

Verschränkung von Erzählebenen und deren ästhetische Umsetzung und Wirkung im Bewegtbild

Alexander Köpplmayr



MASTERARBEIT

eingereicht am
Fachhochschul-Masterstudiengang

Digital Arts

in Hagenberg

im November 2017

© Copyright 2017 Alexander Köpplmayr

Diese Arbeit wird unter den Bedingungen der Creative Commons Lizenz *Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International* (CC BY-NC-ND 4.0) veröffentlicht – siehe <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.

Erklärung

Ich erkläre eidesstattlich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die angegebenen Quellen nicht benutzt und die den benutzten Quellen entnommenen Stellen als solche gekennzeichnet habe. Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Hagenberg, am 27. November 2017

Alexander Köpplmayr

Inhaltsverzeichnis

Erklärung	iii
Kurzfassung	vi
Abstract	vii
1 Einleitung	1
2 Die Struktur der filmischen Erzählung	3
2.1 Die diegetische Ebenenstruktur	3
2.1.1 Diegetische Ebenen	3
2.1.2 Abgrenzung zu ontologischen Ebenen	5
2.2 Der Film als Zeichensystem	6
2.2.1 Zum filmischen Zeichen	8
2.2.2 Denotation und Konnotation	8
2.2.3 Paradigma und Syntagma	9
2.2.4 Ikon – Index – Symbol	10
2.2.5 Metapher – Metonymie – Synekdoche	11
3 Die filmische Metalepse und ihre unterschiedlichen Ausformungen	14
3.1 Herleitung des Begriffes der Metalepse aus der Rhetorik	14
3.2 Starke und schwache, globale und lokale Metalepsen	15
3.3 Vollwertige Metalepsen und metaleptische Tendenzen	16
3.4 Metaleptische Ebenenübergänge und -kurzschlüsse	16
3.5 Innere und äußere Metalepsen	18
3.6 Mise-en-Abyme	18
3.7 Übersicht der Kategorisierungen	20
4 Beispielhafte Betrachtung ästhetischer Umsetzungen filmischer Metalepsen	22
4.1 Der Sprung aus dem Rahmen	22
4.1.1 <i>The Purple Rose of Cairo</i>	23
4.1.2 Weitere beispielhafte Betrachtungen zum Sprung aus dem Rahmen	30
4.2 Der Schnitt als diegetische Grenze	34
4.2.1 <i>Zimmer 108</i>	35
4.2.2 Weitere beispielhafte Betrachtungen zum Schnitt als diegetische Grenze	42

Inhaltsverzeichnis	v
4.3 Die akustische Metalepse	45
4.3.1 <i>Eternal Sunshine of the Spotless Mind</i>	45
4.3.2 Weitere beispielhafte Betrachtungen zur akustischen Metalepse	53
5 Fazit	56
5.1 Zusammenfassung	56
5.2 Schlussbemerkungen	57
A Inhalt der DVD	59
A.1 PDF-Dateien	59
A.2 Online-Quellen	59
A.3 Bild-Dateien	59
Quellenverzeichnis	60
Literatur	60
Filme und audiovisuelle Medien	62
Online-Quellen	63

Kurzfassung

Diese Arbeit beschäftigt sich mit der Verschränkung von diegetischen Ebenen im Bewegtbild, also der Umsetzung des Konzepts der Metalepse im Film. Das Medium Film scheint sich außerordentlich gut für metaleptisches Erzählen zu eignen, stehen ihm doch ein breiteres Spektrum an Ausdrucksmöglichkeiten zur Verfügung, als den meisten anderen Medien mit narrativen Funktionen: Durch die Wechselwirkungen zwischen Mise en scène und Montage auf der visuellen sowie Sounddesign, Sprache und Musik auf der auditiven Ebene bieten sich zahlreiche Möglichkeiten zur Überlagerung einzelner Erzählebenen. Anhand einer großen Menge an Beispielen von der Frühzeit des Kinos bis zum zeitgenössischen Spielfilm lassen sich daher viele unterschiedliche Ansätze erkennen, eine vielschichtige metaleptische Erzählweise umzusetzen.

Umso faszinierender und wichtiger erscheint es, die ästhetischen Möglichkeiten im Bewegtbild bezüglich der Erzeugung metaleptischer Effekte genauer zu untersuchen. Der Ansatz der vorliegenden Arbeit ist es, dieses Vorhaben nach dem Schaffen eines theoretischen Fundaments in weiterer Folge auch und vor allem durch die Analyse ausgewählter Filmbeispiele umzusetzen.

Abstract

This thesis deals with the interconnection of diegetic layers, the concept of metalepsis, in the moving image. Film as a medium seems to be very suitable for metaleptic narration since it offers a broad variety of possibilities for realizing interconnections between diegetic layers: There are visual components like *Mise en Scène* and montage on the one hand and auditory components like sound design, language and music on the other. Because of that there are lots of examples, ranging from the early days of cinema to contemporary feature films, which use very different techniques to implement metalepsis in the narration.

It seems to be all the more fascinating to accurately examine the esthetic possibilities of the moving image regarding to the realization of metaleptic effects. The intention of this thesis is to action that purpose after the creation of a theoretical basis especially through the analysis of chosen filmic examples.

Kapitel 1

Einleitung

Werden abends die Kinosäle geöffnet, nimmt das Publikum mit einer gewissen Erwartungshaltung in den Sitzreihen Platz. Damit seien nicht Erwartungen an die subjektiv wahrgenommene Qualität des Filmes gemeint, sondern jene, die sich aus der Praxis des Storytellings ergeben: Exposition der Charaktere, Aufbau eines Spannungsbogens, bestimmte genretypische Handlungsverläufe usw. bestimmen unser Verständnis vom Film als Geschichten vermittelndes Medium. Mit diesen Erwartungen zu spielen, sie zur Gänze, teilweise, oder auch gar nicht zu erfüllen, gehört zu den Aufgaben einer/eines Filmemacherin/Filmemachers. Eine dieser Erwartungen, die sich wohl sehr weit oben auf der Prioritätenliste der/des „durchschnittlichen“ Zuseherin/Zusehers befindet, ist jene, spätestens bis zum Abspann eine stabile, in sich schlüssige, fiktionale Welt mit kohärenten Vorgängen präsentiert bekommen zu haben.

Die Metalepse, zumindest in ihrer radikaleren Form, verwehrt der/dem Rezipientin/Rezipienten die Erfüllung dieses „Wunsches“, indem sie zwei Erzählebenen verschmelzen lässt, die nicht zusammengehörig sind bzw. bei logischer Betrachtung einander ausschließen. Dies kann beispielsweise bei der vermeintlich realen Welt einer/eines Erzählerin/Erzählers und der fiktionalen Welt des von ihr/ihm Erzählten der Fall sein. Zwar wird in vielen Filmen durch die Einfügung magischer oder technologischer Elemente die durch die Metalepse entstandene Paradoxie erklärt und somit zumindest teilweise relativiert, aber dennoch erinnern solche Geschichten stets daran, dass wir mit Phänomenen, die wir nicht unmittelbar begreifen können oder die vielleicht schlicht und ergreifend mit unserem Gedankenhorizont nicht zu begreifen sind, oft nur sehr schwer umgehen können. Der Drang danach, die Welt, die uns umgibt, lückenlos verstehen zu wollen, schlägt sich eben auch beim Betrachten eines Filmes nieder. Außerdem stellen metaleptische Erzählungen die Grenze zwischen Realität und Fiktion in Frage, ein Gedankenspiel also, das kausale Verkettungen relativiert und so wiederum für Irritationen in der gedanklichen Konstruktion einer schlüssigen fiktionalen Welt sorgt.

Doch wie genau werden metaleptische Effekte im Film umgesetzt? Grundsätzlich stehen dem Medium dabei zahlreiche Ausdrucksmittel zur Verfügung, ergeben sich doch durch die Verbindung von Bild und Ton viele unterschiedliche Möglichkeiten, um für Irritationen in der diegetischen Ebenenstruktur zu sorgen. Die genaue Art der Umsetzung im Film unter Berücksichtigung bereits vorhandener wissenschaftlicher Erkenntnisse genauer zu untersuchen, stellt das Hauptanliegen dieser Arbeit dar.

Der aus der Rhetorik entnommene und in weiterer Folge auf die Literatur bezoge-

ne Begriff der Metalepse wurde bereits des öfteren für die Analyse der Narration des filmischen Mediums verwendet. Sein Gebrauch unterscheidet sich jedoch innerhalb der doch recht zahlreichen wissenschaftlichen Abhandlungen immer wieder mehr oder weniger leicht, weshalb zunächst ein Überblick über bestehende Kategorisierungen geboten werden soll. Schließlich wird eine für diese Arbeit relevante Definition und Einteilung skizziert. Zuvor wird das Medium Film jedoch aus dem Blickpunkt der Semantik betrachtet, die als theoretische Grundlage zur Diskussion über die filmische Metalepse fungiert.

Aus den vorangegangenen Überlegungen ergibt sich das nachfolgende, auf praktische Filmbeispiele bezogene Kapitel, das auf den Kategorisierungsmodellen des theoretischen Teils aufbaut und noch tiefer in die Materie eindringt. Der Fokus liegt hier jedoch auf den ästhetischen Möglichkeiten des Films, weshalb diese auch zur Gliederung des Kapitels herangezogen werden: Die räumliche Montage (*Mise en scène*), die zeitliche Montage und die auditive Gestaltung. Dabei wird sich zeigen, dass sich einige Filme unterschiedlichster ästhetischer Mittel zur Umsetzung von Metalepsen bedienen und daher in verschiedenen Abschnitten zur Untersuchung herangezogen werden. Weiters wird sich herausstellen, dass die Semiotik immer wieder Anhaltspunkte für diese Arbeit bietet, die es ermöglichen, die metaleptischen Vorgänge in den Filmbeispielen zu beschreiben.

Die zur Verfügung stehende Auswahl an Filmen mit metaleptischer Erzählweise ist groß. Diese ist nämlich keineswegs nur ein aktueller Trend des zeitgenössischen Kinos, auch wenn es hierzu zahlreiche Beispiele aus der jüngeren Vergangenheit gibt: Michel Gondry mit seinem Film *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* [35] oder seinem Musikvideo zum Song *Bachelorette* [38] der Künstlerin Björk ist nur einer der bekannteren modernen Regisseure, die gerne metaleptisch erzählen. Doch bereits seit seinen Anfängen kennt das Medium Film dieses Konzept: Im frühen zwanzigsten Jahrhundert kam es beispielsweise häufig vor, dass fiktive, gezeichnete Figuren mit ihrer Erschafferin/ihrem Erschaffer außerhalb der filmischen Welt zu kommunizieren scheinen (siehe hierzu [4]). Trotzdem scheint die Faszination an der filmischen Metalepse auch bis heute noch lange nicht verschwunden zu sein.

Nach der erfolgten Analyse einiger Filmbeispiele werden am Ende dieser Arbeit im Zuge eines abschließenden Kapitels nochmals die gewonnenen Erkenntnisse zusammengefasst und Vergleiche zwischen ihnen gezogen. Bis dahin erhofft sich der Autor, wenn auch in dem Bewusstsein, im Rahmen der vorliegenden Arbeit keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben zu können, einen Bogen über das metaleptische Potential filmischer Ausdrucksmittel und deren Wirkung auf den Zuschauer gespannt zu haben.

Kapitel 2

Die Struktur der filmischen Erzählung

Um die metaleptischen Effekte filmischer Erzählungen zu untersuchen, ist es zunächst notwendig, die Strukturen, nach denen diese aufgebaut sind, näher zu beleuchten. Es wird mit der Betrachtung der Eigenschaften von Erzählebenen begonnen. Von diesen Ebenen sind freilich mindestens zwei nötig (und, wie sich zeigen wird, jeder Erzählung immanent), um eine Verschränkung im Sinne der Metalepse zu erreichen. Anschließend werden auf Basis der Semiotik die Zeichen des Films untersucht, die ihm als Mittel zur Gestaltung seiner Erzählebenen dienen.

2.1 Die diegetische Ebenenstruktur

2.1.1 Diegetische Ebenen

Im Film sowie in anderen narrativen Formaten (Literatur, narrative Computerspiele etc.) finden laut Erzähltheorie Handlungen auf sogenannten *diegetischen Ebenen* statt. Als *Diegese* wird das raum-zeitliche Universum bezeichnet, das von der Erzählung konstruiert wird (siehe [27, S. 231–240]). Sie ist von den medialen (in diesem Fall filmischen) Mitteln, mit Hilfe derer jenes Universum repräsentiert wird, aber auch von der erzählten Geschichte als solche zu unterscheiden. Der Begriff sei hier im Sinne des französischen Literaturwissenschaftlers Gerard Genette verwendet, dieser hat auch den Begriff der Metalepse, dem sich im Kapitel 3 (und den darauf folgenden), gewidmet wird, für die Erzähltheorie neu interpretiert und schreibt bezüglich der Diegese in [5, S. 201 f.], für ihn sei

[...] die Diegese [...] eher ein ganzes Universum als eine Verknüpfung von Handlungen. Sie ist mithin nicht die Geschichte, sondern das Universum, in dem sie spielt.

Dieses Universum lässt sich von einem semiotischen Standpunkt aus (der in Abschnitt 2.2 eingenommen wird) auch als *Summe der filmischen Denotationen* bezeichnen, was eben alle durch die Ausdrucksmittel des Mediums beschriebenen Elemente des filmischen Universums beinhaltet. Die unterschiedlichen diegetischen Ebenen beinhalten also jeweils einen in sich geschlossenen Kosmos und werden wie folgt benannt:

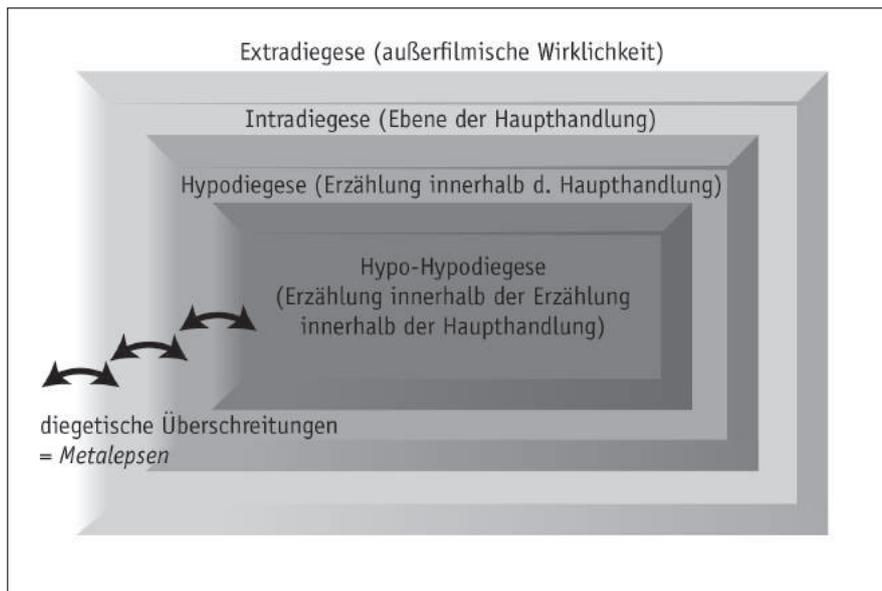


Abbildung 2.1: Grafik zur Veranschaulichung der diegetischen Ebenenstruktur. Sie wurde vom Autor der vorliegenden Arbeit erstellt, basierend auf einer Kombination der Modelle von Genette [5, S. 201 f.] und Rimmon-Kenan [24, S. 94] bzw. Thon [30, S. 87]. Eine Metalepse ist die Überschreitung der Ebenengrenzen.

