



# PARADIGMA

STUDIENBEITRÄGE ZU LITERATUR  
UND FILM

**Mind-Bender:  
Begriffe – Forschung – Problemfelder**

Paradigma  
Studienbeiträge zu Literatur und Film

1





**PARADIGMA**  
STUDIENBEITRÄGE ZU LITERATUR  
UND FILM

Westfälische Wilhelms-Universität Münster

herausgegeben von Andreas Blödorn und Stephan Brössel



# **Mind-Bender: Begriffe – Forschung – Problemfelder**

## **Kompendium**

Paradigma

Studienbeiträge zu Literatur und Film

1

herausgegeben von

Stephan Brössel

Münster: Germanistisches Institut 2017

## Vorwort

Dieses Kompendium geht zurück auf die Arbeit im Rahmen eines Seminars zum Mind-Bender-Film, das im Wintersemester 2016/17 am Germanistischen Institut der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster durchgeführt worden ist. In Auseinandersetzung mit diesem auch aktuell in der Forschung noch kontrovers diskutierten Gegenstandsbereich, erschien es den TeilnehmerInnen wichtig, sich Klarheit über einige wichtige, jedenfalls seitens der Forschung fortwährend in Anschlag gebrachte Begriffe zu verschaffen. Die akribische Sichtung einschlägiger Ansätze, die Entwicklung sauberer Definitionsversuche sowie konstruktive Vorschläge zur Bereitstellung von Arbeitskategorien waren daher eine zentrale Voraussetzung zur konzentrierten Beschäftigung und sachkundigen Diskussion. Als ebenso notwendig erwies sich die Differenzierung diverser Forschungspositionen, deren unterschiedliche methodologische Fundierung und heuristische Ausrichtung naturgemäß zu divergierenden Verhandlungen des Gegenstandes auffordern und verschiedene Ergebnisse hervorbringen. Dabei ging es nicht um Vollständigkeit des verschafften Überblicks, sondern um die Sensibilisierung für unterschiedliche Stoßrichtungen. Auffällig – und in der Forschung bis dato nicht befriedigend zueinander in Beziehung gesetzt – sind auch unterschiedlich gelagerte Problemfelder, die mit dem Gegenstand einhergehen und deren Relationierung für die Erfassung mal nutzbringend, mal hinderlich ist – deren Zusammenspiel aber erst dann produktiv erfasst werden kann, wenn sie *theoretisch* sondiert werden. So etwa ist allein die Bezeichnung ‚Mind-Bender‘ – auf die sich das Seminar als Oberbegriff des verhandelten Phänomenkomplexes verständigte und die daher titelgebend für dieses Kompendium ist – ambivalent und irreführend und im eigentlichen Sinne wenig befriedigend, zugleich aber äußerst illustrativ hinsichtlich der Problemlage, mit der man es zu tun bekommt: Betrifft ‚mind-bending‘ den Effekt bei RezipientInnen oder besondere Darstellungsmechanismen des Films, die dem Mind-Bender zugerechnet werden? Oder hebt der Begriff nicht gar auf die von Filmen rekurrent thematisierten psychopathologischen Figuren ab, deren Konstitution morbide erscheint, wobei Filme diese Morbidität zusätzlich auf die Darstellungsebene projizieren?

Es sollte klar sein, dass die vorliegende Textsammlung nicht dazu dient, Antworten zu liefern auf die vielen Fragen, die im wissenschaftlichen Diskurs noch immer ungeklärt sind, noch, dass sie einen allumfassenden Überblick über Begriffe, Forschung und Problemfelder zu geben imstande ist. Vielmehr dienen sollte sie als Instrument der Annäherung an einen Bereich, der mit Blick auf Filmsysteme – vornehmlich der 1990er und 2000er Jahre – kulturübergreifend äußerst dominant gewesen ist. Diesem Anspruch nach orientieren sich die versammelten Artikel in ihrem Aufbau grob nach dem Schema: (a) Definitionsansätze, (b) Forschung, (c) Illustration am Beispiel.

Der Herausgeber dankt allen SeminarteilnehmerInnen für ihre Diskussionsfreudigkeit wie auch für die Bereitschaft, sich am Kompendium zu beteiligen. Besonderer Dank gilt Julius Noack, Sara Menke und Jasper Stephan, die redaktionelle Hilfestellung leisteten.

Die versammelten Studienbeiträge sind der Startschuss für eine Online-Publikationsreihe, die zukünftig am hiesigen Lehrstuhl für neuere deutsche Literatur mit dem Schwerpunkt ‚Literatur und Medien‘ (Prof. Dr. Andreas Blödorn) erscheinen wird.

## Inhalt

Mind-Bender: Forschung, Positionen, Begriffe .....	5
<i>Eike Bußmann, Maike Engel, Leonie Schnüttgen, Sina Weiß</i>	
Ambivalenz und Kohärenz .....	9
<i>Ronja Ganssaue, Yvonne Schäfer, Malte-Jakob Van de Water</i>	
‚Verstörendes‘ Erzählen und Perturbatory Narration im Film .....	13
<i>Larissa Berlin, Theresa Dreher, Jannis Fughe, Mandy Grotke</i>	
Subjektivität/Wahrnehmung/(Psycho-)Pathologie .....	16
<i>Teresa Kölling, Frederike Labahn, Melanie Mohnes, Marisa Uphoff</i>	
Unzuverlässigkeit im Film .....	21
<i>Anna Louisa Duckwitz, Johannes Ueberfeldt, Annika Herrmann</i>	
Plot Twist, Final Twist.....	25
<i>Anna Demmer, Lea Ebers, Kim Wessel</i>	
Narrative ‚Verrätselung‘ .....	29
<i>Stephan Brüssel</i>	
Filmische Wirklichkeit, Diegese .....	34
<i>Till Lorenzen, Anna Marx, Susanne Schöneich</i>	
Mentale Metadiegeese .....	38
<i>Sebastian Berlich, Jasper Stephan</i>	
Metalepse.....	43
<i>Alexander Arndt, Patrick Zemke</i>	
Rückwärtserzählen.....	48
<i>Anastasia Milke</i>	
Possible-Worlds-Theory und Film.....	54
<i>Anna Herbert, Vanessa Leck, Diana Opitz, Janek Sturm</i>	

Rechtlicher Hinweis

## Mind-Bender: Forschung, Positionen, Begriffe

Eike Bußmann, Maike Engel, Leonie Schnüttgen, Sina Weiß

Der erstmals von Steven Johnson verwendete Begriff ‚Mind-Bender‘ bezeichnet Filme, die eine komplexe narrative Struktur besitzen und ZuschauerInnen dadurch vor eine kognitive Herausforderung stellen. Johnsons Begriff aufnehmend definiert Jan-Noël Thon vier Merkmale, welche typisch für von klassischen<sup>1</sup> Erzählmustern abweichende Filme seien, jedoch nicht notwendigerweise erfüllt sein müssen: 1. Die Darstellung komplexer Geschichten (bestehend aus multiplen Handlungssträngen und handelnden Figuren), 2. die Abweichung von der Chronologie der Geschichte durch Analepsen und Prolepsen, 3. unterschiedliche Formen des unzuverlässigen Erzählens, sowie 4. das selbstreflexive Spiel mit narrativen bzw. fiktionalen Ebenen, beispielsweise in Form von Metalepsen.

Für ähnliche narrative Phänomene, welche vermehrt in Filmen seit den 1990er Jahren zu beobachten sind, findet sich in der Forschungsliteratur eine Vielzahl alternativer Begriffe. Britta Hartmann etwa nutzt die Bezeichnung ‚Twist Movies‘ für Filme, die als konstitutives Merkmal eine „rückwirkende Überraschungsgeschichte“ (Hartmann 2007: 48) aufweisen. Da hier in der Regel nicht der Plot Ziel des Umbruchs sei, sondern der Realitätsstatus, welcher den Ereignissen von den ZuschauerInnen zugeschrieben wird, sei *plot twist movie* kein adäquater Begriff. Stattdessen sei *epistemological twist film* passender, wie George Wilson es für Filme mit *twists* vorschlägt, die den epistemologischen Status der Geschichte (oder auch Einstellungen und Sequenzen) betreffen.

‚Falsche Fährten‘<sup>2</sup> führen RezipientInnen zu Hypothesen, die sich als falsch herausstellen: Als falsche Fährte gilt „zunächst einmal jedes Element einer Vermittlung [...], welches beim Rezipienten eine Täuschung verursacht“ (Leierendecker 2015: 46). Anton Fuxjäger klassifiziert falsche Fährten als 1. intendiert oder nicht intendiert, 2. intratextuell, intertextuell, extratextuell, 3. auf die Diegese bezogen oder nicht, 4. auf falsche Vermutungen oder falsche Überzeugungen und 5. auf die diegetische Vergangenheit/Gegenwart oder auf die Zukunft bezogen. Dabei wird betont, dass falsche Fährten ein „Zusammenspiel von Rezipient und Vermittlung“ (Fuxjäger 2007: 20) sind. RezipientInnen täuschen sich selbst aufgrund ihrer Mechanismen der Informationsverarbeitung, z.B. durch eine voreilige Präsuntion über die erzählte

---

<sup>1</sup> ‚Klassisch‘ nach Aristoteles bedeutet in diesem Zusammenhang, dass Geschehnisse (sowie Charaktere und Handlungen) mimetisch und miteinander verbunden, also keinesfalls episodenhaft, sind. Laut Aristoteles ist jegliche Dichtung *mimesis* (Nachahmung), wobei es sich hierbei nur um eine die Realität *repräsentierende*, nicht aber um eine der Realität im Detail *entsprechende* Darstellung handelnder Menschen handelt (vgl. Aristoteles, ποιητική [τέχνη], Kapitel 1–5).

<sup>2</sup> ‚Fährten‘ werden von Hans Jürgen Wulff als Hinweise, roter Faden oder auch Hilfsmittel definiert, die „einen Sinnzusammenhang zwischen unzusammenhängend Scheinendem“ (Wulff 2005: 147) herstellen.



Welt. Aufseiten der Vermittlung kommt es zur Vorenthaltung expositorischer Informationen.

Spielfilme, die dem postmodernen „Mikrogenre“ (Geimer 2016) des ‚Mindfuck‘ – ein von Jonathan Eig eingeführter Begriff – zugeordnet werden, weisen eine besondere narrative Struktur auf. Exposition und Konflikt dienen der Ablenkung vom „eigentliche[n] Problem“ (Geimer 2016). Statt einer Problemlösung findet am Ende des zweiten Akts oder in der Klimax ein Plot-Twist statt (→ Plot-Twist, Final Twist): die Enthüllung der ‚wirklichen‘ Geschichte über die Dekonstruktion des Gezeigten, meist als eine narrative Überraschung die Identität des Protagonisten betreffend. Die Auflösung (am Ende) muss nicht notwendig eindeutig sein. Den RezipientInnen werden folglich Informationen über das ‚wirkliche‘ Geschehen und die Identität des Helden vorenthalten, die der Held selbst nicht kennt (→ Unzuverlässigkeit im Film). Das Erzählte wird non-linear präsentiert. Darüber hinaus ist diese Narrationsstruktur deshalb ‚dysfunktional‘ angelegt, da der Film die verzerrte, subjektive Perspektive des Helden und nicht das tatsächliche Geschehen abbildet.

Warren Buckland hingegen fasst unter dem Begriff ‚puzzle plots/films‘ alle Filme, die über eine nach Aristoteles einfache oder komplexe Erzählweise hinausgehen und ZuschauerInnen vor nicht nur geradlinig aufeinander folgende (= einfache) oder miteinander verwobene (= komplexe) Ereignisse stellen. Vielmehr werden RezipientInnen mit verworrenen Geschehnissen (hervorgerufen z.B. durch Non-Linearität, Ambiguitäten o.ä.) konfrontiert, die nicht immer auf eine logische Chronologie oder Kausalität hin aufgelöst werden (können). Neben der nicht klassischen, verwirrenden Erzählweise benötigt der *puzzle film* laut Buckland Charaktere, die klassische Muster brechen. Dies geschieht etwa, wenn Figuren in der filmischen Realität z.B. ohne ihr eigenes Wissen schizophran, gedächtnislos oder tot sind. Die RezipientInnen teilen dieses Unwissen zumindest bis zu einem Plot Twist (→ Plot-Twist, Final Twist), weil ihnen auf Discoursebene Informationen vorenthalten werden. Erst hierdurch werden laut Buckland nicht klassische Handlungen und Geschehnisse ermöglicht. *Puzzle films* sind nicht nur auf der narrativen Ebene komplex, sondern auch auf der Narrationsebene.

Elliot Panek schließt sich mit seinem erweiternden Begriff ‚psychological puzzle films‘ Buckland an und hebt hervor, dass durch diese Art von Film und die nicht klare Erzählweise und Erzählung bei den ZuschauerInnen Prozesse des „sense-makings“ (Panek 2006: 66) und Zweifel über die Beziehungen zwischen Geschehnissen, Figuren, der Narration und ZuschauerInnen und der eigenen Realität hervorgerufen werden.

Miklós Kiss greift Bucklands Begriff ‚puzzle films‘ auf, unterscheidet Komplexitätsgrade und stellt ihm den Begriff ‚riddle plots‘ an die Seite. Kiss unterscheidet zwischen einfachen, komplexen, Puzzle- und Riddle-Filmen. *Riddle plots* weisen ihm zufolge eine höhere Komplexität als *puzzle films* auf, weil *riddle plots* Rätsel nicht auflösen. *Puzzle plots* dagegen lösen die Rätsel/Puzzle zumindest zu einem großen Teil

auf. *Puzzle films* müssen nur eines der von Buckland genannten Merkmale aufweisen, *riddle plots* hingegen agieren gleichzeitig mit zumindest mehreren dieser Merkmale, sodass die Rekonstruktion einer für ZuschauerInnen zu erkennenden und nachzuvollziehenden Erzählung unmöglich wird (→ Narrative ‚Verrätselung‘).

Der Begriff ‚Mindgame-Movie‘ wurde primär geprägt von Thomas Elsaesser. Täuschung und Irreführung sowie die erhöhte Anforderung an die Aufmerksamkeit von BetrachterInnen sind entscheidende Merkmale von *mindgame-movies*. Filme dieser Art haben eine komplexe, meist nicht linear verlaufende Erzählstruktur. Neben dem Spiel mit dem Wissen der RezipientInnen, welches durch mehrdeutige oder auch vorenthaltende Informationen manipuliert wird, kann in *mindgame*-Filmen auch ein Spiel mit dem\_ der Protagonisten\_In gespielt werden. In dem Fall handelt es sich um Spiele im eigentlichen Sinn, die oftmals tiefgreifende Auswirkungen auf das Leben der Hauptfigur haben und sogar tödlich sein können wie bei *THE GAME* (USA 1997) oder *THE TRUMAN SHOW* (USA 1998). Auch Filme, in denen der\_ die ProtagonistIn scheinbar oder tatsächlich unter einer psychischen Erkrankung leidet – Elsaesser erwähnt insbesondere Paranoia, Amnesie und Schizophrenie –, fallen unter den Begriff *mindgame-movie*. Dabei wird die Weltsicht der Hauptfigur jedoch lange Zeit als real gesetzt und nicht als gestört markiert.

Als Oberkategorie eignen sich die Konzepte des *puzzle films* und z.T. die des Mind-Benders, da beide sowohl auf Histoire- als auch auf Discoursebene ansetzen, die Komplexität von Erzählung und Erzählweise gleichermaßen als mögliche Konstituenten betrachten. Allerdings werden beim Konzept des Mind-Benders zusätzlich rezeptionsästhetische Aspekte fokussiert, die im Rahmen einer struktural-semiotischen Betrachtungsweise zu vernachlässigen sind. Die von Elsaesser als *mind-game* bezeichnete Kategorie scheint in diesem Kontext ungeeignet, da sie eine komplexe Erzählweise nicht zwangsläufig fordert, was allerdings die Grundbedingung dieser Kategoriendefinition ist, da sie als grundlegende Gemeinsamkeit aller anderen Erfassungsversuche auffällt. Die Kategorien *riddle plot* und Mindfuck sind in unserem Fall zu eng gefasst: Die *riddle plots* stellen durch ihre Verweigerung einer Auflösung eine Spezialform oder auch Unterkategorie der *puzzle films* dar; das Merkmal der Mindfuck-Filme, dass es eine Überraschung bezüglich der Identität des\_ der Protagonisten\_In gibt, wäre eine simplifizierende Einschränkung.

### Filme

*THE GAME* (USA 1997, David Fincher).

*THE TRUMAN SHOW* (USA 1998, Peter Weir).

### Forschungsliteratur

Aristoteles: *Poetik*. Griechisch/deutsch. Übers. von Manfred Fuhrmann. Stuttgart 2012 (= Bibliogr. erg. Ausg. 1994, [Nachdr.]).

- Buckland, Warren: „Introduction: Puzzle Plots“. In: Ders. (Hg.): *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden, Mass. 2009, S. 1–12.
- Eig, Jonathan: „A Beautiful Mind(fuck). Hollywood Structures of Identity“. In: *Jump Cut. Review of Contemporary Media* 46 (2003). <http://www.ejumpcut.org/archive/jc46.2003/eig.mindfilms/index.html> (Stand 12.03.2016).
- Elsaesser, Thomas: „The Mind-Game Film“. In: Warren Buckland (Hg.): *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden, Mass. 2009, S. 13–41.
- Fuxjäger, Anton (2007): „Falsche Fährten in Film und Fernsehen“. In: Patric Blaser u.a. (Hg.): *Falsche Fährten in Film und Fernsehen*. Wien u.a. 2007, S. 13–32.
- Geimer, Alexander: „Der Mindfuck als postmodernes Spielfilm-Genre. Ästhetisches Irritationspotenzial und dessen subjektive Aneignung untersucht anhand des Films ‚The Others‘“. In: *Jump Cut. Kritiken und Analysen zum Film* (2016). <http://www.jump-cut.de/mindfuck1.html> (13.11.2016).
- Glinka, Moritz: „Mindgame-Movies“. In: *Lexikon der Filmbegriffe* (2014). <http://film-lexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=8240> (13.11.2016).
- Hartmann, Britta: „Von der Macht erster Eindrücke. Falsche Fährten als textparadigmatisches Krisenexperiment“. In: Patric Blaser u.a. (Hgg.): *Falsche Fährten in Film und Fernsehen*. Wien 2007, S. 33–52.
- Johnson, Steven: *Everything Bad is Good for You*. London 2006, S. 129–130.
- Kiss, Miklós: „Navigation in Complex Films. Real-life Embodied Experiences Underlying Narrative Categorisation“. In: Julia Eckel u.a. (Hgg.): *(Dis)Orienting Media and Narrative Mazes*. Bielefeld 2013, S. 237–255.
- Leiendecker, Bernd: *They only see what they want to see. Geschichte des unzuverlässigen Erzählens im Spielfilm*. Marburg 2015.
- Panek, Elliot: „The Poet and the Detective: Defining the Psychological Puzzle Film“. In: *Film criticism* 31/1–2 (2006), S. 62–88.
- Thon, Jan-Noël: „Mind-Bender. Zur Popularisierung komplexer narrativer Strukturen im amerikanischen Kino der 1990er Jahre“. In: Sophia Komor/Rebeka Rohleder (Hgg.): *Post-Coca-Colanization: Zurück zur Vielfalt?* Frankfurt a.M. 2009, S. 175–192.
- Wilson, George: „Transparency and twist in narrative fiction film“. In: *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 64 (2006), S. 81–95.
- Wulff, Hans J.: „Hast du mich vergessen? Falsche Fährten als Spiel mit dem Zuschauer“. In: Fabienne Liptay/Yvonne Wolf (Hgg.): *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*. München 2005, S. 147–153.

## Ambivalenz und Kohärenz

Ronja Ganssaue, Yvonne Schäfer, Malte-Jakob Van de Water

Kohärenz dient der Stabilisierung und der Eindeutigkeit des Erzählten (vgl. Kuhn 2009: 146).

Ambivalenz – synonym zu Ambiguität und Mehrdeutigkeit – wird durch widersprüchliche, ausbleibende oder nachträgliche Markierungen im Sinn von über das Textende hinausreichenden Täuschungen erzeugt (vgl. Kuhn 2009: 146; → Narrative ‚Verrätselung‘). Durch verschiedene Verstrickungen kann somit Offenheit, Unbestimmtheit und Undurchsichtigkeit erzeugt werden (vgl. Brunner 2012). Ambiguität ist hierbei als stilistisches Mittel zur → ‚Verrätselung‘ von dem Konzept der Vagheit zu unterscheiden (vgl. Bauer 2013: 20). Sie ist konkret belegbar und nachvollziehbar (vgl. Brunner 2012).

Das Spiel mit mehrdeutigen Interpretationsmöglichkeiten tritt häufig in Filmen des Mind-Bender-Genres auf, da diese Art des Films eine mehrfache Rezeption erfordert und RezipientInnen anregen möchte, verschiedene Lesarten auszuprobieren, um die interpretationsoffenen Leerstellen mittels verschiedener Hypothesen zu füllen (vgl. Kuhn 2009: 141 f.).

