänomen – Struktur – Funktion“. In: Martin Hennig u. Hans Krah (Hg.): *Spielzeichen. Theorien, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels*. Glücksstadt, S. 135–171.
- Genette, Gerard (1982): *Palimpsestes. La littérature au second degré*. Paris.
- Jenkins, Henry (2013): *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*. New York/Oxon.
- Jenkins, Henry (2010): *Transmedia Education: the 7 Principles Revisited*. [http://henryjenkins.org/blog/2010/06/transmedia\\_education\\_the\\_7\\_pri.html](http://henryjenkins.org/blog/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html) (21.06.2019).
- Jenkins, Henry (2006): *Convergence Culture. Where old and new media collide*. New York u. a.
- Mahne, Nicole (2007): *Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung*. Göttingen.
- Nies, Martin (2013): „Intermedialität und Film“. In: Hans Krah u. Michael Titzmann (Hg.): *Medien und Kommunikation. Eine interdisziplinäre Einführung*. 3. Aufl., Passau, S. 359–379.
- Ryan, Marie-Laure (2014): „Story/Worlds/Media. Turning Instruments of a Media-Conscious Narratology“. In: Marie-Laure Ryan u. Jan-Noël Thon (Hg.): *Storyworlds across media. Towards a Media-Conscious Narratology*. Lincoln, S. 25–49.
- Ryan, Marie-Laure (2014): „Narration in Various Media“. In: *The Living Handbook of Narratology*. Hamburg.
- Ryan, Marie-Laure (2005): „On the theoretical foundations of transmedial narratology“. In: Jan Christoph Meister (Hg.): *Narratology Beyond Literary Criticism: Mediality, Disciplinarity*. Berlin, S. 1–23.
- Schmid, Wolf (2014): *Elemente der Narratologie*. 3., erw. u. überarb. Aufl., Berlin.
- Söller-Eckert, Claudia (2017): „Transmediales Erzählen“. In: Matías Martínez (Hg.): *Erzählen. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Stuttgart, S. 108–110.

- Souriau, Etienne (1997): „Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie“. In: *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, Jg. 6, Nr. 2, S. 140–157.
- Thon, Jan-Noel (2016): „Toward a Transmedial Narratology“. In: ders.: *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*. Lincoln/London, S. 1–3; 35–70.
- Zu Hüning, James (2011): „Transmedialität“. In: *Lexikon der Filmbegriffe*.  
<https://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=5550>  
(21.06.2019).

## 10. Figur und Ereignis im Kontext einer historischen Filmnarratologie. Am Beispiel von FRANKENSTEIN und BLOOD FEAST

Christoph Bosien, Jan-David Korporal

### Hintergründe und Ansätze einer historischen (Film-)Narratologie

Die historische Filmnarratologie hat in der Forschung bislang wenig Beachtung gefunden. In Ermangelung einer filmwissenschaftlichen Fundierung wäre daher auf eine literaturwissenschaftlich geprägte, historische Narratologie zurückzugreifen. Zwei unterschiedliche Ansätze lassen sich dort ausmachen: der kontextualisierende Ansatz und der formgeschichtliche Ansatz (vgl. Werner 2018: 49).<sup>1</sup>

Der kontextualisierende Ansatz soll „das Profil einer *cultural and historical narratology*“ (ebd.: 50) skizzieren und somit den Zusammenhang zwischen der Narratologie und dem zum Zeitpunkt der Veröffentlichung kulturellen Kontext herstellen. Ein Kontextbezug kann sowohl dazu dienen, das Werk einzuordnen, als auch, es unter dem entsprechenden kulturellen Paradigma zu analysieren. Übersetzt in die filmwissenschaftliche Narratologie ließe sich damit ein historisches Paradigma eröffnen, in dem Filme hinsichtlich ihrer kontextuellen Situierung sowie ihrer narrativen Gestaltung vergleichbar sind: In diese Richtung geht die in einem anderen Kapitel bereits vorgestellte Kultursemiotik.