- *Extradiegeese*: Die Realität außerhalb der des filmischen Universums, also jene Ebene, in der die/der vermeintliche Autorin/Autor die Geschichte erzählt. Sie ist unabhängig von der Art der Erzählung stets vorhanden.
- *Intradiegeese*: Die Ebene, in der die Haupthandlung stattfindet und ebenfalls in jeder Erzählung vorhanden. Es können auch verschiedene intradiegetische Ebenen existieren, wenn mehrere eigenständige Handlungsstränge innerhalb der selben „Welt“ erzählt werden.
- *Hypodiegeese*: Wird von einer narrativen Instanz innerhalb der Intradiegeese (z.B. eine Figur, auf die die Protagonistin oder der Protagonist während seines Abenteurers trifft) eine weitere Geschichte erzählt, so findet diese auf der hypodiegetischen Ebene statt. Aber auch ein Traum einer intradiegetischen Figur fällt beispielsweise in dieses Schema hinein. Natürlich kann eine übergeordnete Erzählung mehrere Hypodiegesen beinhalten. Genette nennt die hypodiegetische Ebene *Metadiegeese*, was suggerieren würde, dass sie den anderen Ebenen *übergeordnet* wäre. In dieser Arbeit wird sich jedoch der Meinung von Jan-Noël Thon [30, S. 87] angeschlossen, der sich wiederum auf Shlomith Rimmon-Kenan [24, S. 94] bezieht und meint, dass es sich hierbei vielmehr um eine *untergeordnete* Erzählebene handelt (griech. *hypo-* = *unter, darunter*).
- *Hypo-Hypodiegeese* usw.: Auf diese Art und Weise werden weitere, noch tiefer verschachtelte diegetische Ebenen bezeichnet, deren Erzählinstanz sich wiederum immer eine Ebene darüber befindet.

Die Struktur der diegetischen Ebenen wird in Abb. 2.1 nochmals grafisch dargestellt.

Die Beziehung zwischen Intradiegeese und Hypodiegeese teilt Genette in die funktionale Beziehung betreffende Kategorien ein [5, S. 166 f.], wie Markus Khun schreibt [14, S. 321 f.]:

- *Explikative Funktion/Kausalverhältnis*: Die Hypodiegeese erklärt, wie es zu der in der Intradiegeese gegenwärtigen Situation gekommen ist. Beispielsweise haben Erinnerungssequenzen häufig diese Funktion. Zu beachten ist hierbei, dass dieses Kausalverhältnis nicht zwingend der intradiegetischen Realität entsprechen muss. Im Falle des unzuverlässigen Erzählens muss eine Figur aus der Intradiegeese zum Beispiel nicht immer die Wahrheit sagen (bzw. zeigen), obwohl es scheint, dass gerade visuellen Erzählungen automatisch ein hoher Grad an Zuverlässigkeit beigemessen wird. Dies musste auch Alfred Hitchcock mit seinem Film *Stage Fright* [47] erfahren, als die Kinobesucher eine visuell erzählte Lügengeschichte einer der Charaktere in seinem Film nur sehr schwer akzeptieren konnten (siehe hierzu [20, S. 210]).
- *Thematische Beziehung*: Hier besteht eine Ähnlichkeits- oder Kontrastbeziehung zwischen den beiden Ebenen. Beispielsweise können die jeweiligen Protagonisten ähnliche oder aber auch konträre Eigenschaften besitzen oder der Ort des Geschehens kann in beiden Diegesen derselbe/ähnlich oder ein auf eine bestimmte Art und Weise gegenteiliger sein. Kuhn verweist hier auch auf die notwendige Ähnlichkeit in der Kontrastbeziehung [14, S. 322].
- *Keinerlei explizite Beziehung*: Wie der Name bereits verrät, besteht hier keine explizite Beziehung zwischen Intra- und Hypodiegeese. Solche ebenentechnischen Einschübe dienen oft lediglich dazu, Zerstreuung zu bieten oder eine darauffolgende Handlung hinauszuzögern, wie Genette meint [5, S. 166 f.].

2.1.2 Abgrenzung zu ontologischen Ebenen

Zwischen diegetischen und ontologischen Ebenen besteht trotz Verwandtschaft ein wichtiger Unterschied. Susanne Kaul und Jean-Pierre Palmier beschreiben diesen folgendermaßen [12, S. 69]:

Von diegetischen Ebenen zu unterscheiden sind ontologische Ebenen, denn die diegetische Ebene beschreibt die jeweilige Schachtelungsstufe der Erzählung in der Erzählung, während die ontologische Ebene auf den Wirklichkeitsgrad (Realität, Fantasie, Traum, Erinnerung, Wahnvorstellung, Vision etc.) referiert.

Wenn Kaul und Palmier von der Erinnerung als einer diegetisch auf einer höheren Stufe befindlichen Ebene sprechen, gehen sie von Genettes Ebenen-Staffelung aus, welche hier begrifflich nicht vollkommen übernommen wird (siehe in Abschnitt 2.1.1 den Unterpunkt *Hypodiegeese*). Es handelt sich jedoch nur um eine andere Art der Benennung, beide Modelle funktionieren gleich.

Um den Unterschied zwischen ontologischen und diegetischen Ebenen nochmals zu verdeutlichen, sei auf ein Beispiel von Kaul/Palmier verwiesen [12, S. 69 f.]:

Wenn beispielsweise im Film ein Spielfilm zu sehen ist, ein Theaterstück aufgeführt oder aus einem Roman vorgelesen wird, dann wird eine Fiktion innerhalb der Fiktion generiert. Ontologisch betrachtet handelt es sich

hierbei um dieselbe Ebene, da die Darstellung der Fiktion in der erzählten Welt Realität ist: ein diegetischer Film oder ein diegetisches Theaterstück haben denselben Wirklichkeitsgrad wie die Ebene, in die sie eingebettet sind, weil sie in ihr als fiktionale Erzeugnisse real sind. Dennoch eröffnen sie neue Erzählebenen.

Ein Wechsel der ontologischen Ebene bedeutet nach Kaul/Palmier außerdem immer auch einen Wechsel der diegetischen Ebene [12, S. 69]):

Der Wechsel der ontologischen Ebenen geht jedoch zwangsläufig mit einem Wechsel der diegetischen einher, denn selbst im einfachen Fall der Erinnerung, die ja auf die primäre Realitätsebene bezogen bleibt, muss sowohl diegetisch von einer höheren Stufe gesprochen werden (weil sich eine Figur erinnert) als auch von einer höheren ontologischen Ebene, weil die Erinnerung ja nicht äußere Realität ist, sondern etwas, das sich im Kopf einer Figur abspielt.

Im umgekehrten Fall, meint beispielsweise Malte Strathmeier [29], verhält es sich anders: Ein Wechsel der diegetischen Ebene löst nicht zwingend einen Wechsel der ontologischen Ebene aus. Als Beispiel nennt sie den Film *Inception* [42] von Christopher Nolan, in dem die Figur Cobb zwischen verschiedenen Traumebenen wechselt, dabei jedoch als Erzähler in jener Ebene verbleibt, in welche die Träume eingebettet sind.

2.2 Der Film als Zeichensystem

Wie unsere verbale Sprache kann auch der Film als System von aneinander gereihten Zeichen verstanden werden. Selbstverständlich bestehen signifikante Unterschiede zwischen den beiden Zeichensystemen, welche in diesem Abschnitt auch thematisiert werden. Dennoch bietet die Semiotik für die Untersuchung der Metalepse im Film eine nützliche Grundlage, weshalb im folgenden eine medial eingegrenzte (filmische) Einführung stattfinden soll. Hierzu sei ein Zitat des Filmwissenschaftlers James Monaco erwähnt, das einige Erkenntnisse zusammenfasst, welcher innerhalb der Filmtheorie des 20. Jahrhunderts ans Tageslicht befördert wurden und die sich auf Theorien der Semiotik stützen [20, S. 157]:

“Film is not a language, but is like language, and since it is like language, some of the methods that we use to study language might profitably be applied to a study of film.”

Es sei zunächst betont, dass sich der folgende Text in erster Linie mit dem *narrativen* Film beschäftigt, der, um bei der Film-Sprache-Analogie zu bleiben, trotz der nicht von der Hand zu weisende Ähnlichkeiten einen anderen „Dialekt“ besitzt, als beispielsweise der Dokumentarfilm oder der technische Film (welcher der/dem Zuschauerin/-Zuschauer verschiedenste Prozeduren und Abläufe näher bringt). Dies begründet sich nach Metz in der Tatsache, dass sich das Medium Film historisch vorwiegend in diese Richtung entwickelt hat [18, S. 93]. Weil sich das filmische Zeichensystem (im Gegensatz zum sprachlichen) weder hinsichtlich Vokabular noch Grammatik fixen Regeln und

Einschränkungen unterordnen muss, sondern konventionalisierte Verwendungsstrategien sich aus der (wiederholten) Verwendung selbst heraus gebildet haben, scheint es nur logisch, dass die am meisten verbreitete filmische Kategorie auch den größten Einfluss auf die „Sprechweise“ des Films ausübt. Die Art und Weise, wie sich ein filmisches Pendant zur verbalen Sprache entwickeln konnte, formuliert Metz pointiert durch folgenden Satz [18, S. 47]:

It is not because the cinema is language that it can tell such fine stories, but rather it has become language because it has told such fine stories.

Das Fehlen eines festen Vokabulars bedingt auch, dass sich Filmemacherinnen und Filmemacher ständig mit der Produktion von Neologismen konfrontiert sehen (siehe ebenfalls [18, S. 69]).

Doch wer sind eigentlich die Gesprächsteilnehmerinnen bzw. Gesprächsteilnehmer der filmischen Kommunikation? Zunächst kann als aktiver Part die Autorin, der Autor oder das Autorenkollektiv des Films gesehen werden. In einschlägigen Arbeiten wird häufig von einer komplexen, abstrakten, narrativen Instanz gesprochen (so beispielsweise in [11, S. 82 ff.]). Eine derart komplexe Beschreibung scheint jedoch nicht immer notwendig zu sein, so auch Jens Eder [3, S. 616]:

Selbst wenn man davon ausgeht, dass Filme von ihren Zuschauern in der Regel als bewusst gestaltete Kommunikationsmittel verstanden werden [...], muss man ihre Gestaltung nicht Erzählern oder impliziten Autoren zuschreiben, sondern kann sie auch auf die realen Filmemacher als Autoren(kollektiv) zurückführen

In der vorliegenden Arbeit soll jedoch trotzdem von einer (etwas vereinfachten) narrativen Instanz die Rede sein, die sich nach Jan Noel Thon ursprünglich auf sprachlich verfasste literarische Texte bezieht, jedoch innerhalb der hier vorgenommenen Untersuchungen auch für die filmische Erzählung übernommen werden kann [30, S. 87]:

Im Hinblick auf sprachlich verfasste narrative Texte lässt sich der Erzähler bzw. die narrative Instanz als eine durch den (realen oder ‚impliziten‘) Autor konstruierte Entität verstehen, welcher nicht nur die sprachliche Präsentation der narrativen Ereignisse, sondern auch die Selektion und Organisation derselben zugeschrieben werden kann.

Wichtig ist, dass sich die Autorin oder der Autor, nicht zu verwechseln mit einer etwaigen sprachlich erzählenden Instanz innerhalb des Filmes (Voice-Over-Sprecher), auf der extradiegetischen Ebene befindet (siehe Abschnitt 2.1). Dasselbe gilt für den passiven Part, die/den Rezipientin/Rezipienten bzw. der/den Zuschauerin/Zuschauer, deren/dessen Aufgabe darin besteht, den filmischen Code zu entschlüsseln und das Geschehen somit zu analysieren. Um dazu imstande zu sein, benötigen Zuseherinnen/Zuseher jedoch das Wissen um den Code, welcher sich zu einem großen Teil erst mit dem Filmkonsum selbst einstellt und erlernt wird, wie auch Monaco schreibt [20, S. 152 ff.]. So können beispielsweise Kinder zwar Objekte in Bildern erkennen, lange bevor sie des Lesens mächtig sind, nehmen jedoch Filme erst im Alter von acht bis zehn Jahren auf

die selbe Art und Weise wahr wie die meisten Erwachsenen. Außerdem bestehen auch signifikante kulturelle Unterschiede in der Wahrnehmung von Bildern und in weiterer Folge von Bewegtbildern [20, S. 152 ff.].

2.2.1 Zum filmischen Zeichen

Dieses Unterkapitel verdankt seinen Inhalt zu einem großen Teil James Monaco in [20, Kap. 3], wo er sich dem Begriff des Zeichens als solches und dem filmischen Zeichen im Speziellen widmet. Das (filmische) Zeichen besteht stets aus zwei Komponenten: Dem *Signifikant* (das *Bezeichnende*) und dem *Signifikat* (dem *Bezeichneten*). Im Realfilm sind aufgrund der naturgetreuen Darstellung häufig Signifikant und Signifikat (zumindest in Bezug auf ihre Erscheinung) beinahe identisch, deshalb wird auch oft von einem *Kurzschlusszeichen* gesprochen. Diese Ähnlichkeit fällt bei der verbalen bzw. verschriftlichten Sprache meist vollkommen weg: Das Wort *Tisch* hat keine wahrnehmbare Gemeinsamkeit mit dem real existierenden Gegenstand des Tisches.

Außerdem lässt sich ein Film nicht in etwaige kleinste Bedeutungseinheiten, auf keine „Basis-Zeichen“, aufteilen. Während im Text das Wort möglicherweise als solches bezeichnet werden könnte – eine genauere Untersuchung und etwaige Widerlegung dieses Gedankenganges ist nicht Teil dieser Arbeit und würde in diesem Fall nicht zum Verständnis der Thematik beitragen –, bildet im Film bereits das Einzelbild eine zu komplexe Konstruktion an Bedeutungseinheiten. Man denke hierbei an Setgestaltung, Beleuchtung, Gestik und Mimik der Schauspieler und so weiter, die Liste ließe sich noch lange fortsetzen. Wie bereits Metz schreibt, sind die von frühen theoretischen Schriften gezogenen Analogien „Wort entspricht Bild“, „Satz entspricht Sequenz“ etc. auf Sand gebaut [18, S. 51].

2.2.2 Denotation und Konnotation

Auch wenn der Film nicht eindeutig in diskrete Einheiten aufgeteilt werden kann, weil er viel mehr ein Bedeutungskontinuum darstellt, können gewisse Strukturen zu filmischen Zeichen zusammengefasst werden, die eben Bedeutungen vermitteln. Dies kann auf zwei unterschiedliche Arten erfolgen: Durch *Denotation* und *Konnotation*. Der Film vermittelt Inhalte stark denotativ, die gezeigten Dinge sind, was sie sind.

Der Sound des Filmes bewegt sich ebenfalls zu einem großen Teil auf der denotativen Ebene, womit zunächst Geräusche (Schritte, das Bellen eines Hundes, Blätterrascheln im Wind, Vogelgezwitscher, Raumatmosphäre usw.) gemeint sind. In Opposition dazu ist die im Film gesprochene Sprache wiederum hauptsächlich konnotativ. Die Filmmusik in eine dieser zwei Kategorien einzuteilen wäre angesichts ihrer umfangreichen und komplexen Funktionen ein zweifelhaftes Vorgehen, eine dahingehende Analyse würde eine weitere Differenzierung verlangen, die den Rahmen dieser Arbeit sprengen würde.

Zur Verdeutlichung der denotativen Wirkung von Zeichen lässt sich eine Zeile aus dem Gedicht *Sacred Emily* der amerikanischen Schriftstellerin Gertrude Stein heranziehen [28, S. 187]:

Rose is a rose is a rose is a rose.