Im Medium des Films kann das Stilmittel sowohl auf der Ebene der *Histoire* als auch im Discours eingesetzt werden (vgl. Kuhn 2009: 141). In Genres wie dem Thriller wird häufig mit einem offenen Ende oder einer uneindeutigen Figurencharakterisierung gearbeitet, womit sich die Mehrdeutigkeit auf der Ebene der *Histoire* befindet (vgl. Kuhn 2009: 141). Im *Mind-Bender* wird zusätzlich der *Discours* einbezogen, um Verrätselungen zu erzeugen, nämlich indem narrative Ebenen verschachtelt und Wirklichkeit und Einbildung überlagert werden (vgl. Kuhn 2009: 142) (→ Narrative ‚Verrätselung‘; → Unzuverlässigkeit im Film; → Plot Twist, Final Twist).

Drei Grundmuster der – meist impliziten – Aufforderung, genau aufzupassen, lassen sich ausmachen: „*Erstens* die Filme, die mit einem uneingeschränkt offenen Ende schließen, weil sich auch nach eingehender Analyse keine kohärente Interpretation konstruieren lässt, die alle Elemente logisch und widerspruchsfrei zueinander in Beziehung setzt“ (Kuhn 2009: 155) – siehe *LOST HIGHWAY* (USA 1997), *MULHOLLAND DR.* (USA/F 2001) und *INLAND EMPIRE* (USA/PL/F 2006) von David Lynch.

*Zweitens* die Filme, die in Form eines *final twists* gegen Ende eine eindeutige Lesart bieten, die der im Verlauf des Films suggerierten Lesart entgegensteht; hier bleibt nicht die Frage offen, wie das Ende zu verstehen ist, sondern, warum der Rezipient auf die erste, letztlich falsche Lesart ‚hereinfallen‘ konnte und ob er eine Chance gehabt hätte, die Wendung schon vor der Offenbarungssequenz zu durchschauen. (Kuhn 2009: 155)

In diesem Zusammenhang zu nennen sind A BEAUTIFUL MIND von Ron Howard (USA 2001), THE SIXTH SENSE von M. Night Shyamalan (USA 1999), THE USUAL SUSPECTS von Bryan Singer (USA 1995) und FIGHT CLUB von David Fincher (USA 1999).

[D]rittens die Filme, die am Ende eine weitgehend eindeutige Auflösung der Ebenen- und Erzählstruktur liefern, die nicht im Widerspruch zum Verlauf des Films steht, die jedoch so verschachtelt und komplex erzählt sind, dass eine Zweitrezption von Fragen angetrieben wird wie: Funktionieren die Ebenenübergänge auch, wenn man weiß, worauf sie hinauslaufen? Ist die Erzählstruktur konsequent durchgehalten oder gibt es logische Brüche? (Kuhn 2009: 155f.)

Zu nennen sind hier ADAPTATION von Spike Jonze (USA 2002), LA MALA EDUCACIÓN von Pedro Almodóvar (E 2003) und bedingt MEMENTO von Christopher Nolan (USA 2000).

Anhand des Filmes ABRE LOS OJOS von Alejandro Amenábar (E/F/I 1997) sollen die Begriffe *Ambivalenz* und *Kohärenz* exemplarisch verdeutlicht werden. Der Film nimmt eine Position zwischen den drei Grundmustern ein,

weil das Ende einiges, aber nicht alles offen lässt, weil die Erzählstruktur komplex, aber nicht undurchschaubar ist, weil der *final twist* zwar nicht erwartbar ist, aber durch Hinweise vorbereitet wurde und weil der werkiternen Interpretationslösung einige, aber nicht alle Details widersprechen. (Kuhn 2009: 156)

Der Film ist sowohl in eine filminterne Realität als auch in einen filminternen virtuellen Traum aufgeteilt. Die erste Hälfte schildert das Leben des Spaniers César im Jahr 1995 bis zu seinem Selbstmord. Die zweite Hälfte ist ein virtueller Traum, der 150 Jahre später stattfindet, da er vor seinem Tod einen Vertrag bei der Firma ‚Life Extension‘ unterschrieb. Diese ist darauf spezialisiert, ihren Kunden ewiges Leben zu beschern, indem sie eingefrorene Leichen wiederbelebt und eine virtuelle Welt inszeniert.

Wichtig ist die Inszenierung des Films zwischen realer und virtueller Welt. Im Fokus steht die Verrätselung, was der Protagonist César wirklich erlebt und was er träumt (→ Narrative ‚Verrätselung‘). Die erzählerische Unzuverlässigkeit ergibt sich hier durch eine Verschiebung der Fokalisierung. Derartige Wechsel werden üblicherweise durch deutliche Markierungen angezeigt. In Ingmar Bergmans SMULTRONSTÄLLET wird der Beginn eines Traums durch Darstellung des Einschlafenden, Weichzeichnung, Überblendung usw. geradezu übermarkiert (vgl. Helbig 2005: 135). In ABRE LOS OJOS werden entsprechende Hinweise verschleiert. Erst mittels eines Final Twist werden Protagonist und RezipientInnen über den Umstand der Traumebene innerhalb der zweiten Hälfte des Filmes aufgeklärt. Im Anschluss bleibt aber die Frage offen, wie sich eine inszenierte Realität zu einem solchen Alptraum entwickeln konnte. Um diesem endlich zu entkommen, begeht César auch auf der Traumebene

Selbstmord, indem er vom Dach der Firma ‚Life Extension‘ springt. Eine Schwarzblende markiert den finalen Aufprall. In der Dunkelheit, bevor der Abspann beginnt, ist eine Frauenstimme zu hören, die „*Öffne die Augen!*“ flüstert. Diese Phrase, welche eine vermeintliche Aufforderung aufzuwachen suggeriert, markiert im Verlauf des Films wiederholt den Übergang unterschiedlicher Realitätsebenen. Hier stellt sie den Realitätsgehalt der Erzählung ein letztes Mal in Frage und verleiht dem Film zugleich eine Art Ring- oder Schleifenstruktur.

Der Film weist ein offenes, aber ausgeglichenes Verhältnis von Kohärenz und Ambivalenz auf:

Einerseits werden, konventionellen Mechanismen der Zuschreibung folgend, eindeutige Erzählebenen etabliert und zueinander in Beziehung gesetzt, was kohärenzstiftend und stabilisierend wirkt, andererseits werden diese durch andere, teilweise widersprüchliche Markierungen ausgehebelt, was Raum für Mehrdeutigkeit eröffnet. Hinzu kommen Ambivalenzen durch ausbleibende Markierungen sowie Täuschungen durch nachträgliches (Um-)Markieren. (Kuhn 2009: 146)

### Filme

A BEAUTIFUL MIND (A BEAUTIFUL MIND – GENIE UND WAHNSINN, USA 2001, Ron Howard).

ABRE LOS OJOS (VIRTUAL NIGHTMARE – OPEN YOUR EYES, E/F/I 1997, Alejandro Amenábar).

ADAPTATION. (ADAPTION. – DER ORCHIDEEN-DIEB, USA 2002, Spike Jonze).

FIGHT CLUB (D/USA 1999, David Fincher).

INLAND EMPIRE (F/PL/USA 2006, David Lynch).

LA MALA EDUCACIÓN (LA MALA EDUCACIÓN – SCHLECHTE ERZIEHUNG, E 2004 Pedro Almodóvar).

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

MEMENTO (USA 2000, Christopher Nolan).

MULHOLLAND DR. (MULHOLLAND DRIVE – STRAßE DER FINSTERNIS, F/USA 2001, David Lynch).

SMULTRONSTÄLLET (WILDE ERDBEEREN, S 1957, Ingmar Bergman).

THE SIXTH SENSE (SIXTH SENSE, USA 1999, M. Night Shyamalan).

THE USUAL SUSPECTS (DIE ÜBLICHEN VERDÄCHTIGEN, D/USA 1995, Bryan Singer).

### Forschungsliteratur

Bauer, Matthias: „Ambiguität“. In: Ansgar Nünning (Hg.): *Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie. Ansätze – Personen – Grundbegriffe*. 4. Auflage. Stuttgart: 2013, S. 20.

Brunner, Philipp: „Ambiguität“. In: *Lexikon der Filmbegriffe* (2012). <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=2078> (10.12.2016).

- Helbig, Jörg: „Follow the white Rabbit!‘ Signale erzählerischer Unzuverlässigkeit im zeitgenössischen Spielfilm“. In: Fabienne Liptay/ Yvonne Wolf (Hg.): *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Film und Literatur*. München 2005, S. 131–146.
- Kuhn, Markus: „Ambivalenz und Kohärenz im populären Spielfilm: Die offene Werkstruktur als Resultat divergierender Erklärungs- und Darstellungsmuster am Beispiel von Alejandro Amenábars *ABRE LOS OJOS*“. In: Julia Abel u.a. (Hgg.): *Ambivalenz und Kohärenz. Untersuchungen zur narrativen Sinnbildung*. Trier 2009, S. 141–158.

## **‚Verstörendes‘ Erzählen und *Perturbatory Narration* im Film**

Larissa Berlin, Theresa Dreher, Jannis Fughe, Mandy Grotke

### **Definition**

Beim ‚verstörenden‘ Erzählen handelt es sich um eine in der Literatur- und Filmwissenschaft bisher eher vernachlässigte *narrative Technik*. Sabine Schlickers plädiert dafür, das ‚verstörende‘ Erzählen sowohl im literarischen als auch filmischen Kontext als neue transmediale Kategorie zu etablieren. Im Gegensatz zum ‚verstörenden‘ Erzählen gibt es zu verwandten Konzepten wie dem unzuverlässigen Erzählen (→ Unzuverlässigkeit, unzuverlässiges Erzählen) bereits zahlreiche Forschungsbeiträge, in denen sich im Hinblick auf das Kino Begriffe wie *puzzle films*, *mindgame-movies* und Mind-Bender manifestieren (→ Mind-Bender: Forschung, Positionen, Begriffe).

Schlickers will die charakteristischen Merkmale des *puzzle films* als narrative Technik des ‚verstörenden‘ Erzählens kategorisieren. Thomas Elsaesser subsumiert unter diesen Merkmalen: unzuverlässige Erzähler, mehrfache Erzählstränge, ungewöhnliche Einstellungen, unmarkierte Rückblenden, problemhafte Fokalisierung und Perspektivierung, unerwartete kausale Umkehrungen und narrative Schleifen (vgl. Elsaesser 2009: 18). Schlickers erkennt das verbindende Element der „implizit metafiktionale[n], (ver)störende[n] Funktion, durch die die (Wahrnehmung der) Realität hinterfragt wird“ (Schlickers 2015: 49). Sie differenziert deshalb in die erzähltextanalytischen Kategorien: (a) die unzuverlässige Erzählung (→ Unzuverlässigkeit, unzuverlässiges Erzählen), (b) die paradoxe, (c) die explizit metafiktionale und (d) die phantastische Erzählung. Von ‚verstörendem‘ Erzählen kann laut Schlickers jedoch erst gesprochen werden, wenn mindestens zwei dieser Merkmale im filmischen Kontext gegeben sind und der fiktionale Text mehr als nur *eine* „unzuverlässige, paradoxe, explizit metafiktionale oder phantastische Erzählung“ (ebd.: 50) ist. Durch diese Erzählverfahren werden bei den RezipientInnen Verwirrung, Desorientierung und Täuschung hervorgerufen. Schlickers empfindet den Begriff der Unzuverlässigkeit hinsichtlich der Komplexität der Kombination dieser verschiedenen Verfahren als unzureichend und sieht sich aus diesem Grund dazu gezwungen, die Kategorie des ‚verstörenden‘ Erzählens zu systematisieren.

Angekündigt für Dezember 2017 ist in der Narratologia-Reihe des de Gruyter-Verlags ein Sammelband zur *Perturbatory Narration* (hg. von Sabine Schlickers und Vera Toro), der diese Grundideen in einem breiteren Umfang weiterverfolgt.

### **Filmbeispiele: EL AURA, LA MUJER SIN CABEZA**

Der Film EL AURA (E/F/ARG 2005) von Fabián Bielinsky folgt nach der Eingangsszene den Konventionen des Kriminalfilms (vgl. ebd.: 58). Mehrere Szenen zeichnen sich durch unzuverlässiges Erzählen aus, welches hier somit punktuell eingesetzt wird.



Andere Kriterien unzuverlässigen Erzählens, wie z.B. externe oder Nullfokalisierung sowie Nicht-Übereinstimmung zwischen implizitem/r AutorIn und implizitem/r ZuschauerIn liegen dagegen nicht vor. Erst in der letzten Szene, die zur Rahmenhandlung zurückführt, wandelt sich der Film in eine ‚verstörende‘ Erzählung. EL AURA endet mit der DetailEinstellung eines „blauen Hundeauges mit hypnotisierendem Blick“ (ebd.: 60). In der Folge können im Kontext des Films zwei gleichberechtigte Lesarten entwickelt werden, deren Nebeneinander dazu führt, dass sich die Erzählung nicht weiter allein als unzuverlässig charakterisieren lässt. Aus den beiden Aspekten der Unentscheidbarkeit der zwei Lesarten, die auf phantastisches Erzählen hinweisen, und der Unzuverlässigkeit des Erzählens, entsteht so der Effekt des ‚verstörenden‘ Erzählens (ebd.: 61).

Noch eindeutiger als EL AURA lässt sich LA MUJER SIN CABEZA (E/F/I/ARG 2008) von Lucrecia Martel dem ‚verstörenden‘ Erzählen zuordnen. Ebenso wie EL AURA endet der Film ohne Auflösung und widerspricht damit einem relevanten Kriterium unzuverlässigen Erzählens, welches eine „überraschende Pointe [fordert], mit der die Täuschung aufgedeckt wird“ (ebd.: 55). Grob zusammengefasst handelt der Film von einer Frau, die sich nach einem Unfall mit dem Auto merkwürdig und für den/die implizite/n ZuschauerIn wenig nachvollziehbar verhält. Durch die strikt interne Fokalisierung teilt der/die implizite ZuschauerIn die Verunsicherung und Zweifel der Frau und ist, ebenso wie sie selbst, dazu gezwungen, stetig Dinge und Situationen neu zu deuten, da den gezeigten Bildern nicht getraut werden kann (vgl. ebd.: 62). Die Kamera agiert so als unzuverlässige Erzählinstanz. Im Gegensatz zu FIGHT CLUB (D/USA 1999), in dem diese Unzuverlässigkeit am Ende durch die Schizophrenie des Protagonisten aufgedeckt wird (→ Subjektivität/Wahrnehmung/(Psycho-)Pathologie der Figuren), fehlt bei LA MUJER SIN CABEZA eine Auflösung. Es zeigt sich, dass Martel in ihrem Film Strategien des unzuverlässigen Erzählens einsetzt, allerdings auf einen Plot Twist (→ Plot Twist, Final Twist) verzichtet. Gleichzeitig wirkt der Film paradoxal, weist aber keine passenden Verfahren wie Metalepsen (→ Metalepse) oder Möbiusbandstrukturen auf (vgl. ebd.: 63). LA MUJER SIN CABEZA lässt sich daher am besten mit Hilfe des ‚verstörenden‘ Erzählens beschreiben, da der Film die Unterscheidung von Wahrheit und Lüge extrem erschwert (ebd.: 63f.).

### **Filme**

EL AURA (E/F/ARG 2005, Fabián Bielinsky).

FIGHT CLUB (D/USA 1999, David Fincher).

LA MUJER SIN CABEZA (DIE FRAU OHNE KOPF, E/F/I/ARG 2008, Lucrecia Martel).

### **Forschungsliteratur**

Elsaesser, Thomas: „The Mind-Game Film“. In: Buckland, Warren (Hg.): *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden, Mass. 2009, S. 13–41.

Schlickers, Sabine: „Lüge, Täuschung und Verwirrung. Unzuverlässiges und Verstörendes Erzählen in Literatur und Film“. In: *Diegesis. Interdisziplinäres E-Journal für Erzählforschung* 4/1 (2015), S. 49–67. [http://www.montage-av.de/pdf/162\\_2007/162\\_2007\\_Alexander-Boehnke\\_Die-Zeit-der-Diegese.pdf](http://www.montage-av.de/pdf/162_2007/162_2007_Alexander-Boehnke_Die-Zeit-der-Diegese.pdf) (17.01.2017).

## Subjektivität/Wahrnehmung/(Psycho-)Pathologie

*Teresa Kölling, Frederike Labahn, Melanie Mohnes, Marisa Uphoff*

Wahrnehmung, Subjektivität und (Psycho-)Pathologie erweisen sich als zentrale Elemente der Mind-Bender-Filme (→ Mind-Bender: Forschung, Positionen, Begriffe). Subjektivität und Wahrnehmung stehen in einem unmittelbaren Zusammenhang. Bei der Wahrnehmung werden bestimmte Informationen aus der Umwelt aufgenommen und selektiert verarbeitet. Jeder Mensch nimmt also nur einen selektiven und subjektiv interpretierten Ausschnitt der Wirklichkeit wahr, wodurch in der außerfiktionalen Welt eine zuverlässige Wahrnehmung unmöglich zu sein scheint (vgl. Poppe 2009: 80). Dieser Wahrnehmungsprozess kann ebenso auf die fiktionale Welt übertragen werden. Es wird nicht die gesamte fiktionale Welt in Filmen dargestellt, sondern es werden immer nur Teile dieser Welt gezeigt und somit wird Wahrnehmung explizit gesteuert (vgl. Poppe 2009: 81) (→ Filmische Wirklichkeit, Diegese). Der Begriff Psychopathologie ist altgriechischen Ursprungs. Er lässt sich als Lehre von den seelischen Leiden definieren und bezieht sich im Filmkontext auf die psychisch gestörte Identität von Figuren (vgl. Liu 2014: 15). Im Mind-Bender-Film wird die Verschränkung und Funktionalisierung dieser Phänomene fokussiert. Verschiedene Arten von Auseinandersetzungen mit psychopathologischen Figuren treten bereits seit der Antike auf. Innere und äußere Wahrnehmung von Wahnsinn oder psychischen Erkrankungen sind häufig verwendete Motive der Literatur; dabei spielt vor allem die gestörte Identität von Figuren eine wichtige Rolle (vgl. Liu 2014: 14). Seit Beginn des Kinos als Massenmedium sind psychische Erkrankungen und ihre filmische Darstellung auch für FilmemacherInnen von großem Interesse. Als populäre Beispiele dienen unter anderem *DAS CABINET DES DR. CALIGARI* (D 1920), *VERTIGO* (USA 1958), *FIGHT CLUB* (USA 1999) und *SHUTTER ISLAND* (USA 2010). In diesen Filmen werden die ZuschauerInnen mit psychisch bedingten Identitätskrisen der Figuren konfrontiert.

Eine psychische Störung der Figur kann wie bspw. in *MEMENTO* (USA 2000) und *BLACK SWAN* (USA 2010) vorliegen, wenn die Identität einer anderen realen oder fiktiven Figur auf sich selbst projiziert wird (vgl. Brössel 2015: 193). Als Beispiele für weitere Formen sind Besessenheit, Verdrängung und auch Wahnsinn zu nennen. In diesen Fällen verschwimmen die Grenzen zwischen Einbildung und Erzählung, wodurch die subjektive „Wahrnehmungsproblematik [der] Unzuverlässigkeit des filmischen Erzählens“ (Kaul 2009: 11) entspricht (→ Unzuverlässigkeit, unzuverlässiges Erzählen). Die Wirklichkeit der Figuren wird als neutrale Realität dargestellt. Dadurch besteht die Täuschung also zumeist aus einer Illusion der Hauptfigur (vgl. Brütsch 2011: 2). Filmisch funktioniert diese Täuschung über die Fokalisierungstechnik. Durch interne Fokalisierung mitunter verbunden durch interne Okularisierung

und Aurikularisierung, haben die ZuschauerInnen ausschließlich Teil am Wissen und der Wahrnehmung der pathologischen Figur (vgl. Kuhn 2013: 140). Die interne Fokalisierung ist in den genannten Beispielfilmen nicht als solche markiert und führt die ZuschauerInnen dadurch auf falsche Fährten. Erst am Ende wird das Problem des durch die kaschierte Fokalisierung entstehenden unzuverlässigen Erzählens durch einen Plot-Twist gelöst, was einen ‚Aha-Effekt‘ bei den ZuschauerInnen auslöst und eine neue Deutungsoption eröffnet (z.B. SHUTTER ISLAND).