Der Fokus eines formgeschichtlichen Forschungsansatzes liegt auf der „historische[n] Semantik narrativer Formen“ (ebd.: 51), ohne allerdings diese in einen kulturellen Kontext einzuordnen. Im Zentrum dieser Überlegung stehen die dynamischen Prozesse und „Verfestigungen von Kodes, Texten, Semantiken und medialen Formaten“ (Decker 2016: 162). Einen offenen Fragenkatalog, der sich stetig weiterentwickeln und spezifizieren ließe, hat Monika Fludernik aufgestellt. Ein Zugriff wird vor allem auf die diachrone Gattungsgeschichte hergestellt:

- (1) Wann werden spezifische literarische (filmische) Verfahren entwickelt?
  - (2) Wann werden sie als etablierte Formen im Repertoire verankert?
  - (3) In welchen Kontexten<sup>2</sup> werden sie neu eingesetzt?
- (vgl. Fludernik 2003: S. 332–334)

Hinzufügend kann man untersuchen, wann bereits etablierte Formen wieder verschwinden oder transformiert werden. Welchen Effekt eine solche Transformierung

<sup>1</sup> Der theoriegeschichtliche Ansatz, der von Werner vorgeschlagen wird, ist als eher unpassend zu sehen, da er die historische Narratologie aus einem anderen Modus heraus betrachtet. Dort liegt das Augenmerk nicht auf dem erzählenden Text (Film) und dessen Analysen, sondern auf der Rekonstruktion poetologischer Diskurse (Werner 2018: 52).

<sup>2</sup> Mit Kontexten sind hier unter anderem das Einführen bestimmter filmischer Verfahren in andere Gattungen gemeint, um Kippmomente herzustellen, wenn z. B. der Splatter-Effekt in Parodien verwendet wird.

auf das Genre haben kann, lässt sich anhand der gewählten Beispiele beobachten. Im Mittelpunkt des frühen Horrorfilms steht das Schauerspiel, das vor allem durch die Visualisierung eines Monsters hervorgerufen wird, während im späteren Horrorfilm, wie im zweiten Beispiel zu sehen, der Exzess zentral situiert wird. Die Konsequenz ist die Bildung eines Subgenres – dem Splatter-Film. Um diese Transformationsprozesse in Fluderniks Katalog einzuordnen, wäre es nützlich das Semiosphärenmodell nach Lotman hinzuziehen. Das Zentrum der Semiosphäre steht im ständigen Wandel, jeder Film, der dort verortet wird, verändert das Zentrum und drängt bestehende Formen in die Peripherie. Durch Anreicherung der Peripherie und dem Austausch mit anderen Semiosphären entstehen Cross-overs und Subgenres (→ Genres als Semiosphären).

Die folgenden Ausführungen konzentrieren sich auf eine formgeschichtliche Entwicklung des Erzählens im Horrorfilm. Bei Berücksichtigung eines kulturellen Kontextes könnte zwar eine mögliche Erklärung für die Entwicklung narratologischer Elemente zu einem gewissen Zeitpunkt gefunden werden, jedoch nicht, wie diese Entwicklung diachron zur Genre- bzw. Gattungsgeschichte verläuft.

### **Figur und Ereignis bei FRANKENSTEIN und BLOOD FEAST. Die Figur als historisierte Größe im Horrorgenre**

Die untersuchten Beispiele FRANKENSTEIN (USA 1931, James Whale) und BLOOD FEAST (USA 1963, Herschell Gordon Lewis) sind dem Horrorgenre zuzuordnen. Während FRANKENSTEIN noch einem gängigen Erzählmuster folgt (Ordnung – Störung der Ordnung/Ereignis – Wiederherstellung der Ordnung) ist in der Diegese von BLOOD FEAST die Grundordnung von Beginn an gestört, da die Mordserie bereits eingesetzt hat. Auch wenn die Störung der Ordnung am Ende der Diegese durch den Tod des Antagonisten aufgehoben wird, ist die Relevanz des Ereignisses nicht besonders hoch einzustufen. Um die Gründe für die geringe Ereignishaftigkeit zu untersuchen, lohnt es sich, einen Blick auf die Figuren und ihre Funktionalisierung im Horrorfilm zu werfen, da „das Verständnis von Figuren auch durch das Wissen [...] um Gattungskonventionen bestimmt [wird]“ (Martínez u. Scheffel 2016: 148).