Die Literatur bezieht ihre Ausdruckskraft jedoch weniger aus denotativen, sondern viel mehr aus konnotativen, also assoziativen Bedeutungen, in denen Wörter wie *Rose* bei-

spielsweise im übertragenen Sinne für abstrakte Ideen wie Liebe stehen. Im Filmbild weist die Rose eine zu starke Präsenz auf, sodass eine solche Nebenbedeutung häufig zu platt wirkt. Dennoch sind Konnotationen aus mehreren Gründen ein wichtiger Bestandteil des filmischen Zeichensystems. Einerseits, so James Monaco [20, S. 162], ist dies überraschender Weise seinen denotativen Qualitäten zu verdanken: Der Film kann sich die konnotativen Qualitäten aller anderen Künste einverleiben, da er sie aufzeichnen kann (gesprochene Sprache über die Soundebene, geschriebene Sprache über Zwischentitel, usw.). Wiederum ist es James Monaco, der diesen Sachverhalt treffend beschreibt und zudem sogar ein geeignetes Beispiel für die Verwendung der vorhin beschriebenen Rose als filmische Konnotation gibt [20, S. 162]:

Because film is a product of culture, it has resonances that go beyond what the semiotician calls its ‘diegesis’ (the sum of its denotations). An image of a rose is not simply that when it appears in a film of Richard III, for example, because we are aware of the connotations of the white rose and the red as symbols of the houses of York and Lancaster. These are culturally determined connotations.

Um späteren Kapiteln dieser Arbeit kurz vorzugreifen: Die Erkenntnis, dass Film als kulturelles Produkt stets über die Diegese hinausweist, verspricht für die Analyse von Metalepsen, die ja in der Kollision unterschiedlicher diegetischer Ebenen bestehen, einen interessanten Ausgangspunkt darzustellen. Vor allem für jene Metalepsen, in denen die Intradiegese und die Extradiegese betroffen sind, im weiteren Verlauf *Äußere Metalepsen* (siehe Abschnitt 3.5) genannt, ist dies der Fall.

Andererseits besitzt der Film auch inhärente Ausdrucksmittel zur Verwirklichung von Konnotationen. So lassen sich neben der stets präsenten denotativen Bedeutung von Filmbildern ihre Konnotationen wiederum in zwei Kategorien einteilen: Jene, die auf der *paradigmatischen* Ebene auftreten und jene, die auf der *syntagmatischen* Ebene umgesetzt werden.

2.2.3 Paradigma und Syntagma

Bei der paradigmatischen Konnotation wird ein Zeichen mit jenen anderen Zeichen verglichen, die potentiell an seiner Stelle hätten eingesetzt werden können, aber nicht wurden. Am simpelsten lässt sich diese Beziehung in der Literatur erklären: So lässt sich theoretisch jedes Wort in einem Satz durch ein anderes der gleichen Wortart ersetzen. Lässt sich analog dazu sagen, dass das filmische Paradigma aus der Beziehung einer Einstellung zu allen anderen potentiell möglichen Einstellungen besteht? Christian Metz zeigt hierbei ein mögliches Problem auf [18, S. 99]: Im Film ist die Anzahl an möglichen stellvertretenden Einstellungen auf mehrfache Weise beinahe unendlich groß. Einerseits in Bezug darauf, *was* gefilmt wird, andererseits, *wie* es gefilmt wird (mit welcher Kamerawinkel, welche Einstellungsgröße, welche Beleuchtung etc.). Zwar gibt es auch Situationen, in denen eine limitierte Anzahl an Entscheidungsergebnissen bezüglich des „was“ und/oder des „wies“ *wahrscheinlich* oder *plausibler* erscheint, als die unendlich vielen anderen Möglichkeiten, doch nachdem der Film kein endliches Vokabular und keine Grammatik besitzt, ist alles *möglich*. Sieht man diesen Sachverhalt als Problem bei der Analyse an, lässt es sich nicht absolut zufriedenstellend lösen. Monaco

schlägt vor, das filmische Paradigma darauf zu beschränken, *wie* ein zuvor ausgewählter Gegenstand präsentiert wird [20, S. 163]. Diesem Ansatz wird sich in dieser Arbeit angeschlossen.

Mehr noch als die Paradigmatik, stellt die Syntagmatik eine spezielle Stärke des Mediums Film dar. Hier wird ein Zeichen mit jenen, die sich auf zeitlicher Ebene daneben befinden, also vorangegangene und nachfolgende Zeichen, verglichen. Am offensichtlichsten lässt sich dieser Vorgang mit dem Filmschnitt, der Montage, umsetzen: Die zeitlich aufeinander folgenden Einstellungen auf ein Wiener Schnitzel, einen Schifahrer, eine ländliche Gegend mit weidenden Kühen, einem Trachtenpärdchen, Kaiser Franz Joseph und dem Schloss Schönbrunn mögen (auf eine sehr platte Art und Weise) die konnotative Bedeutung „Österreich“ evozieren. Bei genauerer Betrachtung kann jedoch auch die Mise-en-Scène syntagmatische Konnotationen hervorbringen. Wie Jean-Luc Godard bereits bemerkte, funktioniert sie in der räumlichen Ebene ähnlich wie die Montage in der zeitlichen, er beschreibt die Montage sogar als integraler Bestandteil der Mise-en-Scène [8, S. 13 ff.]. Deshalb wird in dieser Arbeit häufig „räumliche Montage“ als Synonym für Mise-en-Scène verwendet, weil dadurch gleichzeitig Ähnlichkeit und Unterschied zur zeitlichen Montage hervorgehoben werden. Außerdem können innerhalb der Mise-en-Scène durch Kamerabewegungen und Zooms ohne Schnitt mehrere Einstellungen realisiert werden [20, S. 160], wobei die Ränder zwischen räumlicher und zeitlicher Montage verschwimmen.

Wie im Film so häufig der Fall, lassen sich auch bei der Unterscheidung zwischen paradigmatischen und syntagmatischen Konnotationen nicht immer klare Grenzen ziehen. So verhält es sich auch bei der im folgenden Abschnitt vorgenommenen Kategorisierung des filmischen Zeichens, deren Gegenstände wiederum denotative/konnotative [20, S. 164] und/oder paradigmatische/syntagmatische Aspekte aufweisen können: Das Ikon, der Index und das Symbol.

2.2.4 Ikon – Index – Symbol

Eine weitere Einteilung des Filmzeichens wurde von Peter Wollen in [32, S. 122 ff.] in Anlehnung an Erkenntnisse des Philosophen Charles Sanders Peirce in [22, S. 5] vorgeschlagen und genießt eine breite Akzeptanz. Sie besteht in einer Trichotomie und beinhaltet folgende Aufzählung möglicher unterschiedlicher Zeichen im Film:

- *Ikon*: Der Signifikant steht aufgrund seiner Ähnlichkeit für das Signifikat.
- *Index*: Der Signifikant steht aufgrund eines kausalen Zusammenhangs für das Signifikat.
- *Symbol*: Der Signifikant steht aufgrund von Konvention für das Signifikat.

Wie Wollen über die Klassifizierung von Peirce bemerkt [32, S. 123], ist ein Zeichen nicht ausschließlich ikonisch, indexikalisch oder symbolisch, sondern besitzt oft bis zu einem gewissen Grad alle drei Eigenschaften, nur meist nicht zum gleichen Anteil.

Filmische Zeichen weisen eine starke Ikonizität auf, denn das Gefilmte lässt sich vom im Film Gezeigten visuell oft kaum unterscheiden. Das Ikon funktioniert in seiner rein denotativen Wirkung.

Für das filmische Symbol, das auf Konventionen aufbaut, ließe sich das in Abschnitt 2.2.2 beschriebene Beispiel der Rose, welche für die Liebe steht, heranziehen. Wie dort bereits erwähnt und begründet, ist die Verwendung einer solchen Bedeutungstransfor-

mation im Medium Film jedoch problematisch. Dennoch kann sich der Film sprachlicher Symbole bedienen, welche aufgrund ihrer Eigenschaften (ebenfalls in Abschnitt 2.2.2 beschrieben) brauchbarer scheinen. Das Symbol besitzt sowohl denotative, als auch konnotative Aspekte, da in seinem Fall die Beziehung zwischen Signifikant und Signifikat als gleichwertig, aber nicht deckungsgleich beschrieben werden kann (siehe [20, S. 177]).

Das verbleibende filmische Zeichen, der Index, kann nicht wie das Symbol eine beliebige Form annehmen, sondern weist, wie bereits erwähnt, eine kausale Verbindung zum referenzierten Subjekt oder Objekt auf. Ein häufig angeführtes Beispiel ist die Darstellung von Rauch als Index für Feuer. Jegliche Arten von Spuren fallen ebenfalls unter diese Kategorie. Durch seinen inhärenten logischen Zusammenhang scheint sie für die Umsetzung von Metalepsen von großer Bedeutung, da diese die kausale Struktur einer Diegese durchbricht bzw. die Logik unterschiedlicher diegetischer Ebenen erstaunlicher Weise auch verbinden kann. Auch der Index befindet sich im Spannungsfeld von Denotation und Konnotation, denn einerseits weist er eine eindeutig dem Referenzobjekt zugehörige Darstellung auf, andererseits sind Signifikant und Signifikat keineswegs deckungsgleich.

Wenn Monaco in [20, S. 164] schreibt, dass Ikon, Index und Symbol hauptsächlich denotativ sind, soll ihm an dieser Stelle widersprochen werden. Das Ikon lässt sich ohne Zweifel der Denotation zuordnen, die beiden anderen Zeichentypen beziehen ihre Bedeutung doch hauptsächlich aus deren konnotativen Aspekten. Das in Abschnitt 2.2.2 zitierte Beispiel der Rose in einem Film über Richard III stammt von Monaco selbst und zeigt den starken konnotativen Anteil an (filmischen) Symbolen auf. Dass er seine Aussagen in dieser Hinsicht im gleichen Text teilweise relativiert (siehe auch Grafik in [20, S. 177]), mag der verschwimmenden Grenze zwischen konnotativem und denotativem Zeichen verschuldet sein, die ihn zu diesen uneindeutigen Beschreibungen verleitet haben könnte.

Abschließend soll die Tatsache, dass Zeichen Aspekte aller drei Kategorien enthalten können, am Beispiel einer Fotografie, die das Schild eines Verkehrszeichens abbildet, verdeutlicht werden. Durch die beinahe vollständige Deckungsgleichheit der Fotografie mit dem abgelichteten Objekt ist ihre Ikonizität bestätigt. Das Verkehrszeichen selbst ist ein konventionalisiertes Symbol für eine bestimmte Verkehrsregel. Außerdem weist das Foto einen kausalen Zusammenhang zum Objekt auf, weil das an ihm reflektierte Licht direkt von der Kamera aufgenommen wurde. Auf diese Art und Weise können jegliche filmische und außerfilmische Zeichen einer genaueren Analyse unterzogen werden.

2.2.5 Metapher – Metonymie – Synekdoche

Die Begriffe der *Metapher*, *Metonymie* und der *Synekdoche* bezeichnen Stilfiguren der Rhetorik, genauer gesagt der Unterkategorie der *Tropen*. Da sie in der Filmtheorie im Allgemeinen von Bedeutung sind und, wie im Zuge der Fallbeispiel-Analysen (siehe Kapitel 4) ersichtlich werden wird, sie sich auch für die Untersuchung der filmischen Metalepse als nützlich erweisen, sollen sie im weiteren Verlauf erklärt werden. Der Metalepse selbst, die ebenfalls der Rhetorik entspringt und der das Hauptinteresse der vorliegenden Arbeit gilt, ist im weiteren Verlauf ein eigenes Kapitel gewidmet (siehe Kapitel 3). Zunächst ist es jedoch notwendig, kurz auf rhetorische Figuren im Allgemeinen und die

Kategorie der Tropen einzugehen.

Rhetorische Figuren werden gängigerweise als vom „normalen“ Sprachgebrauch abweichende Verwendung von Zeichen bestimmt. Diese (etwas schwammige) Definition verweist bereits auf einen stark konnotativen Charakter, wenn man als normalen Sprachgebrauch die Art von Verwendung bezeichnet, dass das Gesagte „ist, was es ist“ (was in der Bildsprache der Denotation entspricht, nicht aber in der gesprochenen und geschriebenen Sprache, die, wie im Abschnitt 2.2.2 erklärt wurde, stets konnotativ ist). Dieses Konzept lässt sich auch auf visuelle Kommunikation sowie auf den Film übertragen.

Die Gruppe der Tropen fasst unterschiedliche rhetorische Figuren zusammen. James Monaco beschreibt sie folgendermaßen [20, S. 170]:

In literary theory, a trope is a ‘turn of phrase’ or a ‘change of sense’; in other words, a logical twist that gives the elements of a sign—the signifier and the signified—a new relationship to each other.

Eine Trope ersetzt also einen Begriff oder eine Sache durch eine/n andere/n. Monaco reiht sie außerdem in seiner hierarchischen Einteilung einiger filmischer Stilmittel auf der gleichen Ebene mit der Metonymie und der Synekdoche ein und schreibt, bei der Trope sei die Verbindung zwischen Signifikant und Signifikat noch schwächer ausgeprägt, als bei den beiden davor erwähnten Figuren [20, S. 177]. In der vorliegenden Einteilung dient die Trope jedoch, wie bereits angedeutet, als Überbegriff für Metapher, Metonymie und Synekdoche. Der Grund für diese Entscheidung liegt, neben der analogen Einordnung der Trope in der klassischen Rhetorik, in der etwas unvorteilhaften Definition Monacos, denn wenn der Signifikant eine kaum mehr erkennbare Verbindung zum Signifikat aufweist, also beinahe beliebig ist, lässt sie sich leicht mit dem Symbol (deren einziges Bindeglied zwischen Bezeichnendem und Bezeichnetem in der Regel die Konvention darstellt) oder (wie es sich Leserinnen und Lesern im Folgenden ergründen wird) der Metapher verwechseln. Zu erwähnen sei an dieser Stelle noch, dass durch die Übertragung von rhetorischen Figuren aus der Literatur in das Medium Film ohnehin bereits Unschärfe entsteht, welche durch die mehr oder weniger leicht unterschiedliche Anwendung in diversen filmtheoretischen Arbeiten noch weiter verstärkt wird. Daher ist es so wichtig, dass die folgenden Begrifflichkeiten, so wie sie *hier* Verwendung finden, möglichst genau definiert werden.

Metapher: Eine genaue Definition der Metapher stellt sich, bedenkt man seine häufige Verwendung (sprachlich oft fälschlicherweise als Synonym für jegliche semantische Übertragung), als überraschend schwierig heraus. Einerseits ist sie stark mit dem Symbol verwandt, da sie zwei Dinge miteinander verknüpft, zwischen denen keine *Kontiguität* (= physikalischer oder kausaler Zusammenhang) besteht. Andererseits besitzt sie auch ikonische Anteile, da bei ihr die Verbindung von Signifikant und Signifikat auf *Similarität* (einer Ähnlichkeit im weitesten Sinne) beruht (siehe dazu die offizielle Website des Sprachwissenschaftlers Christian Lehmann [55] bzw. [54]). Diese Ähnlichkeit muss jedoch nicht zwingend in der (visuellen, klanglichen, etc.) Gestalt von Bezeichnendem und Bezeichnetem bestehen, sondern kann auch auf deren Funktion bezogen sein (siehe Schwarz in [26, S. 3]). Ein weiterer Aspekt, der die Metapher wiederum in Richtung des Symbols rückt, besteht darin, dass trotz Ähnlichkeit von Signifikant und Signifikat ein

gewisses kulturelles Verständnis vonnöten ist, um sie entschlüsseln zu können, wie auch Gabriele Linke bemerkt [16, S. 142 f.].