Solche Filme sind des Weiteren dadurch gekennzeichnet, dass die „subjektive Fokalisierung die fiktionale Welt in nicht zutreffender, verzerrter oder eingeschränkter Weise wiedergibt“ (Poppe 2009: 72). Die Figuren sind häufig psychisch krank und leiden an einer Persönlichkeitsstörung, „die vor allem ihre Selbst- und damit auch ihre Fremdwahrnehmung verzerrt“ (Poppe 2009: 74). Unzuverlässiges Erzählen kann demnach Resultat und gleichzeitig Ausdrucksform der Pathologie der Figuren (siehe z.B. FIGHT CLUB oder MEMENTO) sein. Darüber hinaus soll das unzuverlässige Erzählen im Film laut Poppe nicht nur die Psychopathologie bestimmter Figuren darstellen, sondern gleichzeitig darauf hinweisen, dass Wirklichkeit und Realität stets subjektiv bestimmt sind. Sie sieht Figuren als „Sinnbilder menschlichen Daseins in einer als komplex und wenig durchschaubar empfundenen Welt“ (Poppe 2009: 81). Zuverlässigkeit ist nur eine Illusion, vor allem auch in der Alltagswelt. Auf diese Weise lässt sich der Zusammenhang von Subjektivität, Identität und Realität im Mind-Bender-Kontext nachvollziehen.

Das Spiel mit „konventionalisierte[n] Zuschauererwartungen“ (Geimer 2006) und das Irritationspotenzial der genannten Filme stellen eine Herausforderung für die Rezeption dar (vgl. Geimer 2006) (→ ‚Verstörendes‘ Erzählen). Dies belegen verschiedene Zugänge der psychoanalytischen Filmanalyse: „If the characters on screen are deluded as to their identities, the mindfuck movies provide us with an opportunity to work out our own similar fears about self-delusion.“ (Eig 2003: 9). Der Film BLACK SWAN hinterlässt auch nach dem Plot Twist (→ Plot-Twist, Final Twist) einen großen Interpretationsspielraum: Wie die Protagonistin selbst können sich die ZuschauerInnen am Ende nicht sicher sein, was wirklich passiert ist (vgl. Blothner 2012: 128ff). Ebenso gibt SHUTTER ISLAND keine definitive Auflösung des Rätsels (→ Narrative ‚Verrätselung‘). Im Gegensatz dazu steht FIGHT CLUB, in dessen Twist klar wird, dass Tyler keine reale Figur ist, obwohl auch hier das Ende zu einem gewissen Grad offen bleibt, da man nicht sicher sein kann, ob der Erzähler letztendlich stirbt oder überlebt und seine Identitätskrise wirklich überstanden hat. Insgesamt lässt sich festhalten, dass in allen Filmbeispielen die Identitätskrise die Verbindung zwischen Kollektiv und Individuum widerspiegelt und darüber hinaus eine Selbstreflexion für die ZuschauerInnen ermöglicht.

## Filme

BLACK SWAN (USA 2010, Darren Aronofsky).

DAS CABINET DES DR. CALIGARI (D 1920, Robert Wiene).  
 FIGHT CLUB (USA 1999, David Fincher).  
 MEMENTO (USA 2000, Christopher Nolan).  
 SHUTTER ISLAND (USA 2010, Martin Scorsese).  
 VERTIGO (AUS DEM REICH DER TOTEN, USA 1958, Alfred Hitchcock).

### Forschungsliteratur

- Blasberg, Sarah: *Bin Ich ein Anderer? Die Krise der männlichen Identität in „Fight Club“ und „Shutter Island“*. Hamburg 2014.
- Blaser, Patric, u.a.: *Maske und Kothurn: Internationale Beiträge zur Theaterwissenschaft*. 53 (2007). <https://www.degruyter.com/view/j/muk.2007.53.issue-2-3/muk.2007.53.23.1/muk.2007.53.23.1.xml> (09.11.2016).
- Blothner, Dirk/Ralf Zwiebel: *Kino zwischen Tag und Traum: Psychoanalytische Zugänge zu „Black Swan“*. Göttingen 2012.
- Bödeker, Alina/ Katrin Brinkhoff: „Der Blick in die Köpfe. Darstellungen psychischer Andersartigkeit im Spielfilm – eine psychologisch-filmwissenschaftliche Analyse.“ In: Yvonne Ehrenspeck, / Burkhard Schäffer (Hgg.): *Film- und Fotoanalyse in der Erziehungswissenschaft. Ein Handbuch*. Opladen 2003, S. 183–201.
- Brössel, Stephan: „Zeit und Film. ‚Zeitkreise‘ in Christopher Nolans Memento“. In: Weixler, Antonius/ Lukas Werner (Hgg.): *Zeiten erzählen. Ansätze – Aspekte – Analysen*. Berlin/Boston 2015, S. 179–204.
- Brütsch, Matthias: „Von der ironischen Distanz zur überraschenden Wendung. Wie sich das unzuverlässige Erzählen von der Literatur- in die Filmwissenschaft verschob“. In: *kunsttexte.de* 1 (2011), S. 1–15. <http://edoc.huberlin.de/kunsttexte/2011-1/bruetsch-matthias-8/PDF/bruetsch.pdf> (08.10.16).
- Buckland, Warren: „Introduction: Puzzle Plots“. In: Ders. (Hg.): *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden, Mass. 2009, S. 1–12.
- Dieterle, Bernard: *Träumungen. Traumerzählungen in Film und Literatur*. St. Augustin 1998.
- Eder, Jens: *Die Figur im Film*. Marburg 2014.
- Eig, Jonathan: „A beautiful mind(fuck): Hollywood structures of identity“. In: *Jump Cut: Review of Contemporary Media* 46 (2003). <http://www.ejumpcut.org/archive/jc46.2003/eig.mindfilms/text.html> (19.11.2016).
- Elsaesser, Thomas: „The Mind-Game Film“. In: Warren Buckland (Hg.): *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Chichester 2009, S. 13–41.
- Fellner, Markus: *Psycho movie. Zur Konstruktion psychischer Störung im Spielfilm*. Bielefeld 2006.
- Geimer, Alexander: „Der mindfuck als postmodernes Spielfilm-Genre. Ästhetisches Irritationspotenzial und dessen subjektive Aneignung untersucht anhand des

- Films THE OTHERS“. In: *Jump Cut. Kritiken und Analysen zum Film*. <http://www.jump-cut.de/mindfuck1.html> (19.11.2016).
- Genette, Gérard: *Die Erzählung*. Paderborn 2010.
- Kaul, Susanne u.a. (Hgg.): *Erzählen im Film. Unzuverlässigkeit – Audiovisualität – Musik*. Bielefeld 2009.
- Kuhn, Markus: *Filmnarratologie. Ein erzähltheoretisches Analysemodell*. Berlin/New York 2013.
- Leienecker, Bernd: *‘They only see what they want to see’. Geschichte des unzuverlässigen Erzählens im Spielfilm*. Marburg 2015.
- Liu, Chi-Chun: *Literarische und filmische Darstellung von Psychopathologie in den Romanen und deren gleichnamigen Verfilmungen „Die Klavierspielerin“ und „Das Parfum“*. Bonn 2014. <http://hss.ulb.uni-bonn.de/2014/3811/3811.pdf> (09.11.2016).
- Pheasant-Kelly, Frances: „Institutions, identity and insanity: abject spaces in *Shutter Island*“. In: *Journal of New Review of Film and Television Studies* 10 (2012), S. 212–229.
- Poppe, Sandra: „Wahrnehmungskrisen – Das Spiel mit Subjektivität, Identität und Realität im unzuverlässig erzählten Film“. In: Susanne Kaul u.a. (Hgg.): *Erzählen im Film. Unzuverlässigkeit – Audiovisualität – Musik*. Bielefeld 2009, S. 69–84.
- Pupato, Katharina: *Die Darstellung psychischer Störungen im Film*. Bern 2002.
- Reischies, Friedel: *Psychopathologie. Merkmale psychischer Krankheitsbilder und klinische Neurowissenschaft*. Berlin, Heidelberg 2007.
- Scharfetter, Christian: *Allgemeine Psychopathologie*. Stuttgart 1991.
- Schlickers, Sabine: „Lüge, Täuschung und Verwirrung. Unzuverlässiges und Verstörendes Erzählen in Literatur und Film“. In: *Diegesis. Interdisziplinäres E-Journal für Erzählforschung* 4/1 (2015), S. 49–67.
- Thon, Jan-Noël: „Mind-Bender. Zur Popularisierung komplexer narrativer Strukturen im amerikanischen Kino der 1990er Jahre“. In: Sophia Komor/Rebekka Rohleder (Hgg.): *Post-Coca-Colanization: Zurück zur Vielfalt?*. Frankfurt a.M. 2009, S. 175–192.
- Trepte, Sabine: „Forschungsstand der Medienpsychologie.“ In: *Medienpsychologie: Zeitschrift für Individual- und Massenkommunikation* 11 (1999), S. 200–218.
- Tretter, Felix: „Psychische Krankheit im Film: zum Verhältnis von Film und Psychiatrie.“ In: Volker Faust/Günter Hole (Hgg.): *Psychiatrie und Massenmedien*. Stuttgart 1983, S. 42–60.
- Wedding, Danny/Ryan M. Niemiec: *Movies and Mental Illness: Using Films to Understand Psychopathology*. Göttingen 2014.
- Wulff, Hans: *Film und Psychologie. Wahrnehmung, Kognition, Rezeption*. Münster 1998.

Wuss, Peter: *Filmanalyse und Psychologie. Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozess*. Berlin 1999.

# Unzuverlässigkeit im Film

*Anna Louisa Duckwitz, Johannes Ueberfeldt, Annika Herrmann*

## Definition

Unzuverlässigkeit im Film ist ein „dehnbares und unklar umrissenes Konzept“ (Laass 2008: 252), das in seiner Theoretisierung an das Phänomen des unzuverlässigen Erzählens in der Literatur angelehnt ist. Filmisches Erzählen wird als unzuverlässig definiert, wenn bezüglich der diegetischen Welt unwahre Informationen bereitgestellt (*misreporting*‘; Bordwell 1985: 60) oder in Hinblick auf ihr Verständnis unabdingbare Informationen zurückgehalten (*underreporting*‘; ebd.) werden.

Grundsätzlich unterschieden werden muss zwischen Verfahren der zeitlichen Distribuierung und Zurückhaltung von Wissen zwecks Spannungserzeugung einerseits und aufgrund der diegetischen Beschaffenheit andererseits. Das Zurückhalten von Informationen erfolgt beim unzuverlässigen Erzählen – anders als im Fall narrativer Strategien der Spannungserzeugung – auf der Ebene der Histoire (vgl. Kaul/Palmier 2016: 141); die Informationsasymmetrie ist Teil der Narration und nicht bloß eine Entscheidung innerhalb der Produktion. Am Beispiel von *THE SIXTH SENSE* (USA 1999) wird die Information, dass die perspektivierte Person bereits tot ist, nicht (nur) aus Spannungsgründen zurückgehalten – wie beispielsweise die Identität des Täters im TV-Krimi –, sondern weil sie sich bis zu dem Zeitpunkt selbst nicht ihres Zustands bewusst ist (→ Subjektivität/Wahrnehmung/(Psycho-)Pathologie von Figuren). Ebenfalls kann man sagen, dass „Unzuverlässigkeit oft daher [rührt], dass die scheinbar objektive Erzählung aus der Subjektive der ProtagonistIn erzählt wird; es fehlen Markierungen des Wechsels von der ‚objektiven‘ Sicht zur subjektiven Wahrnehmung der ProtagonistIn“ (Klamt 2015: 22). Eine eindeutige Entscheidung zwischen Innen- und Außenwelt ist nicht möglich, die personengebundene subjektive Perspektive offenbart sich erst nach und nach oder an einem plötzlichen Wendepunkt. Liegt dieser Wendepunkt am Filmende, spricht man auch von einem Final Plot Twist (→ Plot Twist, Final Twist). Die Enthüllung bislang fehlender oder fehlerhaft gegebener Informationen trifft dabei die Zuschauenden im gleichen Moment wie ProtagonistInnen.

Neben umfassend unzuverlässig erzählten Filmen sind kurzzeitig unzuverlässig erzählte Sequenzen innerhalb eines Filmes – beispielsweise in Form von Träumen oder Erinnerungen – zu erwähnen (→ Mentale Metadiegeese). Beide Formen können nur durch den inhaltlichen Kontext als unzuverlässig aufgelöst werden.

Kritik am Begriff der erzählerischen Unzuverlässigkeit betrifft insbesondere den impliziten Verweis auf ‚zuverlässiges Erzählen‘, das seinerseits als Konzept nicht



hinreichend definiert ist. Hinzu kommt die tendenziell diffuse Definition im aktuellen filmwissenschaftlichen Diskurs sowie die Diskrepanz zur Verwendung des Begriffs in der Literaturwissenschaft (vgl. Leindecker 2015: 53–54).

### **Forschung**

Den Grundstein für die Forschung zu erzählerischer Unzuverlässigkeit in der Literaturwissenschaft legte Wayne Booth in *The Rhetoric of Fiction*. In der Literaturwissenschaft ist das Phänomen der erzählerischen Unzuverlässigkeit gemeinhin eng an Persönlichkeitsmerkmale von personalisierbaren, meist homodiegetischen Erzählerfiguren geknüpft. Demgegenüber brachte die in den 2000er Jahren als Reaktion auf die Häufung unzuverlässig erzählter Filme einsetzende Publikationsflut zu diesem Thema weitaus weniger Einigkeit mit sich als erhofft. Ein relevanter Diskussionspunkt ist dabei die Bindung unzuverlässigen Erzählens an einen personalisierbaren Erzähler oder an den Erzählvorgang ohne eine solche Instanz. Erstere Position vertritt beispielsweise Seymour Chatman (1990), der unzuverlässiges Erzählen eng an einen homodiegetischen *voice-over narrator* bindet, für Letztere plädiert exemplarisch Laass (2008).

Als typologischen Vorläufer filmisch unzuverlässigen Erzählens bezeichnen Kaul/Palmier (2016) die wertende Unzuverlässigkeit in Form von unglaubwürdigen Erzählinstanzen, die aus homodiegetischer Perspektive Ereignisse auffällig eigensinnig bewerten und insofern eine Divergenz erzeugen zwischen explizit Dargestelltem und implizit Bezeichnetem. Dementgegen setzen Kaul/Palmier den Typ der faktualen Unzuverlässigkeit, der sich anstelle einer Bewertung von Ereignissen auf deren Darstellung selbst bezieht.

Diese Form von Unzuverlässigkeit findet sich als typisches Merkmal der Filme des Genres, das u.a. unter dem Begriff Mind-Bender gefasst wird (→ Mind-Bender: Forschung, Positionen, Begriffe). Als weitere häufige Elemente gelten der damit einhergehende Plot Twist (→ Plot Twist, Final Twist) und die Psychopathologie der ProtagonistInnen (→ Subjektivität/Wahrnehmung/(Psycho-)Pathologie). Das seit der Jahrtausendwende zunehmende Auftauchen von Plot Twists im Hollywood-Kino führt mittlerweile zu höchst elaborierten und selbstreflexiven Ausformungen narrativer Unzuverlässigkeit und insbesondere der Tendenz, diese durch das Zusammenspiel verschiedener medialer Kanäle im Film auszuspielen, wobei besonders die logische Privilegierung des Bildes sukzessive unterlaufen wird.

### **Funktionsweise**

Täuschende Narrationsverfahren im Film beruhen hinsichtlich ihrer Wirkmechanismen auf einer Instrumentalisierung der Sehgewohnheiten des Publikums: Zum einen kann eine subjektive Perspektive nur durch ihren Kontext als solche erkannt werden; zum anderen tendieren klassische Hollywood-Filme meist zur auktorialen Erzählhal-

tung. ZuschauerInnen schließen also gemäß diesen Konventionen im Falle mangelnder Differenzierungs- und Zuordnungsmöglichkeiten der Perspektive, also bei fehlender Markierung der subjektiven Wahrnehmung, auf eine grundsätzlich auktoriale Erzählinstanz. Die zunehmende Sensibilisierung des Publikums durch den Eingang unzuverlässiger, filmischer Erzählverfahren in den Mainstream wirkt sich nun wiederum ihrerseits prägend auf die Gestaltung der Filme aus (vgl. Kaul/Palmier 2016: 142). Dies lässt sich am Beispiel von Robert Schwentkes *FLIGHTPLAN* (D/USA 2005) festmachen, der eine verzerrte homodiegetische Wahrnehmung in Form von Psychopathologie der Protagonistin nur suggeriert und insofern die Publikumserwartung durch Unzuverlässigkeitssignale ins Leere laufen lässt. Auch viele Filme David Lynchs spielen mit der Erwartung der RezipientInnen, indem die erwartete Auflösung der unzuverlässig erzählten Weltordnung nicht erfolgt, sondern beispielsweise im Fall von *LOST HIGHWAY* (F/USA 1997) die scheinbar unzuverlässige Erzählstruktur nicht naturalisiert wird. Leiendecker und andere sprechen in diesem Fall von unentscheidbaren Filmen, die aufgrund der nicht möglichen Naturalisierung von unzuverlässig erzählten Filmen abzugrenzen sind (→ Narrative ‚Verrätselung‘). Für sein Konzept der erzählerischen Unzuverlässigkeit formuliert Leiendecker folgende einschränkende Bedingungen: Die erzählerische Unzuverlässigkeit müsse erstens rein werkintern, zweitens durch das Gesamtkonzept intendiert, drittens durch den Bezugsrahmen des zuverlässig erzählten Kontextes nach erfolgter Täuschung eindeutig auflösbar sein und es müsse viertens ein Mangel an der Bereitschaft vorliegen, obligatorisches Wissen an die RezipientInnen weiterzugeben (‚*uncommunicative*‘) (vgl. Leiendecker 2015: 35–40).

Obwohl Leiendecker motiviert ist, eine weder zu eng noch zu weit gefasste Definition zu formulieren, verengen seine beschränkenden Bedingungen den Begriff des unzuverlässigen Erzählens auf ein Konzept, mit welchem nur die wenigsten Mind-Bender vereinbar sind. Vor allem die Bedingungen der Auflösbarkeit und Eindeutigkeit sind dabei häufig als problematisch zu bewerten.

### Filme

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

*FLIGHTPLAN* (*FLIGHTPLAN – OHNE JEDE SPUR*, D/USA 2005, Robert Schwentke).

*THE SIXTH SENSE* (USA 1999, M. Night Shyamalan).

### Forschungsliteratur

Bildhauer, Katharina: *Drehbuch reloaded. Erzählen im Kino des 21. Jahrhunderts*. Konstanz 2007.

Booth, Wayne C.: *The Rhetoric of Fiction*. Chicago/London 1983.

Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. London 1985.

Chatman, Seymour: *Coming to Terms. The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*. Ithaca/London 1990.

- Dablé, Nadine: *Leerstellen transmedial. Auslassungsstrategien als narrative Strategie in Film und Fernsehen*. Bielefeld 2012.
- Helbig, Jörg (Hg.): *Camera doesn't lie. Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeiten im Film*. Trier 2006.
- Kaul, Susanne; Jean-Pierre Palmier: *Die Filmerzählung. Eine Einführung*. Paderborn 2016.
- Klamt, Marlies: *Das Spiel mit den Möglichkeiten. Variantenfilme – Zwischen Multiperspektivität und Chaostheorie*. Stuttgart 2015.
- Krützen, Michaela: *Dramaturgien des Films. Das etwas andere Hollywood*. Frankfurt a.M. 2010.
- Kuhn, Markus: *Filmnarratologie. Ein erzähltheoretisches Analysemodell*. Berlin/New York 2011.
- Laass, Eva: *Broken Taboos, Subjective Truths, Forms and Functions of Unreliable Narration in Contemporary American Cinema. A Contribution to Film Narratology*. Trier 2008.
- Leiendecker, Bernd: *'They Only See What They Want To See'. Geschichte des unzuverlässigen Erzählens im Film*. Marburg 2015.
- Liptay, Fabienne/Yvonne Wolf (Hgg.): *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*. München 2005.
- Orth, Dominik: *Lost in Lynchworld. Unzuverlässiges Erzählen in David Lynchs Lost Highway und Mulholland Drive*. Stuttgart 2005.
- Schlickers, Sabine: „Lüge, Täuschung und Verwirrung. Unzuverlässiges und Verstörendes Erzählen in Literatur und Film“. In: *Diegesis. Interdisziplinäres E-Journal für Erzählforschung* 4/1, S. 49–67. <https://www.diegesis.uni-wuppertal.de/index.php/diegesis/article/download/190/258> (07.12.16).
- Strank, Willem: *Twist Endings. Umdeutende Film-Enden*. Marburg 2014.
- Thon, Jan-Noël: „Mind-Bender: Zur Popularisierung komplexer narrativer Strukturen im amerikanischen Kino der 1990er Jahre“. In: Sophia Komor/Rebekka Rohleder (Hgg.): *Post-Coca-Colanization. Zurück zur Vielfalt?*. Frankfurt am Main 2009, S. 175–192.
- Vogt, Robert: „Kann ein zuverlässiger Erzähler unzuverlässig sein? Zum Begriff der ‚Unzuverlässigkeit‘ in Literatur- und Filmwissenschaft“. In: Susanne Kaul u.a. (Hgg.): *Erzählen im Film. Unzuverlässigkeit – Audiovisualität – Musik*. Bielefeld 2009, S. 35–56.
- Wittmann, Matthias: „Where Is My Mind? Von Gedächtnislücken und Gedächtnistücken“. In: *Maske und Kothurn: Internationale Beiträge zur Theaterwissenschaft* 53/2–3 (2007), S. 97–109.