Im Strukturalismus ist durch Propps *Morphologie des Märchens* eine erste genrespezifische Funktions- und Figurenbestimmung entstanden, die sich auch auf Figuren und Narrationen in anderen Genres ausweiten lassen (vgl. Eder 2014: 49). Bei der Figuration lassen sich in FRANKENSTEIN und BLOOD FEAST alle Charaktere, insbesondere beide Monsterfiguren, in ein solches Schema einordnen und erfüllen ihre Sinneinheit im Film, während es auf Funktionsebene deutliche Unterschiede gibt.<sup>3</sup> Zudem beziehen sich Martínez und Scheffel in ihre Erzähltheorie auf Forsters Ansatz, der besagt, dass literarische Figuren flache oder runde Charaktere sein können. Diese etablieren sich durch Merkmale der *Komplexität* und *Dynamik*, die häufig verknüpft

---

<sup>3</sup> So werden viele Funktionen durch nur sehr wenige Charaktere gefüllt und einige Funktionen gar nicht erfüllt.

sind. Eine Figur ist komplex, wenn sie eine Vielzahl von Wesenszügen besitzt und dynamisch, wenn sie diese im Laufe der Geschichte verändert (vgl. Martínez u. Schefel 2016: 149 f.).

Überträgt man den Ansatz auf filmische Figuren und auf die vorliegenden Beispiele, fällt auf, dass bei FRANKENSTEIN eine Vielzahl dynamischer und komplexer Charaktere zu finden sind, während bei BLOOD FEAST die Figuren flach und austauschbar wirken. Dr. Frankenstein durchläuft einen dynamischen Prozess vom besseren Wissenschaftler zurück zum rational denkenden Sohn des Barons, oder Professor Waldman, der zu Beginn nichts mit den Experimenten von Frankenstein zu tun haben möchte, schließlich aber trotzdem hilft. Selbst Frankensteins Monster scheint eine Adoleszenzphase zu durchlaufen: Zu Beginn lernt es den Umgang mit Licht und die Bedeutung von Wörtern, mit dem Kindesmord begreift es die irreversible Überschreitung einer Grenze. Im Gegensatz dazu sind die Figuren in BLOOD FEAST eindimensionaler konstruiert. Es ist irrelevant, wo die getöteten jungen Frauen gearbeitet haben oder wie sie in die Gesellschaft integriert waren, ihre einzige relevant gesetzten Determinierungsmerkmale sind: jung, weiblich, ortsansässig. Bei Frankensteins Monster einzige visuell sichtbaren Mord<sup>4</sup> ist es hingegen von höchster Relevanz, dass es sich um ein unschuldiges Mädchen handelt. Die Komplexität von Handlung und Figuren wird in BLOOD FEAST dem Exzess und der Gewaltdarstellung untergeordnet.

### **Ereignis und Ereignishaftigkeit aus historisierender Sicht**

Sujethafte Texte sind literarische oder filmische Texte, die sich nach Lotman durch eine „ereignishaftes Handlungsfolge“ (Schmid 2014: 13) auszeichnen, in der ein Charakter (der Held) die Grenze zwischen zwei oppositionellen semantischen Feldern überschreitet und somit die Veränderung eines Zustandes in der fiktiven Welt hervorruft (vgl. Lotman 1993: 329 ff.). Dieser Vorgang einer Grenzüberschreitung wird als Ereignis eingestuft (ebd.: 12 ff.). Doch sind nicht alle Veränderungen in ihrer Ereignishaftigkeit gleichwertig. „Jedes Ereignis impliziert eine Zustandsveränderung, aber nicht jede Zustandsveränderung bildet ein Ereignis. Das Ereignis soll definiert werden als eine Zustandsveränderung, die besondere Bedingungen erfüllt“ (ebd.: 14).