Ein Beispiel für eine filmische Metapher ist der zerbrochene Spiegel als Sinnbild für eine gebrochene oder gar gespaltene Persönlichkeit. Sie erfüllt

- die Bedingung der fehlenden Kontiguität, denn ein zerbrochener Spiegel und eine gebrochene Persönlichkeit haben kausal nichts miteinander zu tun.
- die Bedingung der Ähnlichkeit. Die sich im zerbrochenen Spiegel betrachtende Person sieht sich selbst (Gestalt-Ähnlichkeit) in verschiedene Teile gespalten (Funktionsähnlichkeit).
- die Bedingung eines nötigen kulturellen Verständnisses, zumindest dafür, dass ein Blick in den Spiegel auch gewissermaßen einen Eindruck in das Seelenleben ermöglicht und wir ihn manchmal zu diesem Zweck benutzen (z.B. eine Person blickt in den Spiegel und fragt sich: „Was ist bloß aus mir geworden?“).

Metonymie: Bei der Metonymie müssen im Gegensatz zur Metapher Bezeichnendes und Bezeichnetes in einem kausalen Zusammenhang stehen. Durch diese Beziehung der Kontiguität besitzt sie starke indexikalische Anteile. Sie benötigt keine Ähnlichkeit zum referenzierten Objekt und basiert auch nicht auf Konventionen, sondern auf dem Prinzip von Ursache und Wirkung. Unter anderem sind alle Arten von Spuren oder Abdrücken (welche natürlich wiederum ikonische Anteile besitzen) metonymisch, aber auch das oft zitierte Beispiel von Rauch, der für Feuer steht. Auch in der Metonymie kann kulturelles Verständnis eine zusätzliche Rolle spielen – wenn z.B. von einer Flasche Bordeaux die Rede ist, steht das Weinbaugebiet für den Wein und umgekehrt (ein Beispiel von Christian Lehmann [56]) – sie basiert jedoch niemals rein auf Konventionen, sondern benötigt stets den kausalen Zusammenhang – die Flasche Bordeaux wurde tatsächlich in Bordeaux hergestellt. Anders als bei der Metapher befinden sich Bezeichnendes und Bezeichnetes sozusagen immer im gleichen oder in einem ähnlichen thematischen Rahmen.

Synekdoche: Steht ein Teil stellvertretend für ein Ganzes oder umgekehrt ein Ganzes für einen Teil, spricht man von einer Synekdoche (siehe [15, S. 69 ff.]). James Monaco erwähnt das filmische Beispiel von Nahaufnahmen marschierender Füße, die eine Armee repräsentieren [20, S. 167]. Auch funktioniert die Beziehung zwischen Speziellem und Allgemeinen synekdochisch – z.B. kann Brot für Nahrung stehen – oder der Rohstoff steht für das Erzeugnis [15, S. 70 f.] – z.B. Korn für Brot – wodurch die Synekdoche auch indirekt eine zeitliche Komponente beinhalten kann (obwohl zeitliche Verbindungen ansonsten eher der Metonymie – Ursache/Wirkung – zuzuordnen sind, siehe [15, S. 75 ff.]). Wie vielleicht bereits erkannt wurde, ist der Übergang zwischen Synekdoche und Metonymie fließend, besteht doch bei beiden Figuren ein kausaler Zusammenhang zwischen Signifikant und Signifikat und basieren sie doch beide nicht auf Similarität oder Konventionen.

Kapitel 3

Die filmische Metalepse und ihre unterschiedlichen Ausformungen

3.1 Herleitung des Begriffes der Metalepse aus der Rhetorik

Der von Gerard Genette aus der Rhetorik entnommene und erstmals für die Erzähltheorie adaptierte Begriff der Metalepse [6, S. 243–251] wird von ihm als Überschreitung ontologischer Grenzen und Vermischung ontologischer Ebenen bezeichnet [7, S. 234–237]. Wie in Abschnitt 2.1.2 basierend auf den Überlegungen von Kaul/Palmier [12, S. 69] beschrieben, geht mit dem Wechsel (und somit auch der Verschränkung) von ontologischen Ebenen stets auch ein Wechsel (bzw. eine Verschränkung) der diegetischen Ebenen einher.

Bis zu der Neudefinition der Metalepse durch Genette war sie ein Begriff aus der Rhetorik und wurde genau wie die in Abschnitt 2.2.5 erläuterten Begriffe Metapher, Metonymie und Synekdoche der Kategorie der Tropen zugeteilt. Sie war also eine Art der „uneigentlichen Rede“, ein Begriff wurde durch einen anderen ersetzt. Eine genauere Beschreibung ihrer Funktionsweise liefern Andrea Gutenberg und Ralph J. Poole in [9, S. 161]:

Die *Metalepse* ist, rhetorisch, eine Umkehrung der metonymischen Relation von Grund und Folge, von Person und Sache, auch: Autoren für ihre Werke, Gottheiten für ihren Funktionsbereich oder der Täter für seine Tat.

Hier lässt sich einerseits bereits die Paradoxie, die der Metalepse innewohnt, herauslesen, als auch ihre starke Verbindung zum Thema der Kausalität, welches auch bei den rhetorischen Figuren der Metonymie und der Synekdoche eine große Rolle spielt.

Andere Quellen beschreiben die Metalepse innerhalb der Rhetorik als eine Art doppelten Trope, die einen Verweis auf einen Verweis liefert oder einen größeren „Gedankensprung“ erfordert. Ein vergleichsweise bekanntes Beispiel bietet der römische Dichter Vergil an einer Stelle seiner Hirtengedichte um rund 40 v. Chr., wenn er von *Ähren* spricht, aber damit *Ernten* und im übertragenen Sinn *Jahre* meint [52]. Ágnes Pethő beschreibt diese Interpretation des Rhetorik-Begriffes in [23, S. 71] wie folgt:

As a rhetorical figure it refers to various kinds of complex figures or tropes that are figurative to the second or third degree: meaning that they involve

a figure that either refers us to yet another figure or requires a further imaginative leap to establish its reference (this „leap“ can also be to a literary reference, resulting in a sophisticated form of allusion).

3.2 Starke und schwache, globale und lokale Metalepsen

Wie bereits gezeigt, lässt die Metalepse in der Rhetorik eine eindeutige Definition vermissen, deshalb zunächst zurück zur erzähltheoretischen Lesart: Seit der Übernahme des Begriffes für die Erzählform des Films wurde dieser immer wieder auf leicht unterschiedliche Art und Weise definiert und kategorisiert. Genette selbst schreibt in [5, S. 168]:

Jedes Eindringen des extradiegetischen Erzählers oder narrativen Adressaten ins diegetische Universum (bzw. diegetischer Figuren in ein metadiegetisches Universum usw.) oder auch [...] das Umgekehrte, zeigt eine bizarre Wirkung, die mal komisch ist [...], mal phantastisch. Wir wollen den Ausdruck narrative Metalepse so weit fassen, daß er alle diese Transgressionen abdeckt.

Marie-Laure Ryan unterscheidet in [25, S. 207] zwischen *rhetorischen* und *ontologischen* Metalepsen. Dabei sind mit rhetorischen Metalepsen nicht etwa (wie man vermuten könnte) jene gemeint, die, wie vorhin beschrieben, gemäß ihrer ursprünglichen Verwendung innerhalb der Rhetorik gebraucht werden. Ryan verwendet trotz der Verwechslungsgefahr eine ganz eigene Definition. Sie schreibt wie folgt [25, S. 207]:

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 rhetorical metalepsis maintains the levels of the stack distinct from each other, ontological metalepsis opens a passage between levels that results in their interpenetration, or mutual contamination.

Diese Unterscheidung weist, wie Jan-Noël Thon in [30, S. 92] bemerkt, in zwei unterschiedliche Richtungen: Erstens scheint sich die rhetorische Metalepse auf eine *lokale Wirkung* zu beschränken, während sich die ontologische Metalepse *global* entfaltet, also ihre Gültigkeit nicht während des Films schnell wieder verliert. Zweitens scheinen Metalepsen mit unterschiedlichen Stärkegraden zu existieren, nämlich jene, die nur scheinbar paradox sind, jedoch schließlich auf die eine oder andere Art und Weise plausibilisiert werden (z.B. dadurch, dass sich die gesamte Geschichte inklusive der metaleptischen Transgressionen innerhalb eines Traumes abspielt – wie im Film *Sherlock Jr.* [46] von Buster Keaton) und jene, die genuin paradox sind, welche also keine zufriedenstellende Erklärung für die diegetischen Verschränkungen liefern. Thon beschreibt den Unterschied folgendermaßen [30, S. 92]:

Ryans rhetorische Metalepsen können zwar genuin paradox sein, heben dabei die ‚Logik der Fiktion‘ aber nur für einen kurzen Moment auf und haben dann vor allem aufgrund ihres begrenzten Umfangs keine gravierende-

ren Auswirkungen auf den weiteren Verlauf der Erzählung. Ryans ontologische Metalepsen basieren demgegenüber nicht nur grundsätzlich auf ‚starken‘ Transgressionen, sondern treten darüber hinaus eher ‚global‘ als ‚lokal‘ auf, so dass es zu einer umfassenderen Vermischung zunächst ontologisch getrennt erscheinender diegetischer Ebenen kommt.

Da sich Metalepsen auf Basis der beiden Gegensatzpaare *stark/schwach* bzw. *global/lokal* gut beschreiben lassen und so Ryans etwas unglücklich gewählte, weil zweideutige Formulierung der *rhetorischen Metalepse* vermieden werden kann, soll im weiteren Verlauf der Arbeit auf diese Definitionen zurückgegriffen werden.

3.3 Vollwertige Metalepsen und metaleptische Tendenzen

Um striktes Schwarz-Weiß-Denken zu vermeiden, sollte an dieser Stelle noch eingeworfen werden, dass die oben genannten Unterscheidungen keine absoluten harten Grenzen darstellen, sondern vielmehr ein gradueller Übergang zwischen ihnen besteht. So schreibt Thon in [30, S. 106]:

Filmische Metalepsen sind *graduelle* und *prozessuale* Phänomene.

Und Markus Kuhn ist im Hinblick auf diesen Aspekt derselben Meinung [14, S. 358]:

Zwischen einer metaleptischen Tendenz und einer ‚vollwertigen‘ Metalepse gibt es keine absolute Grenze.

Dennoch scheint Kuhns Unterscheidung zwischen *metaleptischen Tendenzen* und *vollwertigen Metalepsen* eine sinnvolle zu sein, wie eine von ihm selbst beschriebene Situation zeigt [14, S. 358]: Spricht eine intradiegetische Figur in die Kamera, blickt also dabei der/dem extradiegetischen Zuschauerin/Zuschauer ins Gesicht, so liegt mindestens eine metaleptische Tendenz vor. Die Frage, ob der Effekt über eine bloße Tendenz hinausgeht, also eine vollwertige Metalepse vorliegt, hängt davon ab, ob die Kamera in dieser Situation die Perspektive einer anderen intradiegetischen Figur, zu der die erste Figur spricht, darstellt bzw. darstellen könnte, oder nicht. Weil dieses Beispiel die praktische Anwendbarkeit der beiden genannten Begriffe beweist, soll auch hier in weiterer Folge zwischen Metalepsen und metaleptischen Tendenzen unterschieden werden. Betrachtet man Thons Dichotomie von starken und schwachen Metalepsen, so scheint es auf den ersten Blick so, als ob an ihrer Stelle jene von metaleptischen Tendenzen und vollwertigen Metalepsen synonym verwendet werden könnte. Bei näherer Betrachtung erschließt sich jedoch ein Unterschied: Eine metaleptische Tendenz lässt offen, ob es sich tatsächlich um eine Metalepse handelt oder nicht, eine schwache Metalepse klassifiziert sich dagegen bereits als vollwertig, sie wird nur im Laufe des Films auf die eine oder andere Weise plausibilisiert. Eine starke Metalepse wird natürlich ebenfalls als vollwertig angesehen.

3.4 Metaleptische Ebenenübergänge und -kurzschlüsse

Als wäre seine Kategorisierung nicht bereits komplex genug, verlangt das Phänomen der Metalepse nach weiteren Klassifizierungen, um es einigermaßen vollständig zu erfassen.

Kuhn schlägt hier noch eine Unterscheidung zwischen metaleptischen Ebenenübergängen und Ebenenkurzschlüssen vor [14, S. 358 ff.]. Wird die diegetische Grenze von einer oder mehrerer Figuren (oder Objekten) tatsächlich (körperlich) übertreten, so die ein Ebenenübergang vor. Ist dies nicht der Fall, bleibt es bei einem Ebenenkurzschluss. Letzteres liegt vor, wenn sich eine Figur der Existenz einer anderen Ebene bewusst ist und dies auch zeigt, die Grenze jedoch nicht physisch überschreiten kann.

Der metaleptische Ebenenkurzschluss ist, wie Kuhn bemerkt, nicht mit dem ebenfalls von ihm beschriebenen *latenten* oder *wirksamen visuellen Ebenenkurzschluss* zu verwechseln, der häufig nur eine metaleptische Tendenz aufweist [14, S. 310 ff.]. Dieser besteht bei der Erzählung einer intradiegetischen Figur (die auf diese Weise eine Hypodiegese bildet), wenn diese Erzählung teilweise von der *extradiegetischen visuellen Erzählinstanz* (die, vereinfacht, auch als Autorenkollektiv gesehen werden kann — siehe Abschnitt 2.2), bei Kuhn kurz VEI genannt, übernommen wird. Da eine intradiegetische Figur (zumindest ohne technische Hilfsmittel) nicht (oder nur beschränkt, beispielsweise durch Zeichensprache) visuell erzählen kann, ist es ihr eigentlich nicht möglich, einer anderen intradiegetischen Figur etwas in dem gleichen Umfang zu erzählen, wie es dem extradiegetischen Zuschauer visuell vermittelt werden kann. Dadurch entsteht eine paradoxe Situation, wie Kuhn schreibt [14, S. 311]:

Oft beginnt der intradiegetische Erzähler eine Geschichte zu erzählen, die nach einer Überblendung und einem kurz überlappenden Voice-over zu großen Teilen nur noch audiovisuell gezeigt wird. Der extradiegetische Adressat kann sowohl die sprachliche Erzählung der Figur, als auch die audiovisuelle Erzählung der extradiegetischen VEI wahrnehmen, der intradiegetische Adressat nur die sprachliche, obwohl *vorgegeben* wird, dass er auch das sprachlich erzählt bekommt, was der extradiegetische Adressat audiovisuell vermittelt bekommt.

Diese paradoxe Situation mündet, so Kuhn, in einem Ebenenkurzschluss [14, S. 312]:

Der einer erzählenden Figur zugeschriebene audiovisuelle Ebenenwechsel ist bezüglich der audiovisuellen Erzählinstanz nur ein fingierter Ebenenwechsel. Es liegt ein visueller Ebenenkurzschluss vor, weil die einer *intradiegetischen* Figur größtenteils zuzuschreibende *Metadiegesese* größtenteils von der *extradiegetischen* VEI gezeigt wird, die nicht in der Diegese verankert ist.

Der hier beschriebene Ebenenkurzschluss – die Metadiegesese wird in dieser Arbeit, wie bereits beschrieben, als Hypodiegesese bezeichnet (siehe Abschnitt 2.1) – kann weiters als latent oder wirksam klassifiziert werden. Ein latenter Ebenenkurzschluss liegt vor, wenn dieser „verschleiert“ wird und sich rein aus der Übertragung eines narratologischen Modells auf den Film erklärt (siehe [14, S. 314]). Ist jedoch klar ersichtlich, dass die extradiegetische visuelle Erzählinstanz die sprachlich konstruierte Ebenenlogik aufbricht, in dem sie beispielsweise mehr oder andere Informationen als diese vermittelt, so liegt ein wirksamer Ebenenkurzschluss vor (Kuhn bringt als Beispiel für den visuellen Ebenenkurzschluss den Film *La Mala Educación* [44] von Pedro Almodóvar Caballero). Dieser führt zu einer vollwertigen Metalepse.