## Plot Twist, Final Twist

*Anna Demmer, Lea Ebers, Kim Wessel*

### Allgemeine Begriffsbestimmung

Das filmische Phänomen des Plot-Twists, in der neueren Forschung auch als ‚Mindfuck‘ bezeichnet, gilt seit den späten 1980er Jahren als typisches Stilmittel von Mind-Bender-Filmen. Der Begriff ‚Plot‘ bezieht sich im Gegensatz zur ‚Story‘ auf die filmisch dargestellte Abfolge von Handlungssequenzen (‚sujet‘) und nicht auf die kausal-chronologische (‚fabula‘) (vgl. Leiendecker 2013: 257). *Twist* bedeutet im Englischen soviel wie „Drehung“, „Verdrehung“, und im figurativen Gebrauch auch „überraschende Wendung“ (Strank 2014: 31). Dementsprechend ist der Begriff ‚Plot-Twist‘ in gewisser Weise irreführend, da sich die Aneinanderreihung der Handlungssequenzen in der Reihenfolge ihrer Präsentation durch den Twist nicht als vollständig unwahr herausstellt, sondern viel mehr eine zweite Bedeutungsebene beschritten wird, die bis zu diesem Zeitpunkt verborgen gewesen ist (vgl. Leiendecker 2015: 43). Der Status der Diegese wird dabei nicht grundlegend verändert, lediglich „das Wissen über das Verhältnis der Hauptfiguren zueinander“ (Strank 2014: 31) wandelt sich. Nicht der Plot ist Ziel des Umbruchs, sondern die den Ereignissen zugeschriebene Bedeutung. Um einen Überraschungseffekt zu erreichen, muss die Diegese darüber hinaus eine gewisse Stabilität aufweisen, da ein Film, in dem alles möglich ist, keine großen Überraschungen hervorbringt (→ Filmische Wirklichkeit, Diegese) (vgl. ebd.: 33).

Ein gelungener Plot-Twist führt folglich zu einem Wendepunkt in der Handlung, durch den „essenzielle diegetische Informationen [...] revidiert oder zumindest in Frage gestellt werden“ (ebd.: 30). Er bewirkt eine Täuschung der ZuschauerInnen, die sie dazu verleiten, das zuvor Gesehene zu reinterpreten. Durch neue Informationen entwickelt sich die ehemalige Haupthandlung zur Nebenhandlung und das bereits Gesehene erhält eine völlig andere Bedeutung (vgl. ebd.: 13). Häufig tritt der Plot-Twist als Final Twist bzw. als Twist Ending auf und ist auf ein damit verbundenes ‚Aha-Erlebnis‘ hin angelegt (vgl. Brütsch 2011: 3). Von einem ‚richtigen‘ Twist kann allerdings erst gesprochen werden, wenn dieser nicht allein gegen Ende des Films vollzogen wird, sondern darüber hinaus an Reichweite besitzt (SHUTTER ISLAND [USA 2010]; vgl. Leiendecker 2015: 43).

### Formen des Twists im Mind-Bender

Die Ursache der Täuschung liegt in neueren Verfilmungen meist darin, dass die fokalisierte Hauptfigur an einer Amnesie leidet (MEMENTO [USA 2000]), fehlerhafte Erinnerungen besitzt (SHUTTER ISLAND) oder psychisch krank ist (PI [USA 1998]). In älteren Verfilmungen lassen sich das Traum-Motiv (ABRE LOS OJOS [E/F/I 1997]) oder die Aufdeckung von Verschwörungstheorien wiederfinden. Durch den Plot-Twist

stellt sich heraus, dass der Zuschauer „stärker auf das subjektive Erleben der Figur eingeschränkt war, als zunächst angenommen“ (Brütsch 2011: 4). Das Wissen des Zuschauers ist demjenigen der Figur zu keinem Zeitpunkt überlegen, da die Figur ihr eigenes Erleben für die Realität hält (vgl. ebd.). Detaillierter lässt sich der Plot-Twist laut Bernd Leiendecker in vier Kategorien unterteilen. In der Regel gibt ein Spielfilm bestimmte Hinweise bezüglich des Übergangs zwischen diegetischer Realität und Traum eines\_r Protagonisten\_In. Kann der Traumzustand jedoch erst rückwirkend von den ZuschauerInnen als solcher erkannt werden, wird von einem sogenannten *rückwirkenden Verfahren der Traumdarstellung* gesprochen (ABRE LOS OJOS). Eine weitere Kategorie des Plot-Twists bezeichnet die *lügende Rückblende*. Bei dieser Form des Twists wird erst am Ende des Films offenbart, dass ein Rückblick, ausgelöst durch die Erzählung oder die Erinnerung einer Figur, nicht der Wahrheit entspricht. Stattdessen basiert er auf einer Lüge oder einer falschen Wahrnehmung vergangener Ereignisse durch die jeweilige Figur (SHUTTER ISLAND). Zudem ist der *unbewusste Tod* als eine Art des Plot-Twists zu nennen. In dieser Kategorie stellt sich heraus, dass mindestens eine relevante Figur bereits verstorben ist, ohne dass die Figur es realisiert hat. Der vierte Typ des Plot-Twists markiert die *verborgene gespaltene Persönlichkeit*. Erst am Ende des Films wird bei dieser Form ersichtlich, dass der\_die ProtagonistIn unter einer gespaltenen Persönlichkeit leidet und teilweise auch Figuren, die der Zuschauer bis dato für real gehalten hat, nur im Kopf des\_der Protagonisten\_In existieren (FIGHT CLUB [D/USA 1999]; Leiendecker 2013: 261-265).

#### **Filmbeispiel: SHUTTER ISLAND**

In der Regel mündet die Auflösung der Täuschung in Form des Plot-Twists in einer Dialogstruktur, „die klassisch im Schuss-Gegenschuss-Verfahren montiert ist“ (Strank 2014: 149) und von ‚Flashback Tutorials‘ unterbrochen wird. Besonders in SHUTTER ISLAND wird dieses Verfahren deutlich. Der Plot-Twist findet hier zum finalen Höhepunkt des Films statt und vollzieht sich durch das Gespräch zwischen Protagonist Edward ‚Teddy‘ Daniels (bzw. Andrew Laeddis) und Prof. Dr. John Cawley im Leuchtturm, zu dem später Chuck Aule (bzw. Dr. Lester Sheehan) hinzustößt. Das Gespräch entwickelt sich zu einer für Plot-Twists typischen Intervention, die von Flashbacks seitens Teddy Daniels bezüglich seiner Frau und Kinder unterbrochen wird. Der Twist in SHUTTER ISLAND bezieht sich wie in Mind-Bendern üblich auf die Identität des Protagonisten Teddy Daniels, dessen ursprünglich konstruierte Identität als US-Marshall sich als falsch herausstellt und der als psychisch kranker Patient Andrew Laeddis entlarvt wird. Da der Protagonist als oberste Erzählinstanz intern fokalisiert ist, verfügt der Zuschauer über dasselbe Wissen wie die Figur und durchlebt gemeinsam mit ihr den Moment der Überraschung bzw. des Schocks (vgl. ebd.: 62). Die für den Plot-Twist ebenso typische Katharsis stellt sich ein.

Das Verbergen der zweiten diegetischen Ebene innerhalb von Mind-Bendern kann dann problematisch werden, wenn der Prozess des Plot-Twists in immer ähnlicheren Mustern verfährt (vgl. Leindecker 2013: 265). Jeder Film muss neue Modelle von Plot-Twists hervorbringen und Innovationen schaffen, um einen Überraschungsmoment zu ermöglichen. Nur wenn er „unerwartbar und zugleich plausibel ist“ (Strank 2014: 33), kann der Plot-Twist gelingen.

### Filme

ABRE LOS OJOS (VIRTUAL NIGHTMARE – OPEN YOUR EYES, E/F/I 1997, Alejandro Amenábar).

FIGHT CLUB (USA 1999, David Fincher).

MEMENTO (USA 2000, Christopher Nolan).

PI (PI – SYSTEM IM CHAOS, USA 1998, Darren Aronofsky).

SHUTTER ISLAND (USA 2010, Martin Scorsese).

### Forschungsliteratur

Bildhauer, Katharina: *Drehbuch reloaded. Erzählen im Kino des 21. Jahrhunderts*. Konstanz 2007.

Birr, Hannah (Hg.): *Probleme filmischen Erzählens*. Münster 2009.

Brütsch, Matthias: „Von der ironischen Distanz zur überraschenden Wendung. Wie sich das unzuverlässige Erzählen von der Literatur- in die Filmwissenschaft verschob“. In: *kunsttexte.de 1* (2011). <http://edoc.hu-berlin.de/kunsttexte/2011-1/bruetsch-matthias-8/PDF/bruetsch.pdf> (05.11.2016).

Dablé, Nadine: *Leerstellen transmedial. Auslassungsphänomene als narrative Strategie in Film und Fernsehen*. Bielefeld 2012.

Fuxjäger, Anton: „Falsche Fährten. Ein Definitionsvorschlag und eine Erörterung jener Untervariante, die durch die Vorenthaltung von expositorischen Informationen zustande kommt“. In: Patric Blaser u.a. (Hgg.): *Falsche Fährten in Film und Fernsehen*. Wien u.a. 2007, S. 13–23.

Geimer, Alexander: „Der mindfuck als postmodernes Spielfilm-Genre. Ästhetisches Irritationspotential und dessen subjektive Aneignung untersucht anhand des Films *The Others*“. In: *Jump Cut. Kritiken und Analysen zum Film*. <http://www.jump-cut.de/mindfuck1.html> (05.11.2016).

Hartmann, Britta: „Von der Macht erster Eindrücke. Falsche Fährten als Textpragmatisches Krisenexperiment“. In: Fabienne Liptay/Yvonne Wolf (Hgg.): *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*. München 2005, S. 154–174.

Hartmann, Britta: „Von roten Heringen und blinden Motiven. Spielarten Falscher Fährten im Film“. In: Blaser, Patric u.a. (Hgg.): *Falsche Fährten in Film und Fernsehen*. Wien u.a. 2007, S. 33–52.

- Helbig, Jörg: „Follow the White Rabbit!'. Signale erzählerischer Unzuverlässigkeit im zeitgenössischen Spielfilm“. In: Fabienne Liptay/Yvonne Wolf (Hgg.): *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*. München 2005, S. 131–146.
- Höltgen, Stefan: „Paul Fox: The Dark Hours (Kanada 2005)“. In: *Jump Cut. Kritiken und Analysen zum Film*. <http://www.jump-cut.de/filmkritik-thedarkhours.html> (05.11.2016).
- Kiefer, Bernd: „Die Unzuverlässigkeit der Interpretation des Unzuverlässigen. Überlegungen zur *Unreliable Narration* in Literatur und Film“. In: Fabienne Liptay/Yvonne Wolf (Hgg.): *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*. München 2005, S. 72–88.
- Klamt, Marlies: *Das Spiel mit den Möglichkeiten. Variantenfilme – Zwischen Multiperspektivität und Chaostheorie*. Stuttgart 2015.
- Koebner, Thomas: „Was stimmt denn jetzt? ‚Unzuverlässiges Erzählen‘ im Film“. In: Fabienne Liptay/Yvonne Wolf (Hg.): *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*. München 2005, S. 19–38.
- Kratochwill, Kerstin (Hg.): *Kino der Lüge*. Bielefeld 2004.
- Krützen, Michaela: *Dramaturgien des Films. Das etwas andere Hollywood*. Frankfurt a.M. 2010.
- Leiendecker, Bernd: „Leaving the Narrative Maze. The Plot Twist as a Device of Re-orientation“. In: Julia Eckel u.a. (Hgg.): *(Dis)Orienting Media and Narrative Mazes*. Bielefeld 2013, S. 257–272.
- Leiendecker, Bernd: „*They Only See What They Want To See*“. *Geschichte des unzuverlässigen Erzählens im Spielfilm*. Marburg 2015.
- Strank, Willem: *Twist Endings. Umdeutende Film-Enden*. Marburg: Schüren 2014.
- Wulff, Hans J.: „Hast du mich vergessen?'. Falsche Fährten als Spiel mit dem Zuschauer“. In: Fabienne Liptay/Yvonne Wolf (Hgg.): *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*. München 2005, S. 147–153.

# Narrative ‚Verrätselung‘

Stephan Brüssel

## Begriff

Narrative ‚Verrätselung‘ bezeichnet eine erzähllogische Strukturanlage, die einen inkonsistenten Bedeutungszusammenhang herstellt. *Verrätselung* für sich genommen beschreibt das Resultat einer Verschlüsselung, wie sie im Rätsel vorliegt; *filmisch-narrative* ‚Verrätselung‘ hebt auf die Isomorphie von Spielfilmen mit derartigen Strukturen in dezidiert erzählerischen Zusammenhängen ab. Im Kontext fiktionaler Filme basiert sie auf Strukturelementen der filmisch-textuellen Oberflächenstruktur (*Discours*) und Tiefenstruktur (*Histoire*) und verhindert die Rekonstruktion einer eindeutigen Bedeutung. Sie kann zutage treten in Form der Verwischung von Grenzen zwischen Realitätsebenen, der Nicht-Selektion/Auslassung wichtiger Informationen, in Form unmarkierter Perspektivierungen und pathologischer Figuren, in Form von Zeitschleifen, des Unterlaufens oder der Verschleierung kausallogischer Verknüpfungen von Geschehensmomenten, in Form achronologischer Permutationen, der Unklarheit über den Realitätsstatus dargestellter Welten im Modus der Phantastik oder in Form der Aufhebung eines konsistenten Raum-Zeit-Gefüges.

Narrative ‚Verrätselung‘ betrifft mithin komplexes Erzählen, das semiotisch eine rätselhafte Welt abbildet (vgl. Buckland 2009), wobei Ambiguität ihr mehr oder minder offen ausgestelltes, in jedem Fall aber eminentes Strukturmerkmal ist, welches wiederum nicht allein mikrostrukturell auftritt und aufgelöst wird, sondern makrostrukturell angelegt und unaufgelöst bleibt. Die Analyse hat daher Ambiguität als wesentliches Strukturmerkmal und Mechanismen ihrer Erzeugung oder Indizien, die auf jene hindeuten, zu benennen. Rätselhafte Welten können im Discours zusätzlich komplex präsentiert werden, eine (über)komplexe Erzählstruktur ist ihrerseits aber nicht zwangsläufig einer narrativen ‚Verrätselung‘ äquivalent.

Narrative ‚Verrätselung‘ ist demnach dann gegeben, wenn eine eindeutige und kohärente Rekonstruktion der Bedeutung eines Films verhindert wird, sei es aufgrund der Konstitution der dargestellten Welt, oder sei es, dass Mehrdeutigkeit, Inkohärenzen und/oder Inkonsistenzen zusätzlich durch bestimmte Erzählstrategien auf Ebene des Discours angereichert werden.

## Forschung

In der deutschsprachigen Forschung ist der Begriff in seiner terminologischen Präzision und operationalisiert als Analysekategorie neuartig. Gleichwohl er gelegentlich früher auftaucht (vgl. Moenninghoff 2007; Kuhn 2009; Brütsch 2011: 17 u. 301), wurde er erst unlängst in einem breiteren Zusammenhang zum ‚verstörenden Erzäh-



len‘ systematisch und taxonomisch gefasst und dabei Phänomenen wie der narrativen ‚Täuschung‘ und der narrativen ‚Paradoxie‘ gleichrangig an die Seite gestellt (vgl. Schlickers 2015; Schlickers/Toro 2017). Entsprechende Überlegungen gingen dabei aus einem Forschungsfeld hervor, das sich mit dem von Steven Johnson sogenannten Mikrogenre ‚Mind-Bender‘ beschäftigt und bis heute stark floriert (→ Mind-Bender: Forschung, Positionen, Begriffe): „[A] film designed specifically to disorient you, to mess with your head.“ (Johnson 2005: 129).

Die Problematik um den Bereich geht auf Warren Buckland zurück, der mit seinem Begriff ‚puzzle film‘ – verstanden als „a post-classical mode of filmic representation and experience“ (Buckland 2009: 5) – eine bestimmte Menge von Filmen abzudecken versucht, Filme „made up of non-classical characters who perform non-classical actions and events“ (ebd.).

[P]uzzle films embrace non-linearity, time loops, and fragmented spatio-temporal reality. These films blur the boundaries between different levels of reality, are riddled with gaps, deception, labyrinthine structures, ambiguity, and overt coincidences. They are populated with characters who are schizophrenic, lose their memory, are unreliable narrators, or are dead (but without us – or them – realizing). In the end, the complexity of puzzle films operates on two levels: narrative and narration. It emphasizes the complex *telling* (plot, narration) of a simple or complex *story* (narrative). (ebd.: 6; Hervorhebungen i. Orig., S.B.)

So weitreichend Buckland einerseits agiert, so problematisch ist andererseits die Heterogenität des Komplexes, den er mit der von ihm umrissenen Kategorie abzudecken versucht. Miklós Kiss nimmt daher folgerichtig eine Differenzierung zwischen *puzzle film* und *riddle film* vor. Der *puzzle film* weist einen hohen Grad an Komplexität auf, generiert aber einen eindeutigen Bedeutungszusammenhang, die er durch einen Final Twist am Ende offenlegt; der *riddle film* hingegen verweigert sich einer solchen Auflösung und hält seine ambige Bedeutung über das Filmende hinaus aufrecht:

These re-selected films’s narrative strategies, such as their ambiguities, mutual exclusivities, and paradoxes, are not compensated by any ‚trade-off between innovation and norm‘ (Bordwell [...]) that normally ensures cognitively manageable experience [...], but keep the viewer in a perplexed state ceaselessly. From this definition, films like Lynch’s *Lost Highway* [...], or loop-narratives, for example Christopher Smith’s *Triangle* [...], could form that distinct category, better called riddle plots, which, providing riddles without solution, would go beyond some of the puzzle film’s ‚simple complexity‘. (Kiss 2013: 248)

Kiss argumentiert dabei aus kognitionspsychologischer Perspektive: „Riddle films’ diegetic paradoxes, through destabilising our vital, embodied, real-life experienced sense of the diegetic centre (of inertia), make the viewer’s narrative navigations, that

is his/her cognitive plot-mapping, practically impossible.“ (Kiss 2013, 249). Aus nar- ratologischer und struktural-analytischer Perspektive heraus haben den Begriff zu- letzt Vera Toro und Stephan Brössel im Sammelband *Perturbatory Narration in Film* konturiert und zur Anwendung gebracht (vgl. Brössel 2017; Toro 2017).

### **Filmbeispiele: POSSIBLE WORLDS, SHUTTER ISLAND, ENEMY**

Narrative ‚Verrätselung‘ tritt in der Regel in Kombination mit → unzuverlässigem Erzählen, mit → Plot Twists oder paradoxen Erzähllogiken auf und ist im Spannungsfeld zwischen → Ambivalenz und Kohärenz angesiedelt.