Neben den Grundbedingungen Faktizität und Resultativität<sup>5</sup> müssen Zustandsveränderungen fünf Merkmale erfüllen, um als Ereignisse zu gelten.<sup>6</sup> Diese Merkmale unterliegen einer Hierarchie und können verschieden stark ausgeprägt

<sup>4</sup> Weitere mögliche Morde wie der an dem Gehilfen von Dr. Frankenstein sind anzunehmen, geschehen allerdings im Off.

<sup>5</sup> Sie werden in der fiktiven Welt real vollzogen und gelangen zu einem Abschluss (vgl. Schmid 2014: 14 f.).

<sup>6</sup> Seine Überlegungen beziehen sich auf literarische Texte, werden hier allerdings auf filmische Texte übertragen.

sein, wobei hier (1) Relevanz und (2) Imprädikabilität<sup>7</sup> als Hauptkriterien dienen und „in einem Mindestmaß erfüllt sein [müssen], wenn eine Zustandsveränderung als Ereignis wahrgenommen werden soll“ (ebd.: 17). Weitere Merkmale sind (3) Konsequenz, (4) Irreversibilität und (5) Non-Iterativität.<sup>8</sup>

Überträgt man diese Überlegungen auf die vorliegenden Filme, ist eine Veränderung in der Art und Weise zu beobachten, wie Ereignisse funktionalisiert werden und welche Relevanz sie für die Narration einnehmen.

Die wichtigsten Zustandsveränderungen in FRANKENSTEIN sind wohl die Erweckung des Monsters durch Frankenstein und die charakterlichen Entwicklungen, die sowohl der Doktor (Einsicht, einen Fehler begangen zu haben) als auch das Monster (Emanzipation, Lernprozess) durchlaufen, bis das Monster am Ende durch den wütenden Mob der Dorfbewohner getötet wird. Jede Veränderung hat eine hohe Ereignishaftigkeit und erfüllt im vollen Maße die Bedingungen, die Schmid für das Ereignis vorschlägt.

Jede Veränderung hat eine hohe Relevanz und wirkt sich auf die Geschichte aus. Beispielsweise die Tötung des kleinen Mädchens Maria. Nachdem das Monster geflüchtet ist, trifft es auf Maria. Sie spielt mit ihm am Ufer eines Sees und wirft mit ihm Blumen in das Wasser. Als keine Blumen mehr vorhanden sind, wirft das Monster Maria hinein, die daraufhin ertrinkt. Wie oben bereits erwähnt, muss sich das Monster in der Welt erst zurechtfinden und durchläuft einen Lernprozess, der hier demonstriert wird. Es lernt, dass Blumen ins Wasser zu werfen Spaß macht und schließt daraus, dass es grundsätzlich Freude bereitet Dinge ins Wasser zu werfen. Aus diesem Grund wirft es auch Maria hinein als keine Blumen mehr vorhanden sind. Zwar ist der Mord an dem Mädchen nicht vorsätzlich, allerdings auch kein Unfall, sondern das Ergebnis eines Fehlschlusses, den das Monster nach seiner Tat auch begreift.

Durch diese Tat überschreitet das Monster Grenzen auf unterschiedlichen Ebenen. Zum einen ist es hinsichtlich des Werte- und Normensystems der innerdramatischen Welt eine moralisch falsche und irreversible Handlung, die Auswirkungen hat, da der Mord am Mädchen die Dorfbewohner gegen das Monster aufbringt und sie es daraufhin jagen und töten. Zum anderen suggeriert seine Reaktion jedoch, dass es versteht, dass seine Handlung nicht richtig war. Eine unerwartete Reaktion, sollten seine Handlungen durch das Verbrecherhirn doch eigentlich eine niederträchtige Motivation haben, was allerdings nicht der Fall ist. Es verteidigt sich lediglich selbst; die Tötung Marias war ein Fehlschluss.