3.5 Innere und äußere Metalepsen

Kuhn verweist außerdem noch auf die Möglichkeit, Metalepsen nach den von ihnen betroffenen Ebenen zu klassifizieren [14, S. 359]. Vor allem seine Unterscheidung zwischen *inneren* und *äußeren Metalepsen* scheint noch sinnvoll. Die bei der äußeren Metalepse betroffenen Ebenen sind die Extradiegese und die Intradiegese, die innere Metalepse verschränkt intradiegetische und hypodiegetische bzw. hypo-hypodiegetische Ebenen. Eine Metalepse zwischen Intra- und Extradiegese stellt deshalb eine Besonderheit dar, weil erstere die von uns bewohnte Realität darstellt, während letztere als erste „fiktionale“ Ebene gesehen werden kann. Aufgrund dieses wesentlichen Unterschieds ergeben sich hier die größten Differenzen, was sich sowohl in ästhetischen als auch logischen Aspekten niederschlägt.

3.6 Mise-en-Abyme

Bevor im weiteren Verlauf der Arbeit auf konkrete Filmbeispiele eingegangen wird, die auf verschiedene Art und Weise diegetische Ebenenverschränkungen beinhalten, soll auf eine auch im Film umsetzbare Konstruktion verwiesen werden, die einige Parallelen zur Metalepse aufweist: Die sogenannte *Mise-en-abyme*. Sie ist wohl eher in der bildenden Kunst oder der Fotografie durch Bilder bekannt, die sich selbst bzw. mehrere (bis zu scheinbar unendlich vielen) Versionen ihrer selbst beinhalten, wie es beispielsweise bei sich selbst spiegelnden Spiegelbildern der Fall ist.

Im Film kann diese einerseits in der gleichen Art und Weise auftreten, wie in Orson Welles *Citizen Kane* [33], wenn Charles Foster Kane an einer Spiegelwand vorbeigeht, die wiederum von einer gegenüberliegenden Spiegelwand reflektiert wird (siehe Abb. 3.1). Solche Arten der *Mise-en-abyme* erzeugen jedoch noch keine diegetischen Ebenenverschränkungen, da die Grenze der „Spiegelwelt“ und der „Wirklichkeit“, nicht überschritten wird. Es kann hier höchstens von einer selbstreflexiven metaleptischen Tendenz gesprochen werden. Die erwähnte Grenze stellt bei Außer-Acht-Lassung der (fiktiven) dritten Dimension des Filmbildes aus *Citizen Kane* die Linie, an der die Spiegelfläche endet bzw. der Rahmen des Spiegels dar. Betrachtet man das Bild als dreidimensional, so bildet auch die Spiegelfläche selbst eine Grenze. W. J. T. Mitchell beschreibt in seiner Betrachtung von *Metapictures* [19, Kap. 2], also von Bildern, die sich mit dem Medium Bild beschäftigen, die Voraussetzungen dafür, dass die Metaebene (bzw. im Film zum Beispiel die Hypodiegese) klar von der beschriebenen Bildebene (bzw. Intradiegese) abgegrenzt wird:

An image of nested, concentric spaces and levels is required to stabilize a metapicture, or any second-order discourse to separate it cleanly from the first-order object-language it describes.

Dies gilt nebenbei und wie vorhin schon bemerkt für die zweidimensionale Ebene. In stereoskopischen Bildern bestünde die Möglichkeit, aus der sogenannten „vierten Wand“ auszubrechen, wie es in Filmen häufig mittels 3D-Technologie zwischen Intradiegese und Extradiegese suggeriert wird. Um in der zweidimensionalen Ebene einen solchen Effekt zu erreichen, müssen die Grenzen der konzentrisch verschachtelten Räume, wie sie

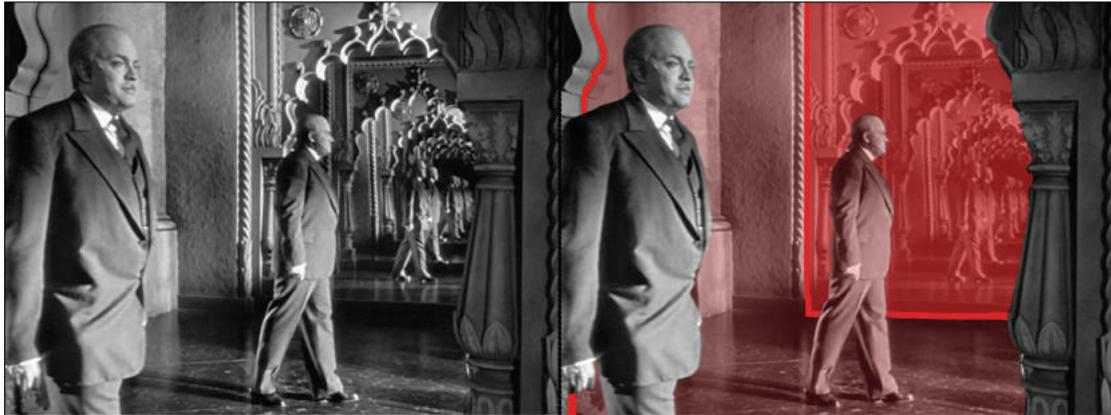


Abbildung 3.1: Charles Foster Kanes geht in *Citizen Kane* zwischen zwei Spiegelwänden vorbei [33, TC 01:51:15]. Die roten Linien bzw. Flächen zeigen die Grenzen zwischen den so entstehenden, scheinbar unendlich vielen „Spiegelwelten“ an. Sind diese innerhalb solcher Mise-en-Abyme-artigen Bilder intakt, besteht kein metaleptischer Übergang. Ein metaleptischer Ebenenkurzschluss wäre dennoch möglich, da dieser nicht das tatsächliche Überschreiten der Grenze erfordert, sondern auch andere (z.B. gedankliche) Verbindungen aufweisen kann.

Mitchell beschreibt, durchbrochen werden oder sich auflösen bzw. können auch gar nicht erst vorhanden sein. Eine solche Struktur findet sich in der Lithographie *Zeichnende Hände* von M. C. Escher (siehe Abb. 3.2). Dort liegt ein Kausalverhältnis in Bezug auf Zeichner und Gezeichnetes (analog zum Verhältnis von Gespiegeltem und Gespiegeltes in *Citizen Kane*) vor, wobei die Grenze zwischen ihnen verschwimmt.

Doch zurück zur filmischen Mise-en-Abyme: Diese kann auch außerhalb der vorhin beschriebenen Konstruktion stattfinden, wenn beispielsweise die filmische Erzählung scheinbar ein Element seiner selbst ist. Kuhn nennt hier den Film *Keine Lieder über Liebe* [43] von Lars Kraume als Beispiel [14, S. 366]. Dieser handelt von einem Filmemacher, der in seinem eigenen Film (der sich um die Band seines Bruders handeln soll) in den Mittelpunkt der Erzählung rückt, wobei durch formale Mittel die Gestaltung des Films über Kamera, Misé-en-Scène und Montage ihm selbst zuzuordnen sind. Dadurch, dass der Filmemacher aber selbst eine fiktive Figur innerhalb der Handlung ist, entsteht eine metaleptische Mise-en-Abyme.

Nachdem die Mise-en-abyme beispielhaft erklärt wurde, steht nun noch eine allgemeinere Definition aus. Kuhn unterscheidet in seinem erzähltheoretischen Analysemodell [14, S. 365 f.] zwischen einer *Mise-en-Abyme im weiteren Sinne*, wie sie Werner Wolf vorschlägt [31, S. 373] und einer *Mise-en-Abyme im engeren Sinne*, wie sie von Martinez/Scheffel definiert wird [17, S. 79 f.]. Über die Mise-en-Abyme im engeren Sinne schreiben Martinez/Scheffel, dass diese Binnen- und Rahmenerzählung wechselseitig enthält und außerdem metaleptische Grenzüberschreitungen (Kuhn spricht stattdessen von Ebenenkurzschlüssen [14, S. 365]) voraussetzt. Für eine Mise-en-Abyme im weiteren Sinne reicht, so verweist Kuhn auf Wolf, eine Ähnlichkeitsrelation zwischen zwei in einer logischen Hierarchie stehenden Ebenen (bzw. zwischen jeweils mindestens einem Element in jeder der betroffenen Ebenen) aus. Die so entstehende Beziehung basierend

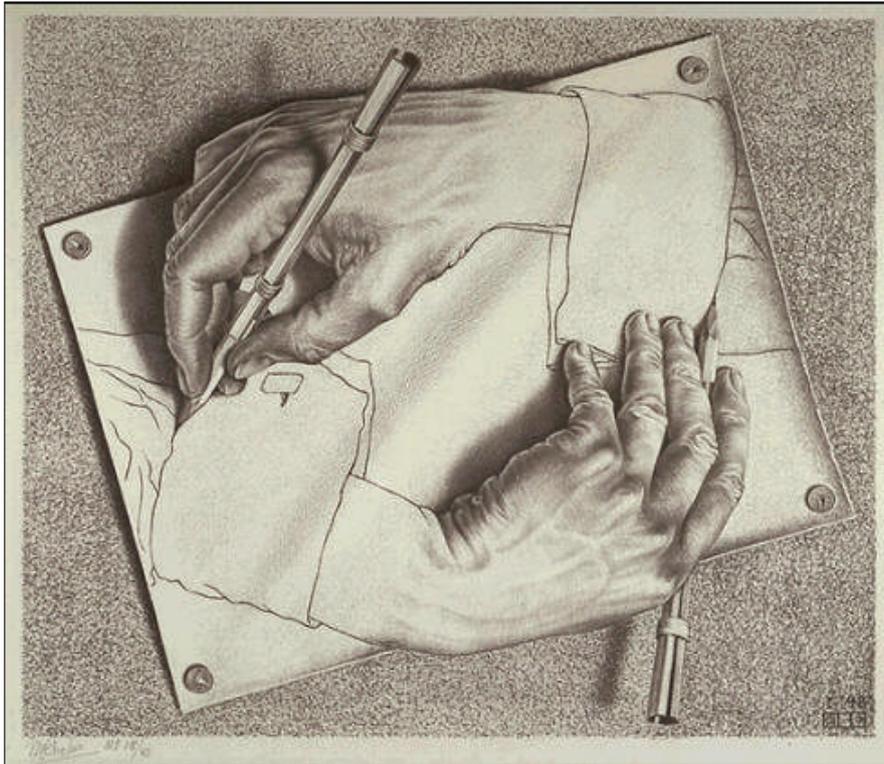


Abbildung 3.2: Die *Zeichnenden Hände* (*Drawing Hands*) [53], eine Lithographie des niederländischen Künstlers M. C. Escher aus dem Jahr 1948, vermischen die Welt des „Schöpfers“ mit der Welt seiner eigenen „Schöpfung“. Man bemerke, dass die umrahmende Linie des abgebildeten Papiers von den Händen durchbrochen werden, um die Illusion noch weiter zu verstärken.

auf Ähnlichkeit weist auf eine in gewisser Weise metaphorisch ausgeprägte Verbindung hin (siehe Abschnitt 2.2.5). Vergleiche hierzu auch die in Abschnitt 2.1.1 beschriebene funktionale Beziehung zwischen diegetischen Ebenen, welche von Genette vorgenommen wurde [5], vor allem den Unterpunkt *Thematische Beziehung*.

3.7 Übersicht der Kategorisierungen

Abschließend sollen nochmals die bisher erfassten Kategorien zur Einteilung verschiedener Arten der Metalepse in einer Grafik aufgelistet werden (siehe Abb. 3.3). Diese Übersicht setzt die einzelnen Untergruppierungen in Relation zueinander und weist gleichzeitig auf den Grad der diegetischen Verschränkung hin.

Gerade bei der Betrachtung des Mediums Film sind die Mittel zur Erzeugung von metaleptischen Effekten derart umfangreich, dass starre begriffliche Grenzen nicht immer zielführend sind bzw. nur annäherungsweise die sich abspielenden Vorgänge beschreiben können. Vor allem diese ästhetischen Möglichkeiten, die dem Filmemacher bei der Umsetzung von Metalepsen zur Verfügung stehen, werden im folgenden Kapitel anhand von ausgewählten Filmbeispielen untersucht.

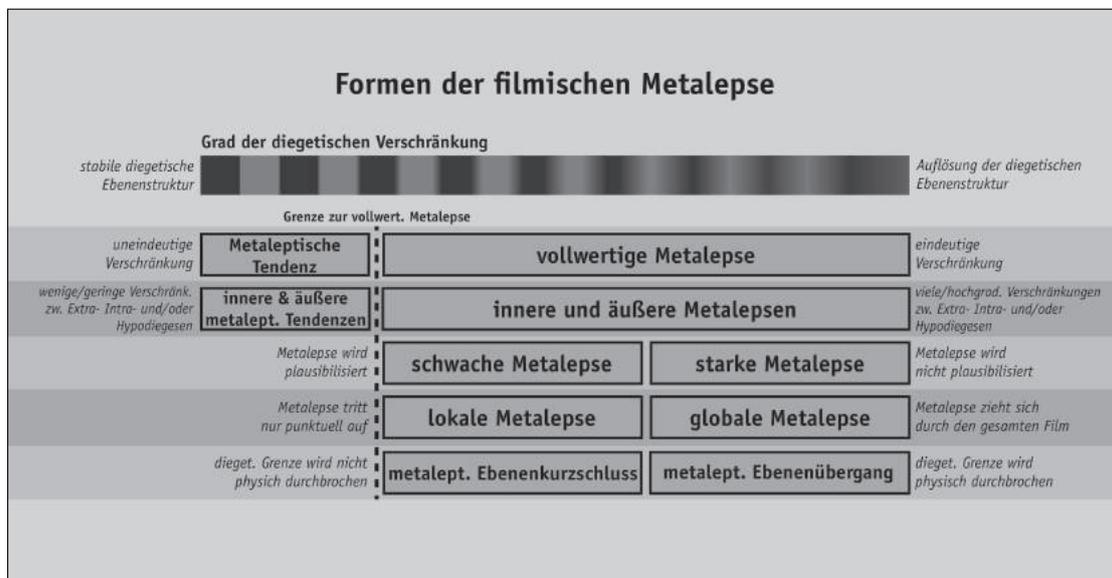


Abbildung 3.3: Die bisher definierten Formen der filmischen Metalepse nach dem Grad ihrer diegetischen Verschränkung (vom Autor dieser Arbeit erstellt, basierend auf den Modellen von Kuhn [14, S. 358 ff.] und Thon [30, S. 92]).

Kapitel 4

Beispielhafte Betrachtung ästhetischer Umsetzungen filmischer Metalepsen

Dieses Kapitel dreht sich vordergründig um die konkrete Umsetzung der filmischen Metalepse und darum, mit welchen ästhetischen Ausdrucksmitteln diese in ausgewählten Filmbeispielen realisiert werden. Es erfolgt zunächst eine grobe Unterteilung in drei Arten der Umsetzung: Bei ersterer ergibt sich der metaleptische Effekt hauptsächlich aus der Überwindung oder Auflösung eines visuellen Rahmens. Viele dieser Metalepsen basieren auf der räumlichen Anordnung ihrer Elemente innerhalb einer Einstellung (Misé-en-Scene oder räumliche Montage). Der zweite Abschnitt beschäftigt sich mit den durch Filmschnitt erreichten metaleptischen Grenzüberschreitungen und -kurzschlüssen sowie Tendenzen. Hier spielt die zeitliche Montage eine tragende Rolle. Als letztes wird auf Metalepsen eingegangen, die sich vorwiegend auf der akustischen Ebene bemerkbar machen.