POSSIBLE WORLDS (CAN 2000) funktioniert auf den ersten Blick mittels Täuschung: Die syntagmatisch alternierende Kombination aus diegetischen und meta- diegetischen Erzählsegmenten wird durch einen Final Plot Twist insofern plausibili- siert, als der Film augenscheinlich die Vorstellungen und Erinnerungen des künstlich am Leben gehaltenen Protagonisten vermittelt (→ Mentale Metadiegeese): George Barber ist gewissermaßen in einem Zustand zwischen Leben und Tod gefangen und spielt imaginativ verschiedene Möglichkeiten der Beziehung zu seiner Frau Joyce durch. Trotzdem am Ende die Machenschaften des maliziös-ominösen Dr. Kleber aufgedeckt werden – und George wohl von seinem Zustand befreit wird –, lässt der Film einige Aspekte subtil offen: Wie ist der Tod des Hausmeisters zu erklären, der bei Zimmertemperatur einen Erfrierungstod erlitt? Was hat es mit den Lichtern auf sich, von denen dieser vorher den Police Officers berichtete? Und wie schafft es der Mörder, physikalische und biophysische Beschränkungen zu übergehen? Handelt es sich gar bei der Realität lediglich um die Imagination einer möglichen Welt neben anderen? (vgl. die ausführliche Analyse in Brössel 2017; → Possible-Worlds-Theory und Film)

Ähnliches ist zu beobachten in SHUTTER ISLAND (USA 2010). Auch hier deckt ein Twist am Ende des Films vermeintlich den tatsächlichen Geschehensverlauf auf; RezipientInnen haben alle bis dahin präsentierten Geschehnisse umzudeuten: Edward Daniels ist nicht US-Marshall, der auf Shutter Island nahe Boston eine ver- schwundene Patientin aufzuspüren hat und zugleich im Ashecliffe Hospital einen Komplott um staatlich geförderte Lobotomie-Experimente zu enttarnen versucht. Er ist vielmehr Andrew Laeddis, selbst Insasse der Psychiatrie, der mit Hilfe des Rollen- spiels von seiner Neurose geheilt werden soll. Klar ist, dass es sich bei der im Fokus stehenden Figur um eine psychopathologische Figur handelt und die Pathologie auf- grund einer Verschränkung traumatischer Erlebnisse im Privatleben und im Zweiten Weltkrieg wurzelt. Weniger offensichtlich hingegen ist die Applikation der Wahr- heitssuche – die der Protagonist fortwährend proklamiert – auf die filmische Präsen- tationsebene, die mikrostrukturell und makrostrukturell Ambiguitäten erzeugt – durch Auslassungen (Höhlenerlebnis), continuity-,Fehler‘ (Gespräch mit Laeddis) und Fehlinszenierungen (Glas Wasser) – und ungeklärt lässt, ob nun tatsächlich der

Protagonist unheilbar krank ist und sich einer entsprechenden Operation zu unterziehen hat oder er nicht etwa aufgrund seines gefährlichen Wissens von der Anstaltsleitung und seinem Psychiater manipuliert wurde und nun Gefangener der Anstalt ist. Gleichwohl erstere Deutungsoption die vom Film nahegelegt sein mag, ist Letztere am Ende nicht vollkommen auszuschließen.

Eine gesonderte Stellung im Rahmen des populären Mainstreamfilms nimmt dahingegen ENEMY (CAN/E/F 2013) ein, der nicht mittels Plot Twist funktioniert, sondern sein offenes Ende durch einen Überraschungseffekt erzeugt (Riesenspinne anstelle der Freundin im Zimmer). Die Irritation ergibt sich nicht allein für die Figur, die allem Anschein nach mit einem Doppelgänger konfrontiert wird, sondern ebenfalls für RezipientInnen, die vergeblich nach kohärenzstiftenden Signalen suchen, welche das Dargestellte in einen sinnvollen Zusammenhang bringen. So bleibt denn auch die Deutungsvariante über das Filmende hinaus offen, dass es sich bei Adam – dem Protagonisten – und Anthony um ein und dieselbe Figur mit pathologisch ausgeprägter Bindungsangst handelt und der Film nicht in chronologischer Reihenfolge erzählt wird (vgl. Leiendecker 2015): Vielmehr erscheint die dargestellte Welt rätselhaft, erzählt wird im Modus einer unzuverlässigen Informationsvergabe.

### Filme

ENEMY (CAN/E/F 2013, Denis Villeneuve).

POSSIBLE WORLDS (CAN 2000, Robert Lepage).

SHUTTER ISLAND (USA 2010, Martin Scorsese).

### Forschungsliteratur

Antonsen, Jan Erik: „Das Ereignis des Unmöglichen. Narrative Sinnbildung als Problem der Phantastik“. In: Julia Abel u.a. (Hgg.): *Ambivalenz und Kohärenz. Untersuchungen zur narrativen Sinnbildung*. Trier 2009, S. 127–139.

Bode, Christoph: „Ambiguität“. In: *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft*. Bd. 1. Berlin/New York 2007, S. 67–70.

Brössel, Stephan: „Narrative Empuzzlement in Robert Lepage’s *Possible Worlds*“. In: Sabine Schlickers/Vera Toro (Hgg.): *Perturbatory Narration in Film. Narratological Studies on Deception, Paradox and Empuzzlement*. (2017; in Druck).

Brütsch, Matthias: *Traumbühne Kino. Der Traum als filmtheoretische Metapher und narratives Motiv*. Marburg 2011.

Buckland, Warren: „Introduction: Puzzle Plots.“ In: Ders. (Hg.): *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden, Mass. 2009, S. 1–12.

Dablé, Nadine: *Leerstellen transmedial. Auslassungsphänomene als narrative Strategie in Film und Fernsehen*. Bielefeld 2012.

Johnson, Steven: *Everything Bad Is Good For You. How Popular Culture Is Making Us Smarter*. London 2005.

- Kiss, Miklós: „Navigation in Complex Films. Real-life Embodied Experiences Underlying Narrative Categorisation.“ In: Julia Eckel u.a. (Hgg.): *(Dis)Orienting Media and Narrative Mazes*. Bielefeld 2013, S. 237–255.
- Kuhn, Markus: „Ambivalenz und Kohärenz im populären Spielfilm: Die offene Werkstruktur als Resultat divergierender Erklärungs- und Darstellungsmuster am Beispiel von Alejandro Amenábars ABRE LOS OJOS“. In: Julia Abel u.a. (Hgg.): *Ambivalenz und Kohärenz. Untersuchungen zur narrativen Sinnbildung*. Trier 2009, S. 141–158.
- Leiendecker, Bernd: „Enemy“. <http://www.mindfuck-film.de/enemy/> (20.03.17).
- Moeninghoff, Burkhard: „Paradoxon“. In: *Metzler Lexikon Literatur. Begriffe und Definitionen*. Hgg. v. Dieter Burdorf u.a. 3. Aufl. Stuttgart 2007, S. 568 f.
- Orth, Dominik: *Narrative Wirklichkeiten. Eine Typologie pluraler Realitäten in Literatur und Film*. Marburg 2013.
- Panek, Elliot: „The Poet and the Detective: Defining the Psychological Puzzle Film“. In: *Film Criticism* 31/1–2 (2006), S. 62–88.
- Schlickers, Sabine/Vera Toro (Hgg.): *Perturbatory Narration in Film. Narratological Studies on Deception, Paradox and Empuzzlement*. (2017; in Druck).
- Toro, Vera: „I am a complex being‘: Filmic Puzzles in Julio Medem’s *Vacas* and *Tierra*“. In: Dies./Sabine Schlickers (Hgg.): *Perturbatory Narration in Film*. (2017; in Druck).

# Filmische Wirklichkeit, Diegese

Till Lorenzen, Anna Marx, Susanne Schöneich

## Begriffsklärung

Wenn über eine filmische ‚Welt‘ gesprochen wird, erfolgt dies meist unter Verwendung des Begriffs ‚Diegese‘, welcher einen Kernbegriff der Filmologie (nach Souriau) und der Narratologie nach Genette darstellt. Dabei kann allerdings bis heute nicht von einem für die Filmwissenschaft eindeutigen Diegesekonzept gesprochen werden, da bisher keine allumfassende und allgemein akzeptierte Definition des Begriffs vorliegt.

Diegese<sup>1</sup> ist ein von Etienne Souriau in *Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie* (1950/51) eingeführter Begriff. Souriau unterteilt den filmischen Raum in zwei verschiedene Bereiche: in den physischen Raum des Kaders, in dem „alles, was mir gezeigt wird, alles was mir an sinnlich Gegenwärtigem geboten wird“ (Souriau 1997: 144), enthalten ist, und in die Diegese. Letzterer Teil des filmischen Raums ist ein „unendlich viel weiterer, dreidimensionaler Raum“ (ebd.) und derjenige „Raum, in dem sich die Geschichte abspielt“ (ebd.). Der diegetische Raum ist somit kein physischer sondern ein illusorischer, „der nur im Denken des Zuschauers rekonstruiert wird“ (ebd.). Es handelt sich um die Menge, der vom Film aufgestellten (expliziten und impliziten) Denotationen, bezüglich derjenigen Elemente, die zur internen Welt des spezifischen Films gehören, zu denen die Figuren Zugang haben und die mit speziellen, auch von unserer realen Welt möglicherweise abweichenden Regeln ausgestattet bzw. miteinander verbunden sind. Daher unterscheidet Souriau die Diegese auch von sechs anderen filmologischen Begriffen (afilmisch, filmophanisch, kreatoriell, leinwandlich, profilmisch, spektatoriell, vgl. ebd.: 156f.), die mit Produktionsbedingungen, realen Umständen, künstlerischen Ansprüchen sowie Zuschauererwartungen und -interpretationen zusammenhängen.

## Forschung

Souriaus Begriff schafft ein stabiles Fundament zur Beschreibung filmischer Welten. So ist jeglichen Forschungsansätzen gemein, dass sie sich im weitesten Sinne auf Souriau beziehen, den Begriff jedoch jeweils zu schärfen versuchen.

---

<sup>1</sup> Zu differenzieren sind verschiedene Bedeutungen des Begriffs *Diegesis*. Der von Platon zur Unterscheidung von Mimesis eingeführte Begriff *Diegesis* bezeichnet die dialogfreie Erzählung eines Dichters. Unter Mimesis hingegen versteht Platon die dramatische Darstellung von Erzählungen (vgl. Genette 1994: 201 f.). Der neuere Diegesis-Begriff stammt von Souriau, der darunter „die im Kunstwerk dargestellte Welt versteht.“ (Schmid 2014: 7). Die Problematik besteht in der willkürlichen Verwendung der Begriffe *Diegese* und *Diegesis* in unterschiedlichen Forschungskontexten. Fuxjäger schreibt zusammenfassend: „Die Diegese ist die erzählte Welt, deren Vorstellung durch eine Diegesis vermittelt wird“ (Fuxjäger 2007: 19).

Hans Jürgen Wulff unterteilt die Diegese in vier Schichten: die physikalische Welt, die Wahrnehmungswelt der Figuren und ihren sensorischen Eindrücken, die soziale Welt, die stark mit der Wahrnehmung zusammenhängt und die moralische Welt mit ihrem eigenen selbstständigen Wertehorizont. Zusätzlich legt Wulff seinen Schwerpunkt auf die Prozesshaftigkeit der Diegese und spricht häufig von einer Diegetisierung, „also [dem] Nachgestalten der diegetischen Realität“ (Wulff 2007: 44). Die Diegese besitzt einen ludischen Charakter, der von ZuschauerInnen erkannt werden muss, und auf den sie sich einlassen müssen. Somit setzt Wulffs Ansatz bei der Rezeption an, da er die Diegese „als Resultat einer synthetisierenden Leistung des Zuschauers“ ansieht (ebd.: 49). Seiner Folgerung, dass die Diegese als Voraussetzung für eine Narration zu akzeptieren sei, folgt Britta Hartmann und stellt sie hierarchisch deutlich über die Figuren. Die Diegese ist eben auch ohne Figuren oder eine Erzählung existent und jeder Handlungsmöglichkeit vorgeschaltet (vgl. Hartmann 2007: 53–57).

Die Behauptung, dass nur nicht-fiktionale Texte leichter zu diegetisieren seien, da der Bezug zwischen Realität der ZuschauerInnen und Diegese schneller zu erkennen sei, wird weitestgehend abgelehnt, da auch in diesem Fall „die erhaltenen Informationen zu einer möglichst schlüssigen Vorstellung der erzählten Welt“ (Fuxjäger 2007: 24) ergänzt werden.

Dominik Orth wiederum beschäftigt sich mit dem Zusammenspiel von Diegese und narrativer Wirklichkeit auf narratologisch-fiktionstheoretischer Ebene. Im Vordergrund steht die Differenzierung von explizit narrativen und implizit narrativen Fakten. Bei Ersteren handelt es sich um „Fakten, die auf der Ebene der konkreten, expliziten Darstellung [...] analysiert werden können“ (Orth 2013: 97). Die implizit narrativen Fakten hingegen basieren auf Implikationen, die sich aus explizit narrativen Fakten ergeben. Die Diegese nach Orth ist das „raumzeitliche Universum“ (Genette 1994: 313) und somit der Oberbegriff für alles, was innerhalb der fiktionalen Erzählung geschieht. Sie beinhaltet die narrative Wirklichkeit, die sich aus impliziten und expliziten Fakten zusammensetzt (vgl. Orth 2013: 99f.).

### **Mind-Bender-Diskurs**

Problematisch wird der Begriff Diegese dann, wenn nicht mehr eindeutig zu benennen ist, was zur Diegese gehört und möglicherweise von Figuren imaginiert wird, oder wenn andere ‚Störungen‘ der Welt auftreten. Diese können unterschiedlicher Natur sein: (1) Mehrere Diegesen werden vom Film präsentiert (nebeneinander oder hierarchisch geordnet); (2) eine Diegese ist in sich konsistent, die Figuren jedoch verstehen ihre eigene Welt nicht; (3) scheinbar kausale Zusammenhänge brechen mit Regeln der Diegese (vgl. Hartmann 2007; Fuxjäger 2007; Wulff 2007; Uhl 2013; Rothmund 2013).

In solchen Fällen ist zu unterscheiden, ob es sich schlichtweg um eine intentional gebaute Welt handelt, die nicht konsistent diegetisiert werden kann, oder ob

es sich um ein paradoxales Stilmittel handelt. Zweiteres ist der interessantere Fall. Hier wird insbesondere der Unterschied zwischen Figurenwahrnehmung und Zuschauerwahrnehmung wichtig. In *FIGHT CLUB* (D/USA 1999) wird der Zuschauer durch den Erzähler bewusst im Unklaren gelassen (underreporting → Unzuverlässiges Erzählen), im Fall von *POSSIBLE WORLDS* (CAN 200) sind sich sowohl Zuschauer als auch Figuren nur bedingt über die Diegese bewusst (möglicherweise mit Ausnahme des Arztes), ein Film wie *LOST HIGHWAY* (F/USA 1997) treibt es auf die Spitze, da eine zweite Diegese möglicherweise nur noch mental repräsentiert ist (→ mentale Diegese, mentale Metadiegeese), in ihr zudem Inkonsistenzen auftreten und somit Figur und ZuschauerIn vor das Rätsel der Gesetzmäßigkeiten der Diegese gestellt werden.

Hilfreicher kann in solchen Fällen der Begriff der filmischen Wirklichkeit oder der filmischen Realität sein, welcher sich aus der Diegese ableiten lässt (vgl. Fuxjäger 2007: 19). Nele Uhl verdeutlicht, dass innerhalb einer Diegese mehrere weitere Welten möglich sind, welche wiederum den Gesetzen der Diegese (wie von Wulff definiert) entsprechen oder nicht entsprechen können. Die filmische Wirklichkeit hingegen ist nur einmal existent und bezieht sich auf die ‚reale Wirklichkeit‘ der Figuren. Uhl betont, dass „Diegese cannot be equated with the film’s immanent reality“ (Uhl 2013: 209).

Für die vier Kategorien Wulffs bedeutet dies nun, dass innerhalb der filmischen Wirklichkeit alle vier Kategorien, wie sie für die Diegese gelten, auch zur Anwendung kommen. In möglichen weiteren diegetischen Welten können einzelne Kategorien abweichen. In einfachen Fällen gehören zu den möglichen diegetischen (Sub)Welten Dinge wie Träume, pathologische Krankheitsbilder, Wahrnehmungsstörungen und Ähnliches. Neben diesen Störungsformen auf Figurenebene legen manche Filme Störungen in der Diegese selbst an, erschweren den Zugang zur filmischen Wirklichkeit und beeinflussen so permanent den Prozess des Diegetisierens.

### **Filme**

*FIGHT CLUB* (D/USA 1999, David Fincher).

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

*POSSIBLE WORLDS* (CAN 2000, Robert Lepage).

### **Forschungsliteratur**

Fuxjäger, Anton: „Diegese, Diegesis, diegetisch. Versuch einer Begriffsentwerrung“.

In: *Montage AV* 16/2, (2007), S. 17–37.

Genette, Gérard: *Die Erzählung*. München 1994.

Hartmann, Britta: „Diegetisieren, Diegese, Diskursuniversum“. In: *Montage AV* 16/2 (2007), S. 53–69.

Orth, Dominik: *Narrative Wirklichkeiten. Eine Typologie pluraler Realitäten in Literatur und Film*. Marburg 2013.

- Rothemund, Kathrin: „Ants, Games, Brains. The complexity of Reality in Darren Aronofsky's  $\pi$ “. In: Julia Eckel u.a. (Hgg.): *(Dis)Orienting Media and Narrative Mazes*. Bielefeld 2013, S. 221–235.
- Schmid, Wolf: *Elemente der Narratologie*. Berlin 2014.
- Schneider, Hasko: „Filmische Lösung für die Darstellung verschiedener Wirklichkeitsformen“. In: Karl-Dietmar Möller-Naß u.a. (Hgg.): *Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium*. Münster 1995, S. 75–81.
- Souriau, Etienne: „Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie“. In: *Montage AV* 6/2 (1997). S. 140–157.
- Uhl, Nele: „Amazing Maze. On the concept of Diegese, Possible Worlds and the Aesthetics of illness“. In: Julia Eckel u.a. (Hgg.): *(Dis)Orienting Media and Narrative Mazes*. Bielefeld 2013, S. 205–220.
- Wulff, Hans J.: „Schichtenbau und Prozesshaftigkeit des Diegetischen. Zwei Anmerkungen“. In: *Montage AV* 16/2, (2007), S. 39–51.



## Mentale Metadiegeese

*Sebastian Berlich, Jasper Stephan*

### Definition und Abgrenzung

Eine mentale Metadiegeese ist eine figurengebundene, filmische Introspektion, die zudem einen Wechsel der diegetischen Ebene vorsieht. Sie gehört zu den Formen der visuellen Gedankenrepräsentation, die unter dem Begriff ‚Mindscreen‘ zusammenzufassen sind (zum Mindscreen zählen außerdem ‚Mentale Projektion‘, ‚Mentale Einblendung‘ sowie ‚Mentale Metalepse‘; Kuhn 2013: 191). Die Verfahren des Mindscreen sind von den verschiedenen Formen sprachlicher Gedankenrepräsentation im Film zu unterscheiden (‚Szenischer Monolog‘, ‚Pseudo-voice-over‘, ‚Filmischer innerer Monolog‘ und ‚Innere Stimmen‘; ebd.), wenngleich Verfahren aus beiden Kategorien problemlos in Kombination auftreten können.

Die mentale Metadiegeese repräsentiert den mentalen Zustand einer Figur und löst sich dabei von der filmischen Wirklichkeit. Damit steht sie im Gegensatz zur mentalen Einblendung und der mentalen Projektion, die einen derartigen diegetischen Ebenenwechsel nicht vorsehen. Die Grenzen zwischen diesen Formen des Mindscreen können jedoch fließend sein, etwa, wenn im Rahmen einer mentalen Einblendung Elemente auftauchen, die mit der filmischen Wirklichkeit nicht vereinbar sind. Entscheidend zur Identifikation einer mentalen Metadiegeese sind eindeutige Markierungen<sup>1</sup> durch konventionalisierte filmische Verfahren. Dazu zählt vor allem die Zuordnung entsprechender Sequenzen zu einer bestimmten Figur durch die audiovisuelle Erzählinstanz (AVEI), wobei der Grad der Eindeutigkeit je nach Werk, bedienter Konvention und Kenntnisstand des Zuschauers divergieren kann. Die audiovisuelle Gestaltung kann ebenfalls Hinweise auf den Status der Diegeese liefern, insbesondere darauf, um welche Form des repräsentierten mentalen Zustands es sich handelt. Träume, Erinnerungen oder Vorstellungen werden in der Regel unterschiedlich umgesetzt, auch hier ist jedoch auf die jeweiligen textuellen sowie kontextuellen Konventionen zu achten.

Die aufgrund des repräsentierten Zustands unterschiedenen Typen mentaler Metadiegesen unterscheiden sich nicht nur aufgrund ihrer Rahmung, sondern weisen auch formale Unterschiede auf. Sequenzen, die Erinnerungen repräsentieren, sind etwa in der Regel so leicht mit der Diegeese in Einklang zu bringen, dass es einer besonderen Leistung von RezipientInnen bedarf, festzustellen, ob es sich hierbei lediglich um eine Analepse oder eine mentale Metadiegeese handelt, was für den Status der

---

<sup>1</sup> Gerade für das Genre des Mind-Bender sollte beachtet werden, dass Deutlichkeit und Eindeutigkeit der Markierungen stark variieren und auch Uneindeutigkeit und Undeutlichkeit vom jeweiligen Text als narrative Mittel eingesetzt werden können.

Sequenz entscheidende Folgen hat. Bei einer Analepse kann davon ausgegangen werden, dass gewissermaßen objektiv eine vorausgegangene Wirklichkeit zur Filmhandlung erzählt wird. Wird die gleiche Sequenz als mentale Metadiegesi erkannt, bedeutet die Figurengebundenheit des Konzepts, dass von einer stärker subjektiv gefärbten Erzählperspektive ausgegangen werden muss. Zeigt eine Erinnerungssequenz etwas, das die entsprechende Figur nicht gesehen haben kann, kommt es zu einem ‚visuellen Ebenenkurzschluss‘ und es ist von einer ‚Pseudo-Metadiegesi‘ zu sprechen (vgl. ebd.: 310–14). Dass es sich bei der Sequenz lediglich um eine Repräsentation der Erinnerung und nicht um die tatsächliche Erinnerung der Figur handelt, wird in diesem Fall besonders deutlich ausgestellt, da „die einer *intradiegetischen* Figur zuzuschreibende *Metadiegesi* größtenteils von einer *extradiegetischen* VEI gezeigt wird“ (Kuhn 2013: 312 [Hervorh. im Orig.]).