In BLOOD FEAST verhält es sich mit der Ereignishaftigkeit der Zustandsveränderungen anders. Hier gibt es wenige relevante Ereignisse, abgesehen vom wiederholten Morden Fuad Ramses'. Einzig die Enttarnung durch die Polizei und seine

<sup>7</sup> Eine Zustandsveränderung im Text muss (1) relevant (subjektiv/kontextabhängig) und (2) eine Abweichung vom allgemein Erwarteten sein (ebd.: 16 f.).

<sup>8</sup> Eine ereignisartige Zustandsveränderung hat (3) Auswirkungen auf das Denken und Handeln der Figur, (4) eine gewisse (Un-)Wahrscheinlichkeit rückgängig gemacht zu werden und sollte (5) sich nicht (oft) wiederholen (ebd.: 17 ff.).

letztendliche Tilgung durch die Müllpresse eines Müllabfuhrwagens sind als Zustandsveränderung wichtig.

Der erste Mord direkt zu Beginn des Films erfüllt Schmids vorgeschlagene Kriterien in vollem Umfang und ist vor allem auf der Darstellungsebene<sup>9</sup> maßgeblich für den Film. Tötungen als Ereignis werden noch mehrfach wiederholt, jedoch nimmt die Ereignishaftigkeit durch die stete Wiederholung und die geringen Auswirkungen im Verhältnis zum ersten Mord stark ab. Einzig die Drastik der Darstellungsweise bleibt als Konstante erhalten und ist auch bei Ereignissen zu finden, die nicht vom Morden Ramses' handeln. Zudem ist sie zusätzlich in Sequenzen zu finden, die keine Zustandsveränderungen innerhalb der Diegese präsentieren, wie etwa der metadiegetisch dargestellte Opfermord während der Vorlesung über altägyptische Gottheiten. Dies könnte auf filmischer Ebene eine weitere Reduktion der Ereignishaftigkeit der restlichen schon wiederholten Zustandsveränderungen nach sich ziehen.<sup>10</sup>

Im Vergleich ist also zu sehen, dass bei BLOOD FEAST Ereignishaftigkeit aufgrund von vermehrtem Einsatz drastischer Darstellungen (Splatter-Effekten) in den Hintergrund tritt. Wird in FRANKENSTEIN ein Mord nur durch Schreie aus dem Off signalisiert oder die Gewalttat frühzeitig durch einen Schnitt beendet, zeigt BLOOD FEAST die Ergebnisse der Gewaltakte in vollem Umfang und legt dabei mehr Wert auf die Darstellung selbst. Ein gutes Beispiel dafür ist Ramses' erster Mord, der als direktes Zitat der Duschszene in PSYCHO (USA 1960, Alfred Hitchcock) gelesen werden kann. Werden bei Hitchcock in schneller Schnittfolge zwar Waffe und Körper gezeigt, nicht aber die aus dem Angriff resultierende Wunde, so stellt BLOOD FEAST diese direkt zur Schau (Höltgen 2010: 183). „Das Gewicht im ausgewogenen Narrationssystem verlagert sich also; Inszenierung und Montage beanspruchen [...] mehr Aufmerksamkeit als der Fortgang der Erzählung“ (Shelton 2008: 141).

Wird die Inszenierung nun vermehrt begleitet von längeren Nah- und Detailaufnahmen, die die Darstellung durch Verweilen auf den Wunden der Opfer zusätzlich in die Länge ziehen, kann man auf ästhetischer Ebene von einer Form filmischen

---

<sup>9</sup> Gemeint ist damit, wie die Erzählung filmisch präsentiert wird und welche akustischen und visuellen Zeichen für die Darstellung verwendet werden. (Vgl. Brössel 2014: 46 ff.)