Angemerkt sei hierbei, dass sich die metaleptischen Effekte der Filmbeispiele fast nie auf nur eine dieser drei Kategorien beschränken. Deshalb kann es im Folgenden zu diversen Überschneidungen kommen: Es werden eventuell Aspekte beleuchtet, die teilweise Erkenntnisse nachfolgender Abschnitte vorwegnehmen oder es wird auf bereits vorhergehende Sektionen verweisen. Diese Unschärfe in der Einteilung ist der Komplexität des Themas verschuldet und wird zugunsten der Übersichtlichkeit in Kauf genommen.

4.1 Der Sprung aus dem Rahmen

Mit dem *Sprung aus dem Rahmen* ist jenes Phänomen gemeint, bei dem Elemente aus einer visuell sichtbaren Umrahmung, die zwei diegetische Ebenen voneinander trennt, entweder heraustreten oder über sie hinausweisen. Durch diesen Vorgang entstehen paradoxe Situationen innerhalb und außerhalb dieses Rahmens, welche ebenfalls näher beleuchtet werden. Die so verschränkten Ebenen weisen häufig signifikante visuelle und logische Unterschiede auf, was einen ästhetischen Bruch oder eine ästhetische Vermengung zur Folge hat. Als Hauptbeispiel dient hierbei Woody Allens *The Purple Rose of Cairo* [49], in dem eine Figur aus einem Film im Film (die Hypodiegesen) in die intradiegetische Welt austritt.



Abbildung 4.1: Ein Still aus dem Film *The Purple Rose of Cairo* [49, TC: 00:18:32]. Der Protagonist Tom Baxter tritt durch die Leinwand in den Kinosaal und überschreitet somit die diegetische Grenze.

4.1.1 *The Purple Rose of Cairo*

Handlung

Die Protagonistin Cecillia, eine Kellnerin, die in der Zeit der großen Depression mit ihrem unsensiblen und grobschlächtigen Mann in New Jersey lebt, besucht gerne und häufig das Kino und flüchtet sich dort in die virtuelle Realität des Films. Eines Tages, als sie ihren Job verliert und an einem Tiefpunkt in ihrem Leben angelangt ist, sieht sie sich mehrmals hintereinander den Film *The Purple Rose of Cairo* an, in dem eine Figur Namens Tom Baxter, ein Abenteurer und Entdecker, auftritt. Dieser spricht Cecillia plötzlich durch die Leinwand hindurch an, tritt aus dem Filmbild heraus in die Realität des Kinosaals und verschwindet mit ihr nach draußen (siehe Abb. 4.1).

Die beiden verlieben sich, doch Tom wird von dem ihn darstellenden Schauspieler Gil Sheperd gesucht, denn dieser befürchtet, für eventuelle Straftaten seiner Figur verantwortlich gemacht zu werden. Inzwischen bricht im Kinosaal und in weiterer Folge bei den Produzenten des Filmes das Chaos aus: Sowohl die Filmfiguren als auch die Kinobesucher und das Produktionsteam sind ratlos und führen über die Grenze der Kinoleinwand hinweg Streitgespräche.

Schließlich trifft Gil auf Cecillia und in weiterer Folge auf Tom, was zu einem Konflikt der beiden führt: Gil möchte, dass Tom wieder in den Film zurückkehrt, damit die Geschichte des Films im Film zu Ende erzählt werden kann und er selbst nicht mehr um seine Reputation fürchten muss, Tom denkt aber nicht daran, diesem Wunsch nachzukommen. Er möchte mit Cecillia sein Leben verbringen. Schließlich verlieben sich jedoch auch Cecillia und Gil ineinander und nach einer Reise in das Universum des Filmes mit Tom (indem sie durch die Kinoleinwand hindurch schreiten) beschließt die Protagonistin dennoch, den Schauspieler der fiktiven Figur vorzuziehen. Am Ende jedoch verlässt Gil New Jersey ohne Cecillia und sie bleibt allein, was sie wiederum dazu bewegt, sich (wenn auch diesmal nur gedanklich und nicht wie bei ihrem Ausflug mit Tom körperlich)

in die Fantasiewelt des Kinos zurückzuziehen.

Durchbrechung der Vierten Wand

Das erste Mal verschränken sich Hypodiegese (der Film im Film *The Purple Rose of Cairo*) und Intradiegese (die Welt des Films *The Purple Rose of Cairo*), kurz bevor die Figur Tom Baxter die im Kinossessel Platz genommene Cecilia mit den Worten „My God, you must really love this picture.“ anspricht. Bis zu diesem Zeitpunkt besteht eine kohärente Welt des Films und des „Films im Film“, die beiden Ebenen sind strikt voneinander getrennt. Einzig die Beziehung zwischen Cecillias tristem Dasein als Kellnerin und Frau eines nicht besonders einfühlsamen Mannes aus der Arbeiterschicht und der glamourösen Welt des Kinofilmes mit seinen charmanten, schick angezogenen Figuren und der stets im Happy End mündenden Storyline fällt ins Auge. Eine solche *Kontrastbeziehung* wurde bereits in Abschnitt 2.1.1 erläutert und bezieht sich auf die Funktion der (in diesem Fall thematischen) Verbindung von diegetischen Ebenen. Eventuell ließe sich die so entstandene diegetische Beziehung bereits als leicht metaleptische Tendenz interpretieren (siehe Abb 3.3).

Als jedoch Tom Baxter mit Cecillia erstmals Augenkontakt aufnimmt und so der erste dezitiert metaleptische Effekt erzeugt wurde, kann es letztere erst gar nicht glauben. Der Film spielt hier mit der wahrgenommenen metaleptischen Tendenz, die immer dann auftritt, wenn eine Figur in die Kamera spricht (wie in Abschnitt 3.3 beschrieben und auch in aktuelleren filmischen Werken wie *House of Cards* [50] von Beau Willimon aus dem Jahr 2013 zu sehen). Bei einer bloßen Tendenz bleibt es jedoch (wie auch in der Serie *House of Cards*) nicht: Denn Tom blickt nicht nur geradlinig durch die Leinwand, sondern (von sich aus gesehen) nach links unten in den Kinosaal, genau dorthin, wo sich Cecillia befindet. Er weiß also genau, wen er meint, wenn er kurz darauf davon spricht, wie sehr die junge Frau den ablaufenden Film scheinbar liebt (weil sie ihn sich bereits mehrmals angesehen hat). Seine Blickrichtung und sein gesprochener Satz setzen Hypodiegese und Intradiegese also in einen kausalen und nicht mehr bloß thematischen Zusammenhang, sie sind semantisch gesehen ein Index (siehe Abschnitt 2.2.4) für ihre Adressatin, Cecillia, die nun passiv Einfluss auf die Hypodiegese ausübt. So entsteht aus einer rein thematischen diegetischen Beziehung eine, die auf einem Kausalverhältnis basiert (siehe die funktionalen Beziehungen zwischen diegetischen Ebenen in Abschnitt 2.1.1). Danach beginnt ein Dialog zwischen Cecillia und der Filmfigur Tom. Spätestens an dieser Stelle ist von einer vollwertigen Metalepse zu sprechen (siehe Abb. 4.2). Diese wird noch verstärkt, indem sowohl die übrigen Figuren im Kinofilm, als auch die restlichen Besucher im Kinosaal auf die Konversation reagieren (die einen mit Skepsis, die anderen mit Schrecken, siehe Abb. 4.3).

Der metaleptische Effekt kommt schließlich zu seinem Höhepunkt, wenn Tom Baxter (unter dem entsetzten Gekreische so mancher Kinobesucher) aus der Leinwand austritt und mit Cecillia kurz darauf aus dem Kinosaal verschwindet. Das Heraustrreten lässt sich an dieser Stelle einer genaueren Analyse unterziehen: Die technische Umsetzung dieser Handlung und der daraus resultierenden Metalepse erfolgt durch eine Überblendung der Filmfigur von Schwarz-Weiß auf Farbe, wodurch ihr Eintritt in die intradiegetische Ebene verdeutlicht wird. Auch wenn das Durchbrechen und somit Unwirksammachen des visuell durch ein Rechteck begrenzten Rahmens der Filmprojektion (siehe



Abbildung 4.2: Die hypodiegetische Filmfigur spricht mit der intradiegetischen Cecilia. Der bereits zuvor hergestellte Augenkontakt und das Gespräch selbst stellen die erste Durchbrechung der Erzählebenen dar [49, TC: 00:18:03].



Abbildung 4.3: Auch die übrigen Filmfiguren können den Ebenenübertritt von Tom Baxter wahrnehmen und reagieren drauf, die abgebildete Dame sichtlich schockiert [49, TC: 00:18:28].

dazu die metaleptischen Effekte bei Einzelbildern in Abschnitt 3.6) mittels einer Nahaufnahme (wohl zugunsten einer technisch einfacheren Umsetzung) teilweise verschleiert und nicht explizit gezeigt wird, so wird das Durchschreiten der vierten Wand durch eben jene Änderung der Farbsättigung kommuniziert (ähnlich bzw. auf umgekehrte Art und Weise wird die spätere Rückkehr von Tom in die Hypodiegese, diesmal mit Cecilia, visuell umgesetzt). Durch den Trick mit der Nahaufnahme, die die Umgebung des gezeigten Objektes größtenteils außerhalb des Filmkaders belässt, wird auch das explizite



Abbildung 4.4: Nachdem Tom in *The Purple Rose of Cairo* die Welt der Leinwand verlassen hat, schließt sich die diegetische Grenze wieder bzw. sind die anderen Figuren nicht in der Lage, diese zu überschreiten [49, TC: 00:18:51].

Zeigen der paradoxen Größenänderung von Tom verhindert: Wäre diese Größenänderung nämlich nicht vorhanden, so würde die Filmfigur in ihrem gesamten Ausmaß (Tom tritt während einer Nahaufnahme aus dem Kinobild) wohl nicht einmal in den gesamten Kinosaal passen. Diesmal wird der Rahmen eines (intradiegetischen) Filmkaders also zur Verschleierung eines durch die Metalepse ausgelösten paradoxen Effektes genutzt.

Im Film bleibt die diegetische Grenze zwischen den Ebenen dennoch nicht konstant offen, sondern schließt sich immer wieder. Dies zeigt sich in der Einstellung, nachdem Tom und Cecillia das Kino verlassen haben: Eine weitere Filmfigur ruft Tom hinterher und presst ihre Wange gegen die Vierte Wand wie gegen eine Fensterscheibe, ein indexikalisches Zeichen für ihre Existenz bzw. Gültigkeit (siehe Abb. 4.4). Eine physische Grenze und damit in beiden Diegesen reale Grenze wird suggeriert. Es bleibt die Frage offen, warum die anderen Figuren nicht ebenfalls die diegetische Grenze der Leinwand überschreiten, sondern sie höchstens verbal sowie durch Mimik und Gestik durchbrechen können. Selbiges gilt für die Personen aus der Intradiegese (mit Ausnahme von Cecillia). Scheinbar bleibt diese Fähigkeit den beiden Hauptprotagonisten vorbehalten, sie sind die Grenzgänger zwischen den Diegesen.

Auswirkungen der Überschreitung des diegetischen Rahmens

Die metaleptischen Grenzüberschreitungen haben sowohl Auswirkungen auf die betroffenen diegetischen Ebenen als auch auf deren „Grenzgänger“, die als repräsentativ für diese Ebenen angesehen werden können. Tom Baxter nimmt nach dem „Aussteigen“ aus der Hypodiegese gewisse Eigenschaften an, die der Intradiegese zuzuordnen sind. Diese wurden bereits in Abschnitt 4.1.1 erwähnt: Er „nimmt“ sozusagen „Farbe an“ und setzt sich so von der Schwarz-Weiß-Ästhetik des Kinofilmes, aus dem er stammt, ab. Außerdem übernimmt er die Größendimensionen der Intradiegese, derer er aufgrund der unterschiedlichen Einstellungsgrößen, mittels denen die Hypodiegese präsentiert wird,

nicht zwingend entspricht.

Dabei behält er jedoch trotzdem gewisse Eigenschaften der hypodiegetischen Filmfigur: Er ist charakterlich an seine Rolle gebunden, was ihn automatisch dazu bringt, in allen Situationen mutig zu reagieren (seine Rolle ist ja die eines Abenteurers), er kann nicht verletzt werden oder bluten und seine Frisur behält stets ihre Form (was sich nach einem Kampf zwischen ihm und Cecillias Mann zeigt). Auch seine Erfahrungswerte beschränken sich auf jene, die er als Filmfigur in aus den frühen 30er Jahren machen konnte: Er will im Restaurant mit Filmgeld bezahlen, ist nicht mit dem Konzept der Prostitution vertraut und wartet bei sich anbahnendem Sex auf das Fade-Out und die Schwarzblende (diese scheinbar nebensächliche, humorvolle Szene bringt einen weiteren interessanten metaleptischen Aspekt des Films hervor, der in Abschnitt 4.1.1 besprochen wird). Es ist also bemerkenswert, dass die Metalepse sowohl von Tom ausgelöst wird, als auch auf ihn wirkt. Mit seiner Beibehaltung spezifischer Eigenschaften einerseits und seiner visuellen Anpassung andererseits lässt sich an seiner Figur die Vermischung der beiden diegetischen Ebenen exemplarisch beobachten.

Tom durchlebt bei genauerer Betrachtung gleich zweimal einen Übergang „von einer Welt in eine andere“: Einmal, als er innerhalb der Handlung des Kinofilmes aus der Rolle des Abenteurers, der ägyptische Grabstätten erforscht, herausgerissen wird und in der „High Society“ Manhattans landet. Auch wenn dieser Bruch keine Metalepse verursacht, so steht er doch in einem Ähnlichkeitsverhältnis zu seinem späteren Übertritt in die Intradiegeese und weist so metaphorisch bereits auf den weiteren Handlungsverlauf von *The Purple Rose of Cairo* hin (siehe den Unterpunkt *Metapher* in Abschnitt 2.2.5). Das zweite Mal geschieht der Übergang dann tatsächlich zwischen Hypo- und Intradiegeese.

Zeichentheoretisch kann die Figur Tom Baxter auch als Synekdoche gesehen werden, steht sie doch als ein Teil der Hypodiegeese stellvertretend für eben jene (siehe Unterpunkt *Synekdoche* in Abschnitt 2.2.5 – ein Teil steht für ein Ganzes). Durch sie wird die Hypodiegeese in der Intradiegeese *präsent*, weil sie von der Figur *repräsentiert* wird. Wäre die Figur nicht aus der Leinwand getreten, sondern hätte sie nur durch Augenkontakt und/oder verbal mit Cecillia Kontakt aufgenommen, so würde die Präsenz der Hypo- in der Intradiegeese eine metonymische Grundlage besitzen (siehe Unterpunkt *Metonymie*, ebenfalls in Abschnitt 2.2.5). Spätestens an dieser Stelle bestätigt sich die Eignung des Wissenschaftsfeldes der Semiotik für die Untersuchung der filmischen Metalepse. Ein paradigmatisches Element aus der hypodiegetischen Syntax wird auf die intradiegetische Syntax verschoben. Da die Ebenenverschränkung wohl in den seltensten Fällen absolut ist (was eine völlige Auflösung der diegetischen Ebenenstruktur zur Folge hätte), muss sie auf der Basis eines „Ersetzungsverfahrens“ umgesetzt werden. Dieses Ersetzungsverfahren kann als analog zu jenem der Trope in der Rhetorik gesehen und der Funktion einer speziellen Trope zugeordnet werden.