Im Gegensatz dazu sind Sequenzen, die Träume repräsentieren, meist stark symbolisch aufgeladen, beeinflusst auch von der psychoanalytischen Tradition, in der der Traumdiskurs steht. Mentale Metadiegesen dieser Art verschaffen den RezipientInnen zudem Einblick in das Unbewusste einer Figur, was traditionelle *psycho-narration* nur schwer leisten kann.

Geprägt durch Markus Kuhn, bestimmt der Gedanke hinter dem Terminus ‚mentale Metadiegesi‘ die Forschung um Mind-Bender-Filme bereits seit Längerem. Mentale Zustände sind ein gängiges Erklärungsmotiv für die vorerst scheinbar bizarren Ereignisse, die Vertreter des Genres auf Histoire-Ebene auszeichnen; die später aber häufig in Form eines → Plot Twists aufgelöst werden (ABRE LOS OJOS [E/F/I 1997]). Angelehnt ist der Begriff der mentalen Metadiegesi an das durch Gérard Genette in die Narratologie eingeführte Konzept der → Diegesi, das auch die Überschreitung von diegetischen Ebenen in Form von Metadiegesen vorsah. Kuhn kritisiert an dem Begriff zwar in Anlehnung an die Kritiker Genettes die Vorstellung höherer Ebenen innerhalb der Diegesi, behält ihn jedoch bei, obwohl mit dem Begriff ‚Hypodiegesi‘ eine Alternative besteht, die das komplexe Verhältnis einzelner in Filmen auftretender Wirklichkeiten differenzierter zu vermitteln im Stande ist (Kuhn 2013: 104; Rimmon-Kenan 1983).

### **Beispiele des Mind-Bender-Films**

Zu unterscheiden sind außerdem Ebenen der Diegesi und der Fiktion. Zwar sind beide Konzepte narratologisch eng miteinander verknüpft, jedoch beschreiben sie verschiedene Prozesse. „Die diegetischen Ebenen werden als Akt der Vermittlung/Darstellung definiert, die Fiktionsebenen über den Status des Vermittelten/Dargestellten“ (Kuhn 2013: 288). Nur wenn also tatsächlich die Narration als solche markiert ist – Kuhn rechnet auch mentale Vorgänge hinzu –, kann von einem Wechsel der diegetischen Ebene gesprochen werden. Nicht jede Metadiegesi besitzt aber einen anderen Fiktionsstatus als die erzählte Wirklichkeit. Handelt es sich etwa um eine

Erinnerungssequenz, wird der Fiktionsstatus beider Diegesebenen sich meistens entsprechen.

Die Verschränkung von diegetischen Ebenen und Fiktionsebenen lässt sich für den Mind-Bender-Film aber gerade deshalb produktiv machen, weil Vermittlung und Realitätsstatus der erzählten Welt durch die oft figurengebundene (teilweise pathologisch beeinflusste) Wahrnehmung des Geschehens gleichermaßen destabilisiert werden (→ Unzuverlässiges Erzählen).

Entfernt man sich von dieser begrifflichen Schwierigkeit und bindet das Konzept ‚mentale Metadiegeese‘ auf filmische Beispiele zurück, findet sich eine Vielzahl von Beispielen aus dem Feld der Mind-Bender-Filme, die sich recht eindeutig in das skizzierte Schema einfügen (z. B. Traumsequenzen in *ABRE LOS OJOS*, Traumsequenzen in *SHUTTER ISLAND* [USA 2010], Erinnerungssequenzen in *MEMENTO* [USA 2000]). Die Grenzen des Begriffs werden jedoch deutlich, blickt man exemplarisch auf das Schaffen David Lynchs, insbesondere den Film *MULHOLLAND DR.* (F/USA 2001). Eine gängige Interpretation des zweigeteilten Films legt nahe, den ersten Teil der Handlung (bis die Kamera in das blaue Kästchen fährt) als Traumsequenz einer Figur des zweiten Teils zu deuten (vgl. Kaul/Palmier 2011: 118). Innerhalb der Histoire lassen sich dafür sowohl Pro- als auch Kontraargumente finden, mit Blick auf die Voraussetzungen für eine mentale Metadiegeese müsste jedoch eine klare Rahmung erfolgen, die hier nur bedingt vorliegt – eine eindeutige Markierung, wie Kuhn sie fordert, ist nicht nachzuweisen.

Unmittelbar vor Einsetzen des ersten Teils zeigt die VEI eine intern fokalierte Fahrt auf ein Kopfkissen, während nach dem Ende des ersten Teils eine nicht näher charakterisierte Figur von der zuvor etablierten, mysteriösen Figur des Cowboy aufgefordert wird, aufzuwachen. Sie befindet sich in Diane Selwyns Bett, jener Figur, der die potentiellen Traumsequenzen zugeordnet werden. Für andere Filme Lynchs wie *LOST HIGHWAY* (F/USA 1997) oder *INLAND EMPIRE* (F/PL/USA 2006) lassen sich ähnliche, auf mentale Metadiegesen abzielende Erklärungsmuster in der (wissenschaftlichen) Rezeption finden. Doch *MULHOLLAND DR.* wirft mit dieser angedeuteten Rahmung sowie der inhaltlich zwar diffusen, aber nicht zwingend traumartig-inszenierten Gestaltung des ersten Teils besonders deutlich die Frage danach auf, inwiefern die mentale Metadiegeese formal definiert ist und in welcher Hinsicht sie als Funktion bestimmter narrativer Strategien dient (→ Narrative Verrätselung) oder aber lediglich eine Option neben anderen Ansätzen wie der → Possible-Worlds-Theory darstellt, die ebenfalls eine gängige Interpretation des Films liefert.

### Filme

*ABRE LOS OJOS* (VIRTUAL NIGHTMARE – OPEN YOUR EYES, E/F/I 1997, Alejandro Amenábar).

*INLAND EMPIRE* (F/PL/USA 2006, David Lynch).

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

MEMENTO (USA 2000, Christopher Nolan).

MULHOLLAND DR. (MULHOLLAND DRIVE – STRAßE DER FINSTERNIS, F/USA 2001, David Lynch).

SHUTTER ISLAND (USA 2010, Martin Scorsese).

### **Forschungsliteratur**

Genette, Gérard: *Die Erzählung*. München 1994.

Kaul, Susanne/Palmier, Jean-Pierre: *David Lynch. Einführung in seine Filme und Filmästhetik*. München 2011.

Kuhn, Markus: *Filmnarratologie. Ein erzähltheoretisches Analysemodell*. Berlin/Boston 2013.

Rimmon-Kenan, Shlomith: *Narrative Fiction. Contemporary Poetics*. London 1983.

Thon, Jan-Noël: „Zur Metalepse im Film“. In: Hannah Birr u.a. (Hgg.): *Probleme filmischen Erzählens*. Münster 2009, S. 85–110.

Verstraten, Paul: „Diëgese“. In: *Versus* 1 (1989), S. 59–70.

Wulff, Hans J.: „Diegese“. In: *Lexikon der Filmbegriffe* (2012). <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=122> (03.03.2017).

Bezeichnung	Beschreibung	Klassifizierung
Formen <i>sprachlicher</i> Gedankenrepräsentation:	Verschiedene filmische Formen, in denen die Gedanken einer Figur sprachlich repräsentiert werden ( <i>Gedankenmonolog</i> )	
Szenischer Monolog	Die Figur spricht (ihre Gedanken) lippensynchron in der Szene aus	Selbstgespräch, Theatermonolog; Beiseite-Sprechen; Gespräch mit der Kamera, dem Spiegelbild etc.
Pseudo-voice-over	Es ist nicht zu sehen, dass eine Figur in der Szene spricht (keine Lippenbewegung), während ihre Stimme ihre Gedanken formuliert	Form des Voice-overs: <i>interne Fokalisierung</i> auf die Gedanken des <i>erzählten Ichs</i> ; Variante der <i>inneren Stimme</i>
Innere Stimme	Zu sehen ist eine Figur A, die nicht spricht; zu hören ist ihre Stimme oder die Stimme einer anderen Figur B, an die Figur A mutmaßlich denkt	Kurze Voice-overs, die als Gedanken der zu sehenden Figur anzunehmen sind; häufig eingesetzt beim Lesen von Brieffexten
Formen <i>visueller</i> Gedankenrepräsentation:	Verschiedene Formen, in denen die Gedanken/Vorstellungen einer Figur visuell repräsentiert werden	
Mindscreen	Oberbegriff für verschiedene Formen, in denen subjektive Wahrnehmungs- und Bewusstseinszustände, Gedanken, Vorstellungen, Erinnerungen und Einbildungen visuell auf dem Bildschirm repräsentiert, angezeigt oder symbolisiert werden	Formen der Introspektion, in denen im übertragenen Sinn emotionale/mentale Zustände ( <i>Mind-</i> ) auf dem Bildschirm ( <i>screen</i> ) angezeigt werden. <i>Mentale Metadieges</i> , <i>Projektion</i> , <i>Einblendung</i> und viele Formen der <i>mentalen Metalepse</i> bilden Untergruppen
Mentale Metadieges	Eine in der Regel anfangs- und endmarkierte metadiegetische Sequenz repräsentiert die Gedanken oder Erinnerungen einer Figur; dabei ist die Figur in der Regel von außen zu sehen (Introspektion ohne den Blick <i>von innen</i> )	Form der Introspektion durch <i>ontological embedding</i> ; d. h. der Wechsel der diegetischen Ebene ist geprägt durch den Wechsel der Fiktionsebene; die Metadieges repräsentiert die <i>Imagination</i> einer Figur
Mentale Projektion	Verzerrungen, Filter, digitale Effekte etc. symbolisieren den inneren Zustand einer Figur, die in der Regel von außen in der diegetischen Welt zu sehen ist	Form der Introspektion ohne Ebenenwechsel; Nullokularisierung bei interner Fokalisierung
Mentale Einblendung	Die Projektion von visuellen Einbildungen oder Phantasien einer Figur in oder auf das Filmbild; <i>Mentale Einblendungen</i> können durch Rahmung vom restlichen Kader abgetrennt sein, auf einen Gegenstand der Dieges	<i>Mentale Einblendungen</i> kommen häufig in <i>POV shots</i> vor, die der Figur zugeordnet sind, der auch die <i>eingblendete</i> Einbildung zugeordnet wird; interne Okularisierung und Introspektion spielen zusammen (interne Fokalisierung)
Mentale Metalepse	Die figurale Einbildung einer Figur wird szenisch-real inszeniert, z.B. ein Alter Ego, das von einer schizophrenen Figur projiziert wird	Form des Ebenenkurzschlusses (Metalepse): eine Figur von anderem diegetischen/ontologischen Status kommt in der Dieges

Abbildung entnommen aus Kuhn 2013, S. 191: Formen sprachlicher und visueller Repräsentation von Gedanken(welten) im Film.

# Metalepse

Alexander Arndt, Patrick Zemke

## Definition

Der Begriff der narrativen Metalepse wurde von Gérard Genette eingeführt und bezeichnet eine erzähllogisch paradoxe „Überschreitung der Grenzen zwischen unterschiedlichen diegetischen Ebenen“ (Thon 2009: 86; vgl. Hanebeck 2017). Genette definierte diese Grenze als „eine bewegliche, aber heilige Grenze zwischen zwei Welten: zwischen der, in der man erzählt, und der, von der erzählt wird“ (Genette 2010: 153). Für Sonja Klimek ist das Auftreten einer Metalepse daher per definitionem nur in solchen Geschichten möglich, die eine Rahmen-Binnen-Struktur aufweisen. Nach Klimek „sind narrative Metalepsen ein fiktionsinternes Verfahren, bei dem logikwidrig über eine Grenze zwischen Darstellungsebenen hinweg erzählt, gehandelt oder etwas versetzt wird“ (Klimek 2010: 37). Zusätzlich zu Genettes *Transgression* zwischen Ebenen werden Metalepsen häufig auch als *paradoxe Schleifen* (*mise en abyme*) in der narrativen Struktur eines Textes oder als *Kurzschluss* zwischen der „fiktionalen Welt und der ontologisch vom Erzähler besetzten Ebene“ (McHale 1987: 119, 213) beschrieben; als „narrativer Kurzschluss“, der einen „plötzlichen Kollaps des narrativen Systems“ (Wolf 1993: 358) mit sich bringt oder einen illusionsbrechenden Effekt zeitigt, der häufig eine weitere Fiktions- oder Erzählebene zu erkennen gibt. Damit stehen Metalepsen häufig im Dienste verrätselnder Erzählstrategien (→ Narrative ‚Verrätselung‘). Das „metaleptische Grundprinzip“ weist für die Forschung eine „genuin transmediale“ (Thon 2009: 86) Struktur auf und kann somit „prinzipiell in allen Medien realisiert werden, die zur hierarchischen Einschachtelung unterschiedlicher Darstellungsebenen und deren logikwidriger Transgression fähig sind“ (Klimek 2010: 74).

Übertragen auf den Film, liegt auch für Kuhn ein Abgrenzungskriterium für das Phänomen der Metalepse in der Transgression zwischen verschiedenen Ebenen vor. Kuhn möchte diesen Ebenenwechsel aber nicht nur auf den Wechsel zwischen diegetischen Ebenen begrenzt wissen; darüber hinaus sieht er auch den Wechsel zwischen *Fiktionsebenen* als konstitutiv für die Extension des Begriffs an (Kuhn 2011: 358). Für Jan-Noël Thon handelt es sich beim „metaleptischen Erzählen um eine der zentralen narrativen Techniken, die sogenannte *mind-bender* typischerweise beim Spiel mit den Zuschauern einsetzen“ (Thon 2009: 91). Sofern als formales Ziel bei der Rezeption von Filmen die Konstruktion der mentalen Repräsentation eines möglichst konsistenten Weltbildes angesehen wird, können Metalepsen, die innerhalb der Diegese nicht logisch erklärt werden, den Rezipienten dazu provozieren, „vorläufig aufgestellte Hypothesen über die erzählte Welt angesichts von im Filmverlauf

nachgereichten Informationen zu verwerfen oder zu modifizieren“ (ebd.: 100). Neben dem tendenziell illusionsbrechenden Effekt des metaleptischen Erzählens macht Thon damit auf den graduellen und prozesshaften Charakter metaleptischer Erzählstrategien aufmerksam. Er verweist so auch auf die Schwierigkeit einer hinreichenden Definition des Phänomens und all seiner Varianten.

### **Forschungsverlauf und -kontroversen**

In der Forschung ist seit Genettes Begriffseinführung in den frühen 1970er Jahren ein Streit über mögliche Abgrenzungs- und Klassifikationskriterien entbrannt, die eine sinnvolle Extension des Begriffs sowie eine Taxonomie der durch den Terminus beschriebenen Phänomene erlauben würden. John Pier sieht es aus Ermangelung dieses allgemein akzeptierten Abgrenzungskriteriums als bisher unmöglich an, die unterschiedlichen Ansätze in „clearly identified paradigms“ (Pier 2016) zu fassen.

Eine der für den Forschungsdiskurs grundlegendsten Begriffsdefinition stammt von Marie-Laure Ryan, die den Terminus im Kontext der Übertragbarkeit auf andere Medien beschreibt und dabei zwischen *rhetorischen/diskursiven* und *ontologischen* Metalepsen unterscheidet:

Rhetorical metalepsis opens a small window that allows a quick glance across levels, but the window closes after a few sentences, and the operation ends up reasserting the existence of boundaries. [...] Whereas ontological metalepsis opens a passage between levels that results in their interpenetration, or mutual contamination. (Ryan 2006: 207; vgl. auch McHale 1987: 119-121)

Rhetorische Metalepsen nach Ryan könnten also als sprachliche Formen der Transgression begriffen werden, in der die Stimme eines Erzählers die Grenzen zwischen den diegetischen Ebenen überschreitet. Thon glaubt in Ryans Überlegungen aber noch eine weitere Interpretationsmöglichkeit zu erkennen, die rhetorische Metalepsen als nur scheinbar paradoxe bzw. *schwache* Transgressionen (auf der Ebene des Discours und *lokal begrenzt*) von ontologischen Metalepsen als genuin paradoxen bzw. *starken* Transgressionen (auf der Ebene der Histoire und mit *globalem Effekt*) abgrenzt (vgl. Wolf 2005: 89). Ob eine Transgression nun stark oder schwach erscheint, kann nur mit Blick auf das gesamte Syntagma des Films beantwortet werden und hängt damit zusammen, ob die der „Logik der Fiktion“ (Thon 2009: 92) zuwiderlaufenden Elemente durch den Film selbst plausibilisiert werden (wie bspw. in FIGHT CLUB durch die Psychopathologie einer unzuverlässigen Erzählerfigur). In dieser Forschungstradition beruht die Explikation des Metalepse-Begriffs laut Klimek auf zwei Kriterien:

- 1.) Es müssen mindestens zwei textinterne diegetische Ebene vermischt werden, und zwar

2.) auf logikwidrige Art (d.h. bei den beiden betroffenen Ebenen muss es sich um zwei hierarchisch angeordnete Ebenen handeln, die normalerweise typentheoretisch streng voneinander getrennt sind). (Klimek 2010: 72)

Für Klimek ist daher jede Metalepse paradox, „aber nicht jede Paradoxie garantiert, dass mit ihr auch eine Metalepse vorliegt“ (ebd.: 45). Paradoxien der Zeit, des Raums oder der Kohärenz will Klimek nicht darunter subsumiert wissen, sondern nur solche Paradoxien, deren Transgression eine *vertikale* Relation zwischen erzähllogisch getrennten Ebenen bilden.

Dieser eng an Genettes ursprünglicher Definition anknüpfenden Explikation des Begriffs stehen Positionen entgegen, welche das Kriterium der Transgression von seiner Bindung an Genettes klassische Ebenentaxonomie lösen und somit auch *horizontale* Transgression zwischen getrennten diegetischen Bereichen – derselben Erzählebene – als Metalepsen beschreiben wollen.<sup>1</sup> Hierfür stellvertretend können die Forschungen Klaus Meyer-Minnemanns und Sabine Schlickers angesehen werden. Das Modell nach Meyer-Minnemann/Schlickers muss im Kontext einer allgemeinen und transmedial ausgelegten Theorie paradoxen Erzählens gesehen werden, in welcher narrative Instrumente entweder zum Zweck der *Löschung* (Syllepsen, Epanalepsen als *mise en abyme*) oder *Überschreitung* von Grenzen (Metalepsen, Hyperlepsen als Etablierung von (Pseudo-)Metadiegesen) funktionalisiert sind. Den Parametern des Modells nach Minnemann/Schlickers folgend, identifizierte Sabine Lang bereits 2006 (vgl. Pier 2016) einundvierzig Sub-Typen narrativer Paradoxien.<sup>2</sup>

### Funktionalisierung im Film

Kuhn schlägt einen weiteren Klassifikationsansatz vor, der sich sowohl an den überschrittenen Ebenen als auch an der Funktionalisierung der Metalepse im Text orientiert und die Menge aller filmischen Metalepsen in *innere* und *äußere* teilt. Hier soll laut Kuhn nun nochmals danach unterschieden werden, ob zwei Ebenen nur ‚kurzgeschlossen‘ werden (*metaleptische Tendenz*): wenn eine Einstellung die in die Kamera sprechende Figur zeigt; oder „*Übergänge* im engeren Sinn“ vorliegen, spricht eine Figur von der Diegese in die Metadiegesen (→ *mentale Metadiegesen*) tritt (wie in SHERLOCK JR.); oder umgekehrt, die Figur einer Metadiegesen in die Diegese (PURPLE

<sup>1</sup> Im Grunde steht bereits Thons Aufsatz im Zeichen einer Loslösung des Transgressions-Kriteriums im o.g. Sinne, wenn er darauf hinweist, dass sich Genettes statisches narratives Modell einer wie auch immer vektorisierten Ebenen-Taxonomie als nur bedingt hilfreich erweist, da es sich bei Metalepsen um graduelle und prozessuale Phänomene handelt (vgl. Thon 2009: 106 ff.).

<sup>2</sup> 2016 wagte Françoise Lavocat einen neuen Ansatz, indem er die Probleme mit dem Ansatz der Possible-Worlds-Theory zu lösen versuchte (→ Possible-Worlds-Theory und Film). Sie schlägt anstelle der rhetorisch/ontologisch-Distinktion Ryans eine graduelle Kategorisierung vor, die nach dem „degree of literalness“ fragt und drei Grade unterscheidet: „(a) passage from one level of embedding to another through an act of enunciation or its equivalent in other media; (b) (non-)fictional representation of the author or reader/spectator, but at a level different from that of the characters; (c) authors, reader/spectators and characters in same world“ (vgl. Pier 2016).