<sup>10</sup> Dies nur als These am Rande bezogen auf den Punkt der Non-Iterativität. Da sich Schmids Überlegungen, wie bereits erwähnt, auf literarische Texte beziehen, wäre bei der Anwendung auf Filme möglicherweise noch ein rein filmisches Kriterium brauchbar. Audiovisuelle Darstellungen sind ein Unterscheidungskriterium zwischen filmischem und literarischem Text, also wäre ein weiteres Kriterium auf ebendieser Ebene sinnvoll. Da Ereignisse in filmischen Texten in der Regel auf ebenjener Ebene (abhängig vom jeweiligen Film) besonders gekennzeichnet sind, könnte sich eine wiederholt ähnliche Darstellung bzw. die wiederholte Anwendung ähnlicher filmischer Zeichen bei nicht ereignishaften Zustandsveränderungen eine Reduktion der Ereignishaftigkeit tatsächlicher Ereignisse mit sich ziehen. Zeichenhaften Markierungen, die gleich oder ähnlich jenen sind, die in Verbindung mit einem Ereignis stehen, sollte also eine besondere Bedeutung zugemessen werden, da sie Einfluss auf die Ereignishaftigkeit haben können. Dies gilt für alle filmischen Texte und nicht nur für den (modernen) Horrorfilm.

Exzesses sprechen, der in BLOOD FEAST verstärkt zur Geltung kommt, da sie für die Narration keinen Mehrwert liefern (Thompson 1977: 54–63). Er hat als der erste Splatter-Film eine prototypische Funktion inne, seine exzesshafte Bildgestaltung findet bis heute Verwendung und wurde sogar ausgebaut. „Dass die Hegemonie der Narration von dem Moment des Spektakulären zurückgedrängt oder überlagert wird, gilt als eines der auffälligsten Merkmale des postklassischen (Hollywood-)Kinos schlechthin“ (Shelton 2008: 156).

Während Werners Ansatz versucht, eine relationale Narratologie anhand der erzählten Zeit für die Historisierung von Narratologie zu beschreiben, befasst sich der hier ausgearbeitete Ansatz mit der Ereignishaftigkeit in der Historie des Horrorfilms. In den gewählten Beispielen lässt sich ein klarer Bruch beobachten, die in ihrer Auseinandersetzung mit den bestehenden Genrekonventionen folglich einen gattungsgeschichtlichen Einschnitt offenlegen. Der gewählte Analyseweg ist kleinschrittiger, aber möglich. Zu überlegen wäre, ob im Gegensatz dazu ein umfassendes Modell wie Werner es formuliert in die Filmnarratologie übertragbar wäre.

### Weitere Forschungsansätze

Wie zu Beginn erwähnt, handelt es sich bei der historischen Filmnarratologie um ein weitestgehend unerforschtes Feld. Es wurde mithilfe der Parameter der Figur und dem Verhältnis der Ereignishaftigkeit, die auf ein spezifisches Genre, in einem spezifischen Zeitraum bezogen worden sind, versucht Gesetzmäßigkeiten und diachrome Entwicklungen aufzuzeigen. Daher wäre es im wissenschaftlichen Interesse, zu untersuchen, ob sich ebendiese Entwicklungen auch genreübergreifend beobachten und rekonstruieren lassen.

Dabei kann der Fragenkatalog von Monika Fludernik als zentraler Ausgangspunkt betrachtet werden. Man sollte sich aber nicht davon abhalten lassen, diesen um offengebliebene Punkte zu erweitern. Ein mögliches Ergänzungsfeld hängt beispielsweise mit der Frage zusammen, inwieweit der technische Fortschritt in der Filmindustrie einen Einfluss auch auf narratologische Elemente haben kann oder aber auch die gegenläufige Entwicklung zu Punkt (2) des Kataloges: Ab wann verschwinden bereits etablierte Elemente aus dem Repertoire? Somit wäre eine weiterführende Auseinandersetzung mit dieser Thematik eine durchaus spannende Aufgabe, der sich die Wissenschaft stellen kann.