Natürlich gelten obige Überlegungen zu einem großen Teil auch für Cecillia, die ebenfalls dazu fähig ist, zwischen den diegetischen Ebenen hin- und herzureisen. Kurz erwähnt sei hier anbei ein kleines Detail, das Cecillia bei ihrem Übertritt von der Intradiegeese in die Hypodiegeese anspricht: „I feel so light! Like I'm floating on air!“ Hierbei äußert sich abermals die bereits weiter oben bemerkte Kontrastbeziehung zwischen den beiden Ebenen: Die (emotional von Cecillia erlebte) „Schwere“ der Intradiegeese im Vergleich zu der „unbeschwerten“ Hypodiegeese innerhalb des Films im Film. In der vorliegenden Analyse liegt der Schwerpunkt aber auf der Figur von Tom, weil sie die

Metalepse verursacht und diese an ihr am deutlichsten zu beobachten ist.

Vor allem die Szenen, in denen der Schauspieler Gil Sheperd seiner eigenen Figur Tom Baxter gegenübersteht, lassen die paradoxe Erzählweise in den Vordergrund treten. Das Motiv des Doppelgängers setzt im Film (fast) immer einen Reflexionsprozess in Gang, der sich auf die Hinterfragung des diegetischen bzw. ontologischen Status der Handlung bezieht. Selbst wenn die Handlung keine metaleptischen Züge zu erkennen gibt, so wird sie (zumindest im Realfilm) durch den Einsatz von Doppelgängern dennoch zumindest latent selbstreferentiell und verweist somit auf die übergeordnete (meist extradiegetische) Erzählebene: Als film-affine/film-affiner Zuschauerin/Zuschauer fragt man sich, welche „Tricks“ (Doubles, Montage, Kamerablickwinkel, Postproduktion, ...) angewendet wurden, um zu vertuschen, dass am Screen nicht tatsächlich zwei Doppelgänger zu sehen sind, was wiederum zu einer Störung der Illusion führen kann und den Film so wieder stärker als künstliches Medium ins Bewusstsein ruft. Die Bedingung für einen solchen Reflexionsprozess liegt jedoch in einer erhöhten Aufmerksamkeit und einem erhöhten Bewusstsein der/des Rezipientin/Rezipienten bezüglich der technisch-künstlerischen Funktionsweise des Mediums Film. Ein weiteres Beispiel für filmische Doppelgänger ist in der Serie *Friends* [34] von David Crane und Martha Kauffmann zu finden, in der eine der Hauptfiguren, Phoebe Buffay-Hannigan, eine Zwillingsschwester hat, wobei beide Figuren von der gleichen Schauspielerin (Lisa Valerie Kudrow) verkörpert werden. Ein Ausnahmefall ist natürlich die tatsächliche, offensichtliche Besetzung von beinahe identisch *aussehenden* Darstellern: Bei niemandem haben wohl die Olsen-Zwillinge in der Serie *Full House* [36] von Jeff Franklin einen Reflexionsprozess bezüglich diegetischer Ebenen in Gang gesetzt und auch als illusionsstörend werden sie wohl nicht empfunden.

Auch Markus Kuhn weist in seinem erzähltheoretischen Analysemodell [14, S. 359 f.] auf sogenannte *ebenenübergreifende Doppelbesetzungen*, wie offensichtlich auch in *The Purple Rose of Cairo* vorhanden, hin. Seine Beispiele (u.a. *The French Lieutenant's Woman* [48] von Karel Reisz und *Mulholland Drive* [45] von David Lynch) weisen jedoch keine derart offensichtlichen Ebenenübergänge wie im hier untersuchten Beispiel auf (zumindest nicht aufgrund der Doppelbesetzungen – siehe Abschnitt 3.4). Es kommt also nicht zu einer Gegenüberstellung von Doppelgängern innerhalb einer einzigen Einstellung, sondern es werden lediglich die gleichen Schauspieler in den unterschiedlichen diegetischen Ebenen eingesetzt. Dennoch gelingt es Kuhn, das prinzipielle Phänomen des metaleptischen Doppelgängers allgemein zu erfassen, wenn er schreibt [14, S. 359 f.]:

Im Falle einer derartigen *ebenenübergreifenden Doppelbesetzung* kommt es zu einem potenziellen Kurzschluss der Ebenen, denn eine Beziehung ist über die gleiche Physiognomie, das gleiche Äußere der Figuren und das Wissen um die gleiche außerfilmische Identität hergestellt, wobei es hierbei wiederum eine Skala gibt von einer eindeutigen visuellen Zuordnung des gleichen realen Schauspielers zu zwei Figuren/Ebenen bis zu Doppelbesetzungen, die durch Verkleidung, Maske, Perücke, Technik usw. so sehr verschleiert sind, dass diese nur durch den Film begleitende Paratexte absehbar sind. Bei verschleierten Formen besteht eine starke Abhängigkeit der Zuordnung und Bewertung vom Rezeptionsverhalten und Wissen des Zuschauers.

Filmsemiotisch betrachtet kann bei all den diesbezüglich besprochenen Beispielen das starke ikonische Ähnlichkeitsverhältnis als ästhetisches Mittel zur Umsetzung der Metalepse oder des metaleptischen Effekts identifiziert werden (siehe Unterpunkt *Ikon* in Abschnitt 2.2.4). Wird die ikonische Beziehung stark genug verschleiert und ist die Zuseherin/der Zuseher, wie Kuhn im obigen Zitat schreibt, auf begleitende Paratexte angewiesen, kann das Verhältnis zwischen filmischen Doppelgängern wohl auch eher indexikalischer oder symbolischer Natur sein, wenn etwa dadurch ersichtlich wird, dass es sich bei den zwei Figuren um den selben Schauspieler handelt. Da dies jedoch in keinem der vorliegenden Beispiele wirklich der Fall ist, bleibt es hier bei der bloßen Erwähnung einer solchen Möglichkeit.

Einordnung von The Purple Rose of Cairo in die metaleptischen Kategorien

Nach den Betrachtungen in den vorhergehenden Abschnitten bleibt noch die Frage nach der Kategorisierung der filmischen Metalepse in *The Purple Rose of Cairo*. Bleibt es bei einer metaleptischen Tendenz oder liegt eine vollwertige Metalepse vor? Sind die Ebenenverschränkungen als innere oder äußere Metalepsen zu bezeichnen? Gehören sie nun zu den starken oder schwachen, den lokalen oder globalen Metalepsen? Und handelt es sich um metaleptische Ebenenkurzschlüsse oder -übergänge (siehe Abschnitt 3.7)?

Nun, neben der offensichtlichen Tatsache, dass es sich um keine bloße metaleptische Tendenz handelt (die Ebenenverschränkung wird durch die Diegesen wechselnden Figuren mehr als eindeutig – siehe Abschnitt 3.3) und auch ein tatsächlicher metaleptischer Ebenenübergang besteht (die Ebenengrenzen werden physisch überschritten – siehe Abschnitt 3.4), weist die (vollwertige) Metalepse hier ganz sicherlich eine eher globale Dimension auf: Der gesamte Film basiert auf wiederholten Verschränkungen der beiden diegetischen Ebenen, der intradiegetischen „Realität“ und der hypodiegetischen Welt des im Kino laufenden Filmes. Diese Transgressionen treten während des gesamten Films immer wieder auf: Ständig gibt es soziale, diegetische Grenzen übergreifende Interaktionen zwischen den Figuren und mehr als einmal wechseln die Figuren Tom Baxter und Cecillia die diegetischen Ebenen. Auch wenn sich die Grenzen zwischen den Erzählebenen zeitweise wieder schließen und sich der ontologische Status nicht ändert (der Film im Film wird beinahe wie eine Theateraufführung behandelt, in denen die Schauspieler theoretisch ebenfalls ohne Probleme mit dem Publikum kommunizieren können), da es sich bei der Hypodiegese nicht etwa um einen Traum oder eine Halluzination der Hauptfiguren handelt (auch alle Nebenfiguren sind in der Lage, den hypodiegetischen Kinofilm und das Heraustreten Tom Baxters aus eben jenem wahrzunehmen), sind die metaleptischen Effekte allgegenwärtig (siehe Abschnitt 3.2).

Doch wie sieht es mit der Stärke der Metalepse von *The Purple Rose of Cairo* aus? Diese ist durchaus recht groß, da keinerlei Plausibilisierungsmaßnahmen getroffen werden: Nie wird eine Erklärung geliefert, warum Tom Baxter überhaupt aus der Leinwand heraustreten kann und aus welchem Grund er die einzige hypodiegetische Figur ist, die dazu in der Lage ist – eine andere hypodiegetische Filmfigur meint: „I don't know how he did it. I can't get out!“. Außerdem fällt bei genauerer Betrachtung des Filmes eine unscheinbare Szene ins Auge, die eindeutig die Eigenschaft „stark“ für die filmische Metalepse in diesem Fallbeispiel zulässt: Als sich Tom und Cecillia das erste Mal küssen, wartet Tom vergeblich auf das Fade-Out der Musik und die Schwarzblende, die, wie

in den Filmen der frühen 30er-Jahre üblich, normalerweise stets zum Einsatz kommen, wenn sich Sex zwischen zwei Personen anbahnt. Dies ist nicht nur eine Meta-Referenz auf das Medium Film in einem kulturellen Kontext, sondern lässt auch die Frage aufkommen, woher Tom die Musik hört, von welcher er sich das Fade-Out erhofft. Innerhalb der Filmhandlung ist keine Spur von Musikern, deshalb muss der Ursprung der im Hintergrund spielenden Musik auf der extradiegetischen Ebene verortet sein. Das Wissen Tom Baxters um diesen Sachverhalt erweitert die Tragweite der Metalepse nochmals (siehe ebenfalls Abschnitt 3.2).

Außerdem zeigt sich so, dass sowohl innere, als auch äußere Metalepsen in *The Purple Rose of Cairo* vorhanden sind: Jene explizit dargestellte innere zwischen Hypo- und Intradiegesen und eben jene etwas subtilere zwischen Intra- und Extradiegesen, die durch die Wahrnehmung der extradiegetischen Filmmusik durch Tom entsteht (siehe Abschnitt 3.5). Diese etwas versteckte äußere Metalepse lässt sich wiederum als vollwertig (das Bewusstsein von Tom darüber, dass er sich auch innerhalb der Intradiegesen in einem Film befindet, ist eindeutig), stark (es gibt keine Erklärung für dieses Bewusstsein) und lokal (sie tritt nur an dieser Stelle auf) beschreiben. Außerdem handelt es sich eher um einen Ebenenkurzschluss, denn um einen Übergang: Die Grenze zwischen intra- und extradiegetischer Ebene wird nicht physisch überschritten (was auch unmöglich wäre). Obwohl das Hören der Musik sehr wohl einen realen physikalischen Hintergrund hat (die Schallwellen, welche in das Ohr eindringen), sei an dieser Stelle darauf verwiesen, dass es sich bei Tom Baxter immer noch um eine fiktive Filmfigur handelt, welche nicht zu wahrhaftigem auditiven Wahrnehmen in der Lage ist. Da eine solche Fähigkeit in unserer extradiegetischen Realität für das Hören von Musik nötig ist (in der fiktiven Intradiegesen ist dies ja strenggenommen nicht der Fall), sollte eine äußere metaleptischen Ebenenverschränkung auch an den realen Gegebenheiten der Extradiegesen gemessen werden. Außerdem müsste Tom bei einem Ebenenübergang theoretisch auch in der Lage, sein, mit uns, den „Bewohnern“ der extradiegetischen Ebene, aktiv zu kommunizieren, was natürlich im Film unmöglich ist. Deshalb kommt der Autor dieser Arbeit zum Schluss, dass es keine äußeren Ebenenübergänge im Film geben kann. Auch Kuhn schreibt in seinen Untersuchungen zu äußeren Metalepsen nur von Ebenenkurzschlüssen während seine Überlegungen zu inneren Metalepsen Ebenenübergänge miteinschließen [14, S. 359 ff.].

Eine spannendes Vorhaben wäre, die Figuren von Computerspielen diesbezüglich zu untersuchen, die ja bis zu einem gewissen Grad mit dem extradiegetischen Benutzer (der kein bloßer Zuschauer mehr ist) „kommunizieren“ kann. Ein wahrhaftiger Ebenenübergang zwischen Intra- und Extradiegesen scheint zwar dennoch nicht möglich, doch bilden solche Grenzfälle trotzdem stets fruchtbaren Boden für wissenschaftliche Untersuchungen. Den Rahmen dieser Arbeit würde eine solche jedoch bei weitem sprengen, deshalb bleibt es an dieser Stelle bei einem diesbezüglichen Verweis.

4.1.2 Weitere beispielhafte Betrachtungen zum Sprung aus dem Rahmen

Auch zahlreiche andere Filme weisen einen metaleptischen Sprung aus dem Rahmen wie in *The Purple Rose of Cairo* auf. Um einen Überblick über das breite Spektrum seiner Verwendung zu bieten, sollen nachfolgend noch zusätzliche Beispiele erwähnt werden.

Auch am Beispiel des in Abschnitt 4.3.1 besprochenen Films *Eternal Sunshine of the*



Abbildung 4.5: Ein Still aus *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* [35, TC: 00:39:14] von Michel Gondry. Der in der Hypodiegese befindliche Fernseher bildet eine Hypo- Hypodiegese, welche sich mit der ihr übergeordneten Ebene verschränkt, indem die zu sehende Figur scheinbar durch das Fernsehbild visuell vervollständigt wird.

Spotless Mind [35] lassen sich visuelle diegetische Rahmenverschränkungen feststellen. Dies geschieht in einer Szene, die in der Hypodiegese stattfindet und in der ein Fernsehgerät zu sehen ist, welches eine Hypo-Hypodiegese bildet (siehe Abschnitt 2.1 und Abb. 4.5).

Dadurch, dass die Figur in der Hypodiegese vom Fernsehbild visuell scheinbar vervollständigt wird, ergibt sich ein Ebenenkurzschluss, weil das Bild aus der Hypo-Hypodiegese so zwar über sich hinausweist, aber keine Grenzüberschreitung im engeren Sinn stattfindet. Die im Fernsehgerät zu sehende Figur scheint nämlich zwar tatsächlich dieselbe zu sein, welche sich in der Hypodiegese befindet, da diese in der betrachteten Szene auch eine Box mit Fastfood in den Händen hält, die ikonische Ähnlichkeit ist jedoch nicht vollkommen, da sie eine leicht veränderte Perspektive und Entfernung zur/zum Betrachterin/Betrachter aufweist. Auch die Unschärfe in Verbindung mit einer veränderten Farbgebung grenzt die Hypo-Hypodiegese von der Hypodiegese ab.

In *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* wird diese Ebenenverschränkung nicht direkt begründet, sie tritt auch nur lokal in dieser Szene auf. Sie lässt sich aber im Kontext des gesamten Films erklären, weil die Hypodiegese einen Zustand beschreibt, der im Unterbewusstsein des Protagonisten herrscht. Unter Berücksichtigung dieser Begebenheit ist die Vermischung von Handlungssträngen auf unterschiedlichen Ebenen nicht mehr verwunderlich, schließlich weisen Träume und Erinnerungen auch häufig verwirrende Strukturen auf und verbinden unterschiedliche Gedankengänge zu teilweise paradoxen Traumbildern.