ROSE OF CAIRO) eintritt. Eine weitere Variante der inneren Metalepse nach Kuhn läge z.B. in *ebenenübergreifenden Doppelbesetzungen* vor, wie in David Lynchs LOST HIGHWAY (die Figuren der Renée Madison/Alice Wakefield werden beide von Patricia Arquette gespielt). Eine weitere Variante der inneren Metalepse nach Kuhn wäre die sogenannte *mentale Meta-lepse*. Diese liegt vor, sobald „von einer Reflektorfigur eingebildete Figuren (und Gegenstände) so inszeniert werden, dass sie wie Elemente der *diegetischen Realität* wirken und agieren“ (bspw. die diversen drogeninduzierten Halluzinationen in FEAR AND LOATHING IN LAS VEGAS [USA 1998]) (Kuhn 2011: 156, Abb. 19: 191, 362).

Äußere Metalepsen hingegen bilden sich bei Kurzschlüssen oder Übergängen zwischen diegetischen und extradiegetischen Ebenen, also Phänomenen, die das Verhältnis zwischen Erzähler und Erzähltem selbst thematisieren. Der Film STRANGER THAN FICTION (USA 2006) inszeniert dieses Verhältnis zwischen der diegetischen Figur Harold Crick und einer extradiegetischen sprachlichen Erzählinstanz (*voice-over narrator*), indem deren Stimme durch die zentrale Metalepse des Films von Crick wahrgenommen wird und sich letztlich in einer *mise en abyme*<sup>3</sup> auflöst, sobald der Protagonist das Manuskript für eben jenen (eigentlich metadiegetischen) Roman liest, der den Fortgang seiner (intradiegetischen) Lebensgeschichte bis zum Tod beschreibt.

### Filme

FEAR AND LOATHING IN LAS VEGAS (USA 1998, Terry Gilliam).

FIGHT CLUB (D/USA 1999, David Fincher).

LOST HIGHWAY (USA 1997, David Lynch).

SHERLOCK JR. (USA 1924, Buster Keaton).

STRANGER THAN FICTION (SCHRÄGER ALS FIKTION, USA 2006, Marc Forster).

THE PURPLE ROSE OF CAIRO (USA 1985, Woody Allen).

### Forschungsliteratur

Fricke, Harald: „Potenzierung“. In: *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft*. Bd. 3. Berlin 2010, S. 144–147.

Genette, Gérard: *Die Erzählung*. 3. Aufl. München 2010.

Hanebeck, Julian: *Understanding Metalepsis: The Hermeneutics of Narrative Transgression*. Berlin/Boston 2017.

<sup>3</sup> Als „Spiegelung einer Makrostruktur eines literarischen Textes in der Mikrostruktur innerhalb desselben Textes [...] auf einer anderen Realitätsebene und/oder einer anderen erzähllogischen Ebene“ von Wolf (1993: 296) in den Diskurs eingebracht, wird die *mise en abyme* im Sinne von „paradoxen Möbiusband-Erzählungen“ (Klimek 2010: 50–54.) oder „paradoxe[n] Iterationen“ (Fricke 2003: 145) mittlerweile allgemein akzeptiert als Unterkategorie der Metalepse geführt.

- Klimek, Sonja: *Paradoxes Erzählen. Die Metalepse in der phantastischen Literatur*. Paderborn 2010.
- Kuhn, Markus: *Filmnarratologie. Ein erzähltheoretisches Analysemodell*. Berlin/New York 2011.
- McHale, Brian: *Postmodernist Fiction*. London 1987.
- Pier, John: „Metalepsis (revised version; uploaded 13 July 2016)“. In: *The Living Handbook of Narratology* (2016). <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/metalepsis-revised-version-uploaded-13-july-2016> (30.01.2017).
- Ryan, Marie-Laure: *Avatars of Story*. Minneapolis 2006.
- Thon, Jan-Noël: „Zur Metalepse im Film“. In: Hannah Birr u.a. (Hgg.): *Probleme filmischen Erzählens*. Berlin 2009, S. 85–110.
- Wolf, Werner: „Metalepsis as a Transgeneric and Transmedial Phenomenon. A Case Study of the Possibilities of ‚Exporting‘ Narratological Concepts“. In: Jan Christoph Meister (Hg.): *Narratology Beyond Literary Criticism. Mediality – Disciplinarity*. Berlin/New York 2005, S. 82–107.
- Wolf, Werner: *Ästhetische Illusion und Illusionsdurchbrechung in der Erzählkunst. Theorie und Geschichte mit Schwerpunkt auf englischem illusionsstörenden Erzählen*. Tübingen 1993.

## Rückwärtserzählen

*Anastasia Milke*

„One cannot write a sentence without indicating tense but one can apparently make a shot, and therefore perhaps a film, without indicating tense“ (Henderson 1983: 57) – dem Medium Film wird hier eine potenzielle ‚Zeitlosigkeit‘ zugesprochen. Auch wenn Henderson diese Möglichkeit überschätzt, wie Kuhn anmerkt (2011: 195), so würde er auf den essenziellen Unterschied zwischen erzählliterarischer und kinematographischer Indikation von Zeit verweisen: der Realisierung und Markierung von Temporalität. Während bei der Erzählliteratur die grammatische Tempusmarkierung von Verben einen zuverlässigen Orientierungspunkt bietet, wird im Spielfilm mit der Zeitmodulation des Verhältnisses von Discours zu Histoire gespielt (vgl. ebd.). Dabei ist der Film untrennbar mit dem Faktor der Zeit verschränkt; einerseits innerhalb des Mediums selbst, bspw. der Projektionszeit, und andererseits in seinem Verhältnis zu der Zeit die außerhalb des Mediums erfahren wird (vgl. Brütsch 2013: 293; Brössel 2015: 179 ff.).

Wenn nicht mit Eindeutigkeit etwas Anderes suggeriert wird, geht der RezipientIn eines Films zunächst von einer fortschreitenden Chronologie aus. Rückwärts erzählende Filme kehren jedoch diese gewohnte Chronologie um und trotzen damit den vorwärtsorientierten Rezeptionsgewohnheiten der Zuschauer. Der Effekt der Disorientierung, den eine solche Verkehrung mit sich bringt, regt durch Irritation RezipientInnen zur Achtsamkeit an und stellt sie kognitiv vor eine Herausforderung. Aus diesem Grund erfreut sich diese Form der ‚extraordinary narrative‘ seit der Jahrtausendwende wachsender Beliebtheit (vgl. Brütsch 2013: 293). Nichtsdestotrotz ist dieser spezifische Umgang mit ‚Zeit‘ im Film bisher nur wenig thematisiert und systematisiert worden.

### Zeit und Diegese

Mit Blick auf den Film, sei es nach Souriau (1997) immer wieder nützlich, den Aspekt der Zeit zu fokussieren, da dieser den Blick auf Paradoxien eröffnen und produktiv machen könne (vgl. Böhnke 2007: 94). Dem kognitiven Ansatz von Bordwell (1985) zufolge sind RezipientInnen eines Films mit der Aufgabe konfrontiert, die tatsächliche Dauer der Diegese zu abstrahieren. Die diegetische Zeit, so Böhnke (2007: 95), sei somit das Resultat der Informationsverarbeitung seitens der RezipientInnen und entstehe erst im Prozess des Verstehens – der Kreation der ‚fabula‘<sup>1</sup>. Anhand der Unterscheidung von ‚fabula time‘, ‚syuzhet time‘ und ‚screen duration‘ unterscheidet

---

<sup>1</sup> Anders als Genettes ‚Histoire‘-Begriff, bezeichnet Bordwells ‚Fabula‘ das Konstrukt des Narrativs im Kopf der RezipientInnen, welches auf Basis der Informationen, die vom Werk ausgehen, aufgebaut wird.

Bordwell drei Typologien der Dauer. Das dreistellige Verhältnis dieser Begriffe ermöglicht die Beschreibung von komplexen Zeitverhältnissen, für die sich in Kombination drei Möglichkeiten für das Verhältnis von fabula und Zeit ergeben: Äquivalenz, Reduktion oder Expansion (vgl. Böhnke 2007: 95).

Die Schwierigkeiten, die man bei der Rezeption und Analyse von ‚rückwärts‘ erzählenden Filmen wie MEMENTO vorfindet, liegen begründet in den habitualisierten Denkopoperationen, die man sich als (vor-)erfahrene\_r RezipientIn ‚normaler‘ Filme angeeignet hat. Das Werk fordert die Rolle aktiv-konstruierender ZuschauerInnen, indem es durch seine unkonventionelle Komposition einfache Gedächtnisfunktionen behindert.

*Memento* is difficult and challenging because we are not able to construct a coherent fabula during the screening. [...] Because the film moves backward, the viewer is progressively obliged to put the scenes into the right order: but it is really difficult to follow the flow of events while simultaneously recalling the events already seen, and putting everything into a coherent sequence. (Ghislotti 2009: 88)

### Anachronie im Film

Jede Form der Dissonanz zwischen den Zeitformen im Erzählverlauf, wie sie auch bei rückwärtsgerichteten Erzählformen vorliegen, bezeichnet Genette als ‚Anachronie‘ (Genette 1994: 25f.). Kuhn (2011: 204) stellt die Frage, ob solche Filme, die nach der Jahrtausendwende als ‚Rückwärtserzählungen‘ deklariert und vermarktet wurden, auch im buchstäblichen Sinne rückwärts erzählen. Mit Fokus auf die kommerziell erfolgreichen Filme MEMENTO, IRRÉVERSIBLE und 5X2 merkt er an, dass es sich lediglich um schrittweise Zurücksprünge innerhalb des Erzählverlaufs handelt. Die jeweiligen Erzählabschnitte verlaufen eigentlich in sich chronologisch, woraus der *Eindruck* des Rückwärtserzählens kreiert wird. Jedoch handelt es sich dabei um eine rückwärtsge wandte Schleifenstruktur des Erzählens, die durch den systematischen Einsatz von Analepsen mit der Zeitwahrnehmung der RezipientInnen *spielt*.

Mit *Prolepse* bezeichnen wir jedes narrative Manöver, das darin besteht ein späteres Ereignis im voraus zu erzählen oder zu evozieren, und mit *Analepse* jede nachträgliche Erwähnung eines Ereignisses, das innerhalb der Geschichte zu einem früheren Zeitpunkt stattgefunden hat als dem, den die Erzählung bereits erreicht hat. (Genette 1994: 25)

Genette bezeichnet solche, die sich vollständig außerhalb der Basiserzählung bewegen als ‚externe Analepsen‘. Diese haben, da sie figurengebunden aus Erzählungen, Denken, Erinnern und Träumen der Figuren schöpfen können, das Potenzial der ‚subjektiven Verzerrung‘ „bis hin zur bewussten oder unbewussten Lüge“ (Kuhn 2011: 199). Derartig beschaffene Analepsen fallen somit mit der Metadiegeese zusammen (→ Mentale Metadiegeese).

Hat die Analepse ihren Ausgangspunkt jedoch nach Beginn der Erzählung, so handelt es sich um eine ‚interne Analepse‘. Diese können heterodiegetisch angelegt sein, wenn sie einen diegetischen Strang der Geschichte betreffen, der sich von der/den Basisgeschichte(n) unterscheidet. Homodiegetisch ist die interne Analepse, wenn sie die Basisgeschichte(n) betrifft (vgl. Genette 1994: 32f.). Dazu zählen bspw. ‚kompletive Analepsen‘, welche durch retrospektive Segmente nachträglich dazu dienen, frühere Lücken der Erzählung zu füllen. Dementsprechend sind sie nur möglich, wenn zuvor etwas ausgelassen wurde (Kuhn 2011: 197). Sie würden im Film zu einer „nachträglichen Umbewertung der Zusammenhänge“ (ebd.: 198) führen (→ Narrative ‚Verrätselung‘).

Anachronien sind meist aufgrund ihrer offensichtlichen Komplexität immer auch für RezipientInnen markiert: visuell, bspw. durch Überblendungen oder Anfangs- und Endmarkierungen (SHUTTER ISLAND [USA 2010]), durch formale Markierungen der anachronischen Sequenzen selbst, wie bspw. schwarz-weiß im Farbfilm wie in AMERICAN HISTORY X (USA 1998) oder durch die thematische Markierung durch bspw. deutlich älter oder jünger dargestellte Figuren (THE CURIOUS CASE OF BENJAMIN BUTTON [USA 2009]). Die Möglichkeiten der Überdetermination von Anachronie im Film sind vielfältig<sup>2</sup>, insbesondere weil „der unmarkierte Normalfall die chronologische Reihung ist und die Annahme der Chronologie erst hinterfragt wird, wenn Markierungen oder thematische Hinweise auf potenzielle Anachronien schließen lassen“ (ebd.: 201) (→ Unzuverlässigkeit, unzuverlässiges Erzählen; → Narrative ‚Verrätselung‘).

### **Varianten des Rückwärtserzählens**

*Rückwärtserzählungen* stellen eine populäre Art der anachronen Erzählform des aktuellen Spielfilms dar. Brütsch (2013: 297 f.) unterteilt unterschiedliche Verfahren von Rückwärtserzählungen mit Bezug auf die gängige Unterteilung in ‚Story‘ und ‚Plot‘ in vier Typen: 1a) Der Plot wird in umgekehrter Reihenfolge präsentiert, also rückwärts erzählt (SEINFELD [USA 1989–1998]). 1b) Der Plot verläuft rückwärts, was etwa der Fall ist, wenn eine Figur raucht und die Zigarette länger wird. 2a) Die Episoden der Story werden von einer der Figuren als rückwärtslaufend wahrgenommen (THE X FILES [CAN/USA 1993-2016]: Jeden Tag bewegt sich eine Figur einen Tag in die Vergangenheit). 2b) Die Story selbst beinhaltet eine unterschiedliche zeitliche Orientierung der Figuren (bspw. läuft alles rückwärts, nur der Protagonist nicht). Rückläufigkeit innerhalb der Diegese eröffnet zudem auch immer die Frage danach, *was* genau für welche Figur bzw. Figuren darin zeitlich rückwärts orientiert ist und *was* nicht (THE CURIOUS CASE OF BENJAMIN BUTTON: Der Alterungsprozess des Protagonisten verläuft, gegensätzlich zu dem der anderen Figuren, rückwärts) (→ Filmische Wirklichkeit).

<sup>2</sup> Ein Abriss der konventionellen Markierungsmuster lässt sich bei Kuhn (2011: 200 f.) nachlesen.

Wie Zeit strukturiert ist, hat nicht nur direkten Einfluss auf die Rezeption des Erzählten, sondern auch auf die Beziehung zwischen ZuschauerIn und Figur: Rückwärtserzählungen können sowohl verbindend als auch distanzierend wirken. So beschreibt Brütsch (vgl. 2013: 298 ff.) drei Formen der Annäherung von RezipientIn und Figuren: 1) Raum-zeitlicher Bezug und subjektiver Zugang zum Erzählten über einer Figur, die sich rückwärts bewegt, lebt oder altert, während alle anderen Figuren *normal* funktionieren (THE CURIOUS CASE OF BENJAMIN BUTTON). 2) Die episodische Rückwärts-Orientierung resultiert aus einer geteilten Wissensbeschränkung von ZuschauerIn und Figur. Dies ist vor allem dann der Fall, wenn die Erzählinstanz unzuverlässig ist (MEMENTO: Amnesie setzt Kurzzeitgedächtnis des Protagonisten außer Kraft). 3) Eine episodische oder fortwährende Rückwärtserzählung gibt die Art wieder, wie sich eine Figur an etwas erinnert. ZuschauerInnen sind gebunden an und verbunden mit dem\_der Protagonisten\_In und seinen Kenntnissen (ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND: Teile der Vergangenheit sind vergessen worden).

Andererseits führt Brütsch auch aus, dass bestimmte Verfahren des Rückwärtserzählens eine Distanzierung von RezipientIn und Figur fördern: Zusammenhängend mit dem Aspekt der Annäherung an *eine* Figur, üblicherweise die Hauptfigur, geht diese mit einer Distanzierung von den restlichen Figuren einher. Darüber hinaus vermag es das Element der Rückwärtserzählung auch, RezipientIn und ProtagonistIn voneinander zu distanzieren. Dies ist bspw. dann der Fall, wenn die Erzählung in umgekehrter Reihenfolge präsentiert wird: Der\_die ProtagonistIn weiß zu Beginn sehr viel mehr als das Publikum, und das Publikum zum Ende sehr viel mehr als der\_die ProtagonistIn; die Wissensstände beider Parteien verlaufen diametral.

Inhaltliche Bausteine der Erzählung sind traumatische Erlebnisse, die Verdrängung, Schuld- und Rachegefühle der Figuren bedingen. Innerhalb der fiktionalen Erzählung können RezipientInnen auch für ein hohes Maß an Gewalt Empathie aufbringen, solange die Taten gerechtfertigt erscheinen. Geht die Darstellung eines Racheaktes allerdings vor die Darbietung des Rachegrundes, so wird es den RezipientInnen erschwert, Empathie für das Gesehene aufzubringen (MEMENTO: Das vermeintliche Erreichen des Ziels – „Rache an dem Mörder meiner Frau“ – wurde bereits erreicht und die Amnesie des Protagonisten von ihm selbst ausgenutzt, um weiter zu morden) (vgl. Brütsch 2013: 303).

### **Beispiel: MEMENTO**

MEMENTO ist ein Beispiel dafür, wie außergewöhnliche narrative Zeitstrukturen und Zeitlichkeit als Thema eine komplexe Erzählung spinnen, welche RezipientInnen kognitiv herausfordert, indem „die Zeitstruktur genutzt [wird], um die Erinnerungsstörungen des Protagonisten formal durchzuspielen und die Orientierungslosigkeit des Protagonisten auf den Zuschauer zu übertragen“ (Kuhn 2011: 208) (→ ‚Verstö-

rendes‘ Erzählen). Die Geschichte des Protagonisten wird scheinbar rückwärts erzählt, obwohl die Eröffnungssequenz die einzige Sequenz ist, die *tatsächlich* rückwärts abläuft (vgl. Kuhn 2011: 207).

Der Film präsentiert, so Brössel (2015: 191), vier verschiedenen Zeitebenen bzw. Lebensphasen des Protagonisten: Handlung, Zwischenhandlung, vorgeschichtliche Vergangenheit, Träume und Erinnerungen. Innerhalb dieser (und vielleicht auch noch weiterer) Zeitebenen ist er Gefangener seiner Gegenwart, da er aus seiner Pathologie heraus, innerhalb einer Zeitschleife den Racheakt fortwährend wiederholt (→ Subjektivität/Wahrnehmung/(Psycho-)Pathologie von Figuren).

Dass die Zwischensequenzen chronologisch und die Handlungssequenzen invers gereiht sind und der zeitliche Bezug der Zwischen- zu den Handlungssequenzen vorerst unbestimmbar ist, fördert den verwirrenden Effekt der Zeitstruktur. Die ZuschauerInnen ringen um Übersicht und haben kaum eine andere Wahl, als sich auf die Erklärungen des Protagonisten zu stützen und diese in die Hypothesenbildung einzubeziehen (vgl. Kuhn 2011: 207 f.).

„Auf Basis dieses Umstands gerät die Rezeption von MEMENTO zu einem ständigen Akt des Erinnerns, der den Zuschauer in eine ähnliche Lage versetzt wie die Figur der Geschichte“ (Brössel 2015: 191). Jedoch muss betont werden, dass diese Umsetzung den kognitiven Zustand des Protagonisten nicht eins zu eins abbildet: „[S]eine Geistesstörung besteht nicht darin, dass er rückwärtsgewandt wahrnimmt. [...] Die vom Film postulierte Wirkung einer Störung des Kurzzeitgedächtnisses wird formal transformiert“ (Kuhn 2011: 208 f.) (→ Subjektivität/Wahrnehmung/(Psycho-)Pathologie von Figuren; → Narrative ‚Verrätselung‘).

## Filme

5x2 (5x2: FÜNF MAL ZWEI, F 2004, François Ozon).

AMERICAN HISTORY X (USA 1998, Tony Kaye).

CITIZEN KANE (USA 1941, Orson Welles).

ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND (VERGISS MEIN NICHT, USA 2004, Michael Gondry).

IRRÉVERSIBLE (IRREVERSIBEL, F 2002, Gaspar Noé).

MEMENTO (USA 2000, Christopher Nolan).

SEINFELD (USA 1989-1998, Larry David/ Jerry Seinfeld).

SHUTTER ISLAND (USA 2010, Martin Scorsese).

THE CURIOUS CASE OF BENJAMIN BUTTON (DER SELTSAME FALL DES BENJAMIN BUTTON, USA 2009, David Fincher).

THE X FILES (AKTE X – DIE UNHEIMLICHEN FÄLLE DES FBI, CAN/USA 1993-2016, Chris Carter).