### Filme

BLOOD FEAST (USA 1963, Herschell Gordon Lewis).  
FRANKENSTEIN (USA 1931, James Whale).  
PSYCHO (USA 1960, Alfred Hitchcock).

### Forschungsliteratur

Brössel, Stephan (2014/2017): *Filmisches Erzählen. Typologie und Geschichte*. Berlin.

- Decker, Jan-Oliver (2016): „Phänomen – Struktur – Funktion“. In: Martin Hennig u. Hans Krah (Hg.): *Spielzeichen. Theorie, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels*. Glückstadt, S. 135–171.
- Eder, Jens (2014): *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*. 2. Aufl. Marburg.
- Fludernik, Monika (2003): „The Diachronization of Narratology“. In: *Narrative* 11, H. 3, S. 332–334.
- Höltgen, Stefan (2010): *Schnittstellen. Serienmord im Film*. Schüren.
- Lotman, Jurij M. (1993): *Die Struktur literarischer Texte*. 4., unveränderte Aufl. München.
- Martínez, Matías u. Michael Scheffel (2016): *Einführung in die Erzähltheorie*. 10., überarbeitete Aufl., München.
- Schmid, Wolf (2014): *Elemente der Narratologie*. 3., erw. und überarb. Aufl., Berlin/Boston.
- Shelton, Catherine (2008): *Unheimliche Inschriften. Eine Studie zu Körperbildern im postklassischen Horrorfilm*. Bielefeld.
- Thompson, Kristin (1977): „The Concept of Cinematic Excess“. In: *Cine-Tracts* 2, S. 54–63.
- Werner, Lukas (2018): *Erzählte Zeiten im Roman der Frühen Neuzeit. Eine historische Narratologie der Zeit*. Berlin/Boston.

## **Rechtlicher Hinweis**

Alle Rechte an diesem Text sind vorbehalten. Die indirekte oder direkte Erwähnung jeglicher Inhalte ist mittels folgender Angabe zu kennzeichnen:

Name d. Autor\*in/nen: „Titel“. In: *Filmnarratologie Revisited. Theorien – Zugriffe – Potenziale* (= Paradigma. Studienbeiträge zu Literatur und Film 3/2020), S. x–y.

Weiterhin ist es unter Berücksichtigung des Urheberrechts untersagt, Inhalte oder Teile der Inhalte zu kopieren, zu vervielfältigen, hochzuladen, ins Internet zu stellen, erneut zu veröffentlichen, in Verkehr zu bringen oder zu verbreiten; Teilbereiche auf eigenen Websites zu vervielfältigen oder aber mittels irgendeines Webtools zu übertragen oder jegliche Teilbereiche auf eigenen Seiten wiederzugeben oder nachzubilden; weiterhin Inhalte oder Teile zu verändern, in andere Sprachen oder Computersprachen zu übersetzen oder davon abgeleitete Erzeugnisse herzustellen; Teile in irgendeiner Form Dritten zu verkaufen, zum Kauf anzubieten, zu übertragen oder Lizenzen dafür zu gewähren; die Rechte Dritter, (Urheber-, Geschmacksmuster-, Marken- und Patentrechte, Datenschutz- und Persönlichkeitsrechte) zu verletzen.

## **Impressum**

*Paradigma. Studienbeiträge zu Literatur und Film*

Prof. Dr. Andreas Blödorn

PD Dr. Stephan Brössel

Westfälische Wilhelms-Universität Münster  
Abteilung Neuere deutsche Literaturwissenschaft  
- Literatur und Medien -  
Germanistisches Institut  
Schlossplatz 34  
48143 Münster