Ein weiteres interessantes Beispiel für die in diesem Unterkapitel besprochene Art der Metalepse ist das Musikvideo von Michel Gondry zum Song *Sugar Water* [40] der Band Cibo Matto. Zwei diegetische Ebenen werden hier durch einen Splitscreen voneinander getrennt, beide erzählen den Abend jeweils einer jungen Frau: Eine der Frauen

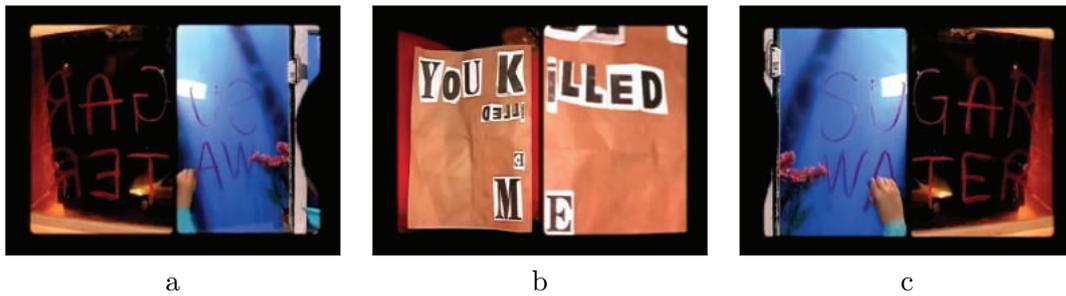


Abbildung 4.6: Im Musikvideo zu *Sugar Water* [40, TC: 00:00:15 (a), 00:02:00 (b), 00:03:47 (c)] verschränken sich die diegetischen Ebenen, indem sich aus der Kombination der linken und der rechten Seite des Splitscreens Wörter ergeben bzw. ein Satz entsteht.

steht gerade aus ihrem Bett auf und fährt schließlich mit dem Auto los, die andere geht nach Hause und legt sich zum Schlafen ins Bett. Im linken Teil des Splitscreens wird die Handlung zeitlich vorwärts gezeigt, im rechten rückwärts. Bei einem gewissen Punkt treffen sich die beiden Handlungsstränge, nämlich als eine der beiden jungen Frauen die andere mit dem Auto anfährt. Ab diesem Zeitpunkt folgen der linke (zeitlich vorwärts laufende) und der rechte (zeitlich rückwärts laufende) Teil des Splitscreens der jeweils anderen jungen Frau, wodurch die Handlung schließlich wieder an seinen Ursprungspunkt gelangt, dem Schlafen der beiden Protagonistinnen.

An gewissen Stellen des Videos sind Ebenenverschränkungen zu erkennen, beispielsweise als eine Katze in einem Teil des Splitscreens in ein Loch in der Wand schlüpfte und im anderen Teil scheinbar dieselbe Katze aus einem Loch in der Wand herauspringt. Des Weiteren stehen die beiden Erzählstränge ohnehin in einem Ähnlichkeitsverhältnis zueinander, da durch den zeitlich inversen Ablauf des rechten Teils des Splitscreens viele Parallelen bezüglich der Handlung zu beobachten sind. Die deutlichsten Verschränkungen bilden sich jedoch zu Beginn, in der Mitte und am Ende des Videos, als die Handlungen der Figuren über den Splitscreen hinweg Wörter bzw. einen Satz bilden: Am Anfang werden spiegelverkehrt die Wörter *Sugar Water* (der Name des Songs) auf die Fenster geschrieben, in der Mitte, als eine der Frauen angefahren wird, bildet sich auf einem Pappkartchen der Satz *You killed me* und am Ende steht der Name des Songs schließlich nicht mehr spiegelverkehrt, sondern seitenrichtig auf den Fensterscheiben (siehe Abb. 4.6).

Es bestünde die Möglichkeit, zu argumentieren, dass es sich hier nicht um eine Metalepse handelt, weil links und rechts die gleiche Geschichte erzählt wird und somit nur eine intradiegetische Ebene existiert. Gerade durch die zeitlich rückläufige Struktur eines Teils des Split-Screens können die beiden Seiten jedoch als eigene Realitäten mit unterschiedlichen kausalen bzw. nicht kausalen (im rechten Teil des Films steht die Ursache vor der Wirkung) Regeln gesehen werden (siehe die Definition der Diegese in Abschnitt 2.1.1). Deshalb liegt hier eine Metalepse zwischen zwei intradiegetischen Ebenen vor.

Das letzte Beispiel in diesem Unterkapitel bezieht sich auf die von Kuhn beschriebenen *ebenenübergreifenden Doppelbesetzungen* [14, S. 359 f.] (siehe Abschnitt 4.1.1). Es handelt sich um den Animations-Kurzfilm *In Sensu* [41] von Lisa Treml, Wendelin

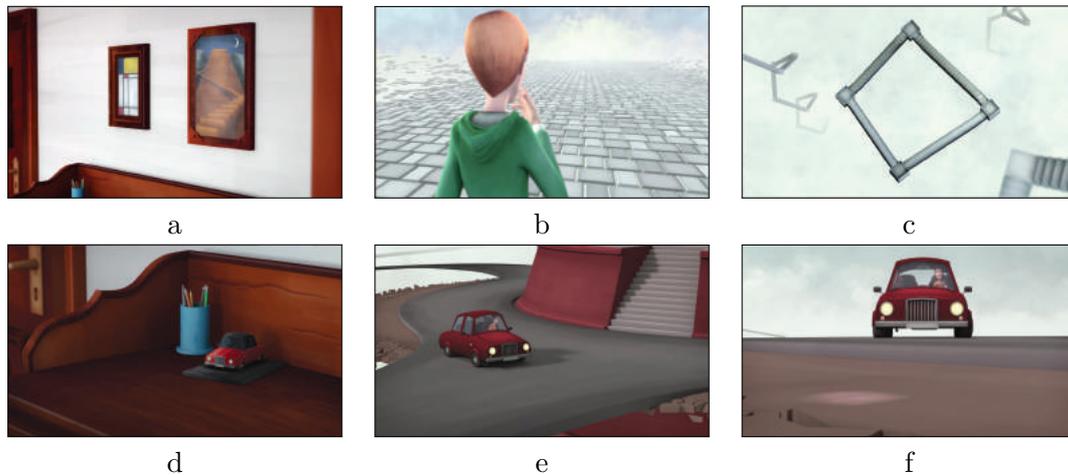


Abbildung 4.7: Im Animationsfilm *In Sensu* [41, TC: 00:00:24 (a), 00:01:48 (b), 00:05:13 (c), 00:00:20 (d), 00:03:26 (e), 00:04:05 (f)] besteht eine ikonische Ähnlichkeit zwischen Objekten der Intradiegese (a, d) und der Hypodiegese (b, c, e, f).

Schwarzer und Alexander Köpplmayr, der sich um einen Psychotherapeuten dreht, welcher die Zwänge seiner Klienten innerhalb einer gedanklichen Hypodiegese selbst durchlebt. Dabei sind in der Intradiegese einige Verweise auf die Hypodiegese vorhanden, welche Verbindungen zwischen den beiden Ebenen herstellen. Diese Verweise stehen, wie bei den ebenenübergreifenden Doppelbesetzungen in einem (visuell formalen) Ähnlichkeitsverhältnis zueinander, mit dem Unterschied, dass es sich nicht nur um Figuren, sondern auch um Gegenstände und Objekte handelt. So befinden sich im Therapieraum bestimmte Bilder – eines von durch Linien getrennten Rechtecken (in Anlehnung an Bilder von Piet Mondrian) und eines mit einem Treppenmotiv – und ein Modellauto, welche auf die drei Szenen der Hypodiegese verweisen: In der ersten spielen rechteckige Fliesen, deren räumliche Abstände wie beim Bild im Therapieraum Linien bilden, eine Rolle, die zweite wird von der nächsten Klientin innerhalb eines Fahrzeugs bestritten, das dem Modellauto ziemlich genau entspricht und die dritte spielt in einer Welt voller Treppen, welche teilweise an die *Penrose-Treppe* von M. C. Escher angelehnt sind (siehe Abb. 4.7).

Der metaleptische Effekt ist zweifellos schwächer als bei einer Doppelbesetzung eines Schauspielers, da eine ikonische Ähnlichkeit zwischen Objekten alltäglicher ist als eine zwischen zwei Personen, dennoch ist er nicht abzustreiten. Des Weiteren weisen die Klienten, die in der Intradiegese dargestellt werden, eine starke Ähnlichkeit zum Therapeuten selbst auf, was die Wirkung nochmals verstärkt (siehe Abb. 4.8). Der Hintergrund dieser ästhetischen Entscheidungen liegt wohl darin, dass die Hypodiegese die Gedankenwelt des Therapeuten darstellt. Daher ist es einerseits nicht verwunderlich, dass sich dort Gegenstände wiederfinden, die er tagtäglich an seinem Arbeitsplatz vorfindet und andererseits erklärt dies die Ähnlichkeit der Filmfiguren, weil er sich emotional in seine Klienten hineinversetzt und so in gewisser Hinsicht ihren Platz einnimmt.

Es stellt sich die Frage, in welcher Art die Objekte aus der Intradiegese auf die Hypodiegese verweisen. Ein metonymischer oder synekdochischer Bezug ist ausgeschlossen,

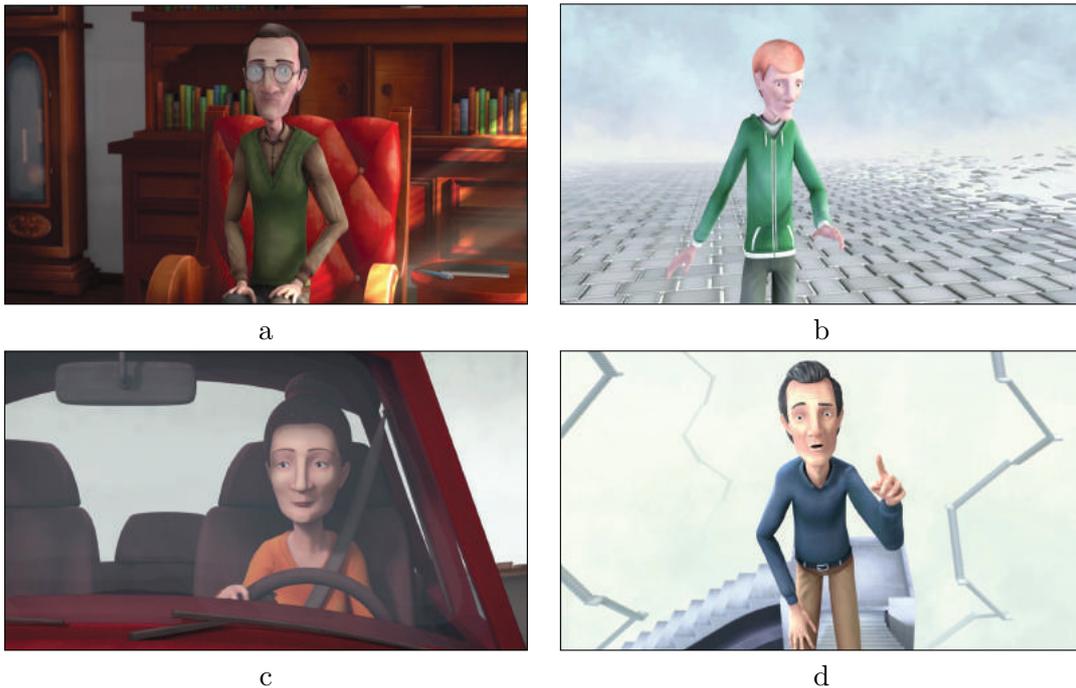


Abbildung 4.8: Auch die Figuren von *In Sensu* [41, TC: 00:01:14 (a), 00:01:43 (b), 00:03:12 (c), 00:05:03 (d)] weisen eine auffallende ikonische Ähnlichkeit zueinander auf.

besteht doch kein kausales Verhältnis zwischen den Objekten aus der Intradiege und jenen aus der Hypodiege. Auch steht hier kein Teil für ein Ganzes, da die beiden Bilder bzw. das Modellauto und auch der Therapeut selbst in ihrer ursprünglichen Form nicht in der hypodiegetischen Ebene vorhanden sind. Am ehesten ließe sich ein metaphorischer Bezug herstellen, wobei hier der kulturelle, auf Konventionen basierende Aspekt fehlt. Der metaleptische Effekt beruht also auf der rein visuellen, ikonischen Ähnlichkeit zwischen den betroffenen Objekten und Personen.

4.2 Der Schnitt als diegetische Grenze

Als zweite Kategorie zur Beschreibung filmischer Metalepsen wird nun jene vorgestellt, die sich durch den Schnitt- bzw. die zeitliche Montage der Filmbilder ergibt. Der Schnitt spielt als eines der wichtigsten filmischen Ausdrucksmittel bei fast jedem Beispiel eine gewisse Rolle. Trotzdem gibt es metaleptische Effekte, die ihre Wirkung in einem ganz besonders hohen Ausmaß dem Filmschnitt verdanken. Als Hauptbeispiel dient dieses Mal eine aktuelle belgische Fernsehserie mit dem Namen *Zimmer 108* von Nathalie Basteyns und Kaat Beels [51].



Abbildung 4.9: Der Geist von Kato sieht sich in dieser Szene von *Zimmer 108* mit seinem eigenen Leichnam konfrontiert [51, Episode 2, TC: 00:22:53]. Es entsteht eine ähnliche Situation wie in *The Purple Rose of Cairo* (siehe Abschnitt 4.1.1), weil in beiden Fällen Figuren aus unterschiedlichen diegetischen Ebenen, die sich einander entsprechen, paradoxerweise in der gleichen Einstellung dargestellt werden (der Geist von Kato und ihr Leichnam bzw. der Schauspieler Gil und die von ihm gespielte Filmfigur Tom).

4.2.1 *Zimmer 108*

Handlung

Die Geschichte handelt von der ermordeten 19-jährigen Kato und den Bewohnern ihres Heimatorts in der belgischen Provinz. Im Zimmer 108 (und später im Autopsieraum – siehe Abb. 4.9) des örtlichen Hotels findet die Protagonistin als Geisterwesen ihren eigenen, blutüberströmten Leichnam. Während der Handlung der Serie versucht sie, ihren Mörder zu finden, da sie sich selbst nur bruchstückhaft an jene Nacht, in der der Mord verübt wurde, erinnern kann.

Der Großteil der Bewohner des kleinen Ortes kann Kato aufgrund ihres Daseins als Geist weder sehen, noch hören oder spüren. Es gibt jedoch einige Ausnahmen, die mit ihr kommunizieren können, als wäre sie aus Fleisch und Blut, darunter beispielsweise ihr leiblicher Vater Luc, der Polizist Alexander, dessen Sohn Charlie, ihre Stiefschwester Sofia und ihre Freundin Ines. Vor allem, dass ihre eigene Mutter sie nicht wahrnehmen kann, trifft Kato hart, dennoch ermittelt sie auf eigene Faust weiter. Nicht zuletzt dank ihrer Unsichtbarkeit gegenüber den meisten Menschen kommt die Protagonistin mit ihren Ermittlungen immer weiter voran, bis sich schließlich ihr Stiefvater als Täter entpuppt, welcher sie ein weiteres Mal umzubringen droht. Da jedoch auch die Polizei inzwischen den wahren Mörder entlarven konnte, gelingt es den Beamten, Katos Stiefvater zu fassen, bevor er dazu im Stande ist, sein Werk zu vollenden.

Nach der Auflösung des Mordfalles verschwindet Kato nach und nach auch für all jene Personen, die sie bis dahin noch als Geist wahrnehmen konnten. Da von diesen Personen jede auf die eine oder andere Art und Weise etwas mit dem Mord zu tun hatten, liegt die Schlussfolgerung nahe, dass bestimmte Gefühle ihrerseits (Schuld etc.)

dazu geführt haben, dass sie den Geist von Kato wahrnehmen konnten. Nachdem das Verbrechen aufgeklärt wurde, schaffen auch sie es, die Ereignisse, so wie sie vorgefallen sind, zu akzeptieren.

Der Vergleich benachbarter Einstellungen

Ein häufig verwendetes Mittel, um die beiden intradiegetischen Ebenen in *Zimmer 108*, nämlich jene, in welcher der Geist von Kato zu sehen ist (die Wirklichkeit der wenigen Personen, die sie wahrnehmen können) und jene, in der das nicht der Fall ist (die Wirklichkeit aller anderen