### Forschungsliteratur

- Becker, Andreas: *Erzählen in einer anderen Dimension. Zeitdehnung und Zeitraffung im Spielfilm*. Darmstadt 2012.
- Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. London 1985.
- Böhnke, Alexander: „Die Zeit der Diegese“ In: *Montage AV* 16/2, S. 93–104. [http://www.montage-av.de/pdf/162\\_2007/162\\_2007\\_Alexander-Boehnke\\_Die-Zeit-der-Diegese.pdf](http://www.montage-av.de/pdf/162_2007/162_2007_Alexander-Boehnke_Die-Zeit-der-Diegese.pdf) (01.03.2017).
- Brössel, Stephan: „Zeit und Film. ‚Zeitkreise‘ in Christopher Nolans Memento“. In: Antonius Weixler/Lukas Werner (Hgg.): *Zeiten erzählen. Ansätze – Aspekte – Analysen*. Berlin/Boston 2015, S. 179–204.
- Buckland, Warren: *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden, Mass. 2009.
- Brütsch, Matthias: „When the Past Lies Ahead and the Future Lags Behind: Backward Narration in Film, Television and Literature“. In: Julia Eckel u.a. (Hgg.): *(Dis)Orienting Media and Narrative Mazes*. Bielefeld 2013, S. 293–312.
- Brütsch, Matthias: „Verkehrte Welt? Rückwärtserzählen in Film, Fernsehserie und Literatur“. In: Stefanie Kreuzer (Hg.): *Filmzeit. Zeitdimensionen des Films*. München (in Vorbereitung).
- Dzialo, Chris: „Frustrated Time‘ Narration: The Screenplays of Charlie Kaufman“. In: Warren Buckland (Hg.): *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden, Mass. 2009, S. 107–128.
- Eckel, Julia: „Die Überwindung der Zeit im Fluss der Bilder – Achronologien des Films“ In: Peter M. Spangenberg/Bianca Westermann (Hgg.): *Im Moment des ‚Mehr‘. Mediale Prozesse jenseits des Funktionalen*. Berlin 2012, S. 29–52.
- Genette, Gérard: *Die Erzählung*. München 1994.
- Ghislotti, Stefano: „Narrative Comprehension Made Difficult: Film Form and Mnemonic Devices in ‚Memento‘“. In: Warren Buckland (Hg.): *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden, Mass. 2009, S. 87–106.
- Krützen, Michaela: *Dramaturgie des Films. Das etwas andere Hollywood*. Frankfurt am Main 2016.
- Kuhn, Markus: *Filmnarratologie. Ein Erzähltheoretisches Analysemodell*. Berlin/New York 2011.
- Schaub, Mirjam: *Gilles Deleuze im Kino: Das Sichtbare und das Sagbare*. 2. Aufl. München 2006.
- Souriau, Etienne: „Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie“ [frz. 1951]. In: *Montage AV* 6/2 (1997), S. 140–157.
- Volland, Kerstin: *Zeitspieler. Inszenierungen des Temporalen bei Bergson, Deleuze und Lynch*. Wiesbaden 2009.



## Possible-Worlds-Theory und Film

Anna Herbert, Vanessa Leck, Diana Opitz, Janek Sturm

### Definition und Ursprung der Possible-Worlds-Theory (PWT)

Die PWT stammt ursprünglich aus der analytischen Philosophie und basiert auf Leibniz' Idee der ‚besten aller möglichen Welten‘. Nach Leibniz habe Gott die beste aller möglichen Alternativwelten für die Menschheit erschaffen. Die Diskussion darüber, welche Stellung unsere tatsächliche Welt in Relation zu allen alternativen Welten besitzt, brachte zwei zentrale Strömungen hervor: Der modale Realismus nach David K. Lewis geht davon aus, dass „alle logisch möglichen Welten auch tatsächlich existieren“ müssen, „d.h. für jede Möglichkeit, wie eine Welt beschaffen sein könnte, gibt es eine Welt, die genau so beschaffen ist“ (Bartsch 2015: 55). Nach Lewis sind dabei alle möglichen Welten hierarchisch gleichgestellt (vgl. Surkamp 2002: 156). Im moderaten Realismus nach Nicholas Rescher und Saul Kripke verfügt hingegen lediglich die tatsächliche Welt über eine autonome Existenz, während alle anderen Welten „das Produkt mentaler Aktivitäten (also Träume, Wünsche, Hypothesen, Fiktionen usw.) und somit hypothetische, mögliche Konstrukte“ (ebd.: 156) sind. Infolgedessen stehen alternative Welten in direkter Abhängigkeit zur tatsächlichen Welt und sind somit nicht autonom (vgl. ebd.: 156).

Auf Basis dieser Theorien wird davon ausgegangen, dass narrative Texte alternative Welten entwerfen (vgl. ebd.: 153). Die Grundannahme dabei ist, dass vergangene Zustandsveränderungen und Ereignisse auch anders hätten verlaufen können, sodass die Welt insgesamt anders sein könnte, als sie wirklich ist (vgl. ebd.: 154). Folglich wird Wirklichkeit als modales System begriffen, das aus einer Vielzahl von Welten besteht: aus einer tatsächlichen Welt (*actual world*, AW) und nicht-aktualisierten/virtuellen Welten (*possible worlds*, PW), die die tatsächliche Welt ‚umkreisen‘ (vgl. ebd.: 154). Auf Basis dieser Annahmen entwickelte der amerikanische Logiker Kripke 1963 ein Modell möglicher Welten, das untersuchte, was geschehen wäre, wenn sich ein Erlebnis bzw. ein Ereignis anders als in der Realität zugetragen hätte, wobei nicht alle mentalen Ereignisse in der Realität hätten stattfinden können (vgl. ebd.: 155). Die Begriffe der „Möglichkeit“ und „Notwendigkeit“ spielen in seinem Modell eine zentrale Rolle. Denn wenn ein Ereignis in einer der Welten als *möglich* eingestuft wird, kann es als wahr klassifiziert werden (vgl. ebd.: 155). Wenn allerdings dieses Ereignis in allen Welten wahr ist, wird dieser Faktor als *notwendig* eingestuft (vgl. ebd.: 155). In Abgrenzung dazu sind Ereignisse *unmöglich*, wenn sie in keiner Welt auftreten, also immer unwahr sind (vgl. Bartsch 2015: 55).

In der Philosophie wird eine alternative Welt dann als mögliche Welt angesehen, wenn sie in einer konkreten Zugangsrelation (*accessibility relation*) zur AW steht (vgl. Surkamp, 2002: 155): „A world is possible in a system of reality if it is accessible

from the world at the center of that system“ (Ryan 1991a: 557). Die Unterscheidung zwischen möglichen und unmöglichen Welten basiert dabei auf dem Begriff der *Zugänglichkeit*, der in der Modallogik als Einhaltung logischer Gesetze definiert wird. Demzufolge hat eine mögliche Welt einen Zugang zur wirklichen Welt, wenn sie widerspruchsfrei ist (vgl. Surkamp 2002: 155; Ronen 1994: 54). Jede Prognose muss entweder wahr oder falsch sein. Konkret müssen fiktionale Aussagen dahingehend überprüft werden, ob Ereignisse in dieser möglichen Welt stattgefunden haben oder so hätten passieren können, anstatt sie mit der tatsächlichen Welt zu vergleichen (vgl. Ronen 1994: 9).

### **Narratologische Applikation**

Neben der Philosophie wird die PWT auch in der Erzähltheorie angewendet. In beiden Disziplinen gibt es keine einheitliche Theorie der PWT mit klar definierten Konzepten und Begriffen. In der narratologischen Anwendung der PWT haben sich ab 1970 drei theoretische Konzepte entwickelt (vgl. Surkamp 2002: 156). Zu diesen theoretischen Strömungen gehören das *semantische Konzept der möglichen Welt*, die *Annahme einer Pluralität von Welten* und das *Konzept der Modalität* (vgl. ebd.: 156). Bekannte Vertreter der narratologischen PWT sind Eco, Pavel, Ryan und Dolezel (vgl. Uhl 2013: 211). Das Ziel der narratologischen PWT ist es, eine „theory of narrative worlds, their basic types, inner structures, and underlying regularities“ (Margolin 1990: 846) zu schaffen und somit die Beschaffenheit fiktiver Welten zu untersuchen (vgl. Bartsch 2015: 53).

Für *possible worlds* in fiktionalen Narrationen gilt: „Der literarische Text entwirft eine für den Leser kontrafaktische, aber aus textimmanenter Sicht eigene aktuelle Welt (*textual actual world* – TAW), in die der Leser durch einen Akt deiktischer Rezentrierung imaginativ eintaucht“ (ebd.: 61). Durch das *Prinzip der minimalen Abweichung* kann der Rezipient einer fiktiven Narration zunächst davon ausgehen, dass die Wirklichkeit der TAW weitestgehend der eigenen Wirklichkeit entspricht und nur in den explizit dargestellten Besonderheiten der TAW von dieser abweicht (vgl. ebd.: 66; vgl. Surkamp 2002: 163). Dabei vermittelt eine nichtdiegetische Erzählinstanz die TAW zuverlässig, während die Perspektive eines diegetischen (Figuren-)Erzählers in einer verfälschenden Darstellung resultieren kann (vgl. Bartsch 2015: 61).

### **Kritik und Ausblick**

Die PWT geht über das primär deskriptive Erkenntnisinteresse der strukturalistischen Narratologie hinaus, indem sie narrative Texte als Weltsystem betrachtet und die Semantik, interne Dynamik und den Wirklichkeitsbezug von Erzähltexten fokussiert (vgl. Surkamp 2002: 178). Problematisch zu sehen ist allerdings eine unkritische Übertragung der philosophischen PWT auf narratologische Konzepte. Rühling hat gar einen generellen Zweifel an dem Anwendungspotential der PWT für die Textana-

lyse (vgl. Rühling 1997: 32). Zweierlei Aspekte müssen bei eben jenem Übertragungsprozess bedacht werden: In den philosophischen Konzepten stellt der Begriff ‚Welt‘ nur eine Metapher dar. In der an der PWT orientierten Narratologie wird dieser Begriff nicht genügend differenziert. Des Weiteren ist die PWT in der Philosophie nur eine abstrakte Kategorie. Hingegen wird in der Erzähltheorie das Konzept auf einen sehr konkreten Gegenstand angewendet, um konkrete textuelle Phänomene benennen zu können (vgl. Surkamp 2002: 179).

Anstatt mit den Begriffen der TAW und PW zu operieren, sollten laut Uhl die Termini *Diegetic Reality* und *bound* oder *loose diegetic worlds* verwendet werden, um sich durch die Abgrenzung von der PWT von deren problematischen Grundsätzen zu lösen – insbesondere der *actual world* als Referenzpunkt der Möglichkeit von Welten (vgl. Uhl 2013: 213). Mit den Termini *bound* und *loose diegetic worlds* wird verdeutlicht, dass unabhängige Welten nicht nur durch Träume und Halluzinationen geschaffen werden, die – wie in dem Modell der PWT nach Ryan – an Charaktere gebunden sind (vgl. Ryan 1991b: 730 f.), sondern *diegetic worlds* auch losgelöst von der Wahrnehmung von Charakteren sein können (vgl. Uhl 2013: 210).

Damit die PWT stärker mit erzähltheoretischen Ansätzen verknüpft werden kann, müssen die Begriffe der PWT für ein erzählerisches Darstellungsverfahren operationalisiert werden. Ferner bildet die PWT eine Grundlage für eine erzähltheoretische Neuorientierung und ebnet so den Weg in Richtung einer interdisziplinär ausgerichteten Erzähltheorie. Für Fludernik gehört die PWT neben den thematischen, linguistischen und poststrukturalistischen Ansätzen zu einer von vier neuen erzähltheoretischen Schulen (vgl. Surkamp 2002: 180).

Vorteile der PWT sind zwar, dass sie nützlich sein kann, um mehrere fiktionale Welten und die autonome Welt zu differenzieren (vgl. Uhl 2013: 213), allerdings hat sich die narratologische PWT so weit von der philosophischen Ursprungsidee entfernt, dass ihr Bezug verloren zu gehen droht (vgl. ebd.). Problematisch ist die Anwendung der PWT vor allem auf Filme oder Texte aus dem Fantasygenre: Was bedeutet in diesem Zusammenhang überhaupt *possible* (vgl. ebd.)? Daher ist das Konzept der Diegese bzw. das der filmischen Wirklichkeit dem heterogenen Konzept der PWT vorzuziehen (→ Diegese, filmische Wirklichkeit)

### **Filmbeispiele: EXISTENZ, POSSIBLE WORLDS**

Anhand des Films *EXISTENZ* (CAN/UK 1999) veranschaulicht Uhl exemplarisch ein Konzept von Diegese, das in einer Vielzahl von Aspekten mit der PWT übereinstimmt (vgl. Uhl 2013: 210). Diesem Konzept liegt der Gedanke zugrunde, dass Definitionen von ‚Diegese‘ zumeist zu wenig differenziert sind (vgl. ebd.: 207; → Diegese, filmische Wirklichkeit). In *EXISTENZ* werden verschiedene eigenständige Welten konstruiert. Es wird deutlich, dass die Definition von ‚Diegese‘ als fiktionale Welt des Films nicht ausreichend ist, da der Terminus ‚Welt‘ die Idee eines abgeschlossenen raum-

zeitlichen Systems impliziert (vgl. ebd.). Folglich plädiert Uhl für eine weitere Differenzierung der Diegese und schlägt dafür eine Unterscheidung zwischen Diegese und *Diegetic Reality* vor, die häufig synonym angewendet werden. Zu begründen ist diese Unterscheidung damit, dass die Diegese nicht mit der immanenten Wirklichkeit des Films gleichzusetzen ist (vgl. ebd.: 208). Gemäß Uhl kann sich die *Diegese* als das Universum des Films aus mehreren Welten zusammensetzen, wohingegen es nur *eine Diegetic Reality*, also *eine* fiktionale Realität – die sich für die Charaktere durch Kohärenz und Konsistenz auszeichnet – in der Diegese gibt (vgl. ebd.: 208). Zur gründlicheren Erfassung greift sie auf die Begriffe *diegetic space* und *diegetic time* zurück (vgl. ebd.: 207 f.). Im Film EXISTENZ können nach diesem Konzept vier *diegetic spaces* und vier *diegetic times* identifiziert werden. Folglich besteht die Diegese aus vier verschiedenen *diegetic worlds*. Davon sind drei der *diegetic worlds* als virtuelle Welten innerhalb eines Computerspiels zu klassifizieren, die sich – gemäß der obigen Differenzierung – von einer *Diegetic Reality* abgrenzen lassen (vgl. ebd.: 208).

Der Film POSSIBLE WORLDS (CAN 2000), der auf Histoire-Ebene die Möglichkeit der Pluralität von Welt im Modell einer Gleichrangigkeit verschiedener Welten thematisiert, weist auch einen Bezug zu der PWT auf (vgl. Brüssel 2017: 1). Infolge der Präsentation auf Ebene des Discours lässt sich von zwei Ebenen ausgehen. Zum einen die hierarchisch übergeordnete *Diegese* (Ebene 1) (vgl. ebd.: 10), die die fiktionale interne Realität präsentiert (vgl. ebd.: 6). Zum anderen die → *mentale Metadiege* (Ebene 2), in der mit minimalen Veränderungen ähnliche Geschehnisse repräsentiert werden, sodass mögliche alternative Lebensverläufe und Welten entworfen werden (vgl. ebd.: 5 f.). Aus einer genaueren Betrachtung resultiert jedoch die Aushebelung „der dargelegte[n] *Ebenenrelation* – die Determination der Metadiege durch die Diegese – wie auch de[s] *ontologische[n] Status* beider Ebenen – Diegese = Realität vs. Metadiege = imaginierte Wirklichkeit“ (ebd.: 10). Ebene 1 erweist sich als inkonsistent und mehrschichtig, da Möglichkeiten in der Filmwelt existieren, die für die (meisten) Figuren zwar erfahrbar, jedoch aufgrund diegetischer Restriktionen nicht erklär- und vorstellbar sind (vgl. ebd.: 10 f.). Die Konstruktion der Wirklichkeit durch den Menschen ist infolge seines physischen Denkkapparates limitiert, wodurch – so legt der Film nahe – eine „*eigene*[] – entsprechend *menschlich-restriktive*[] – ‚Welt‘“ (ebd.: 13) unter hierarchisch gleichrangigen Wirklichkeitsmöglichkeiten produziert werde (vgl. ebd.: 14). Diese imaginativen Limitationen haben zur Folge, dass eine dem Menschen übergeordnete Realitätsebene anzunehmen wäre, die physikalische und biologische Gesetzmäßigkeiten außer Kraft setzt, den Menschen Handlungs- und Lebensoptionen eröffnet, um menschlich-restriktive Welten zu schaffen, aber deren Grenzüberschreitung den Menschen (mit Ausnahme des Mörders) nicht möglich ist (vgl. ebd.: 13 f.). Es ist folglich durchaus denkbar, dass „auch ‚Realität‘ ein Konstrukt einer hegemonialen Instanz ist“ (ebd.: 17).

Im Film POSSIBLE WORLDS verliert die *actual world* infolge der Parallelität von Welten ihren Status als tatsächliche „objektiv existente Referenzwelt“ (Surkamp

2002: 154) gemäß des moderaten Realismus nach Kripke, da sie von den Figuren nur erfahr- aber nicht erklärbar ist. Infolge dieser Unerklärlichkeit ist das Entstehen von alternativen *possible worlds* nicht auf kognitive Vorgänge der Figuren zurückzuführen, wie sie von Ryan betont werden (vgl. ebd.: 168). Vielmehr erweist sich der Terminus der *loose diegetic worlds* gemäß Uhl als adäquat, nach welchem alternative Welten unabhängig von den mentalen Aktivitäten einer Figur entstehen. Das Modell von Ryan ist dennoch für die Analyse der Erzählsituation nicht zu vernachlässigen. Infolge des Entwurfs „unterschiedliche[r] mögliche[r] Welten [...] durch die verbalen und mentalen Repräsentationen fiktiver Perspektiventräger in bezug auf dasselbe Geschehen“ (ebd.: 176) werden RezipientInnen zu einer kritischen Analyse der Autorität der Vermittlungsinstanzen sensibilisiert, was insbesondere hinsichtlich des unzuverlässigen Erzählens elementar ist (→ Unzuverlässiges Erzählen).

### Filme

EXISTENZ (CAN/UK 1999, David Cronenberg).

POSSIBLE WORLDS (CAN 2000, Robert Lepage).

### Forschungsliteratur

Bartsch, Christoph: „Zeit und Possible Worlds Theory – Eskapismus in ‚mögliche Zeiten‘ in Jack Londons ‚*The Star Rover*““. In: Weixler, Antonius/Lukas Werner (Hgg.): *Zeiten erzählen. Ansätze – Aspekte – Analysen*. Berlin/Boston 2015, S. 53–77.

Brössel, Stephan: „Narrative ‚Verrätselung‘ in Robert Lepages *Possible Worlds*“. In: Sabine Schlickers/Vera Toro (Hgg.): *Perturbatory Narration in Film. Narratological Studies on Deception, Paradox and Empuzzlement*. Berlin/Boston (2017; in Druck).

Fludernik, Monika/ Brian Richardson: „Bibliography of Recent Works in Narrative“. In: *Style* 34 (2000), S. 319–328.

Margolin, Uri: „Individuals in Narrative Worlds: An Ontological Perspective“. In: *Poetics Today* 11 (1990), S. 843–871.

Ronen, Ruth: *Possible Worlds in Literary Theory*. Cambridge 1994.

Rühling, Lutz: „Fiktionalität und Poetizität“. In: Heinz Ludwig Arnold/Heinrich Detering (Hgg.): *Grundzüge der Literaturwissenschaft*. München 1997, S. 25–51.

Ryan, Marie-Laure: „Possible Worlds and Accessibility Relations: A Semantic Typology of Fiction“. In: *Poetics Today* 12 (1991a), S. 553–576.

Ryan, Marie-Laure: *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington 1991b.

Surkamp, Carola: „Narratologie und possible-worlds theory: Narrative Texte als alternative Welten“. In: Ansgar Nünning/Vera Nünning (Hgg.): *Neue Ansätze in der Erzähltheorie*. Trier 2002, S. 153–183.

Uhl, Nele: „Amazing Maze. On the Concept of Diegese, Possible Worlds, and the Aesthetics of Illness“. In: Julia Eckel u.a. (Hgg.): *(Dis)orienting media and narrative mazes*. Bielefeld 2013, S. 205–219.

## **Rechtlicher Hinweis**

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

Name d. AutorIn/nen: „Titel“. In: *Mind-Bender: Begriffe – Forschung – Problemfelder*. (= *Paradigma. Studienbeiträge zu Literatur und Film* 1/2017), 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*  
ISSN 2567-1162

Prof. Dr. Andreas Blödorn  
Dr. Stephan Brössel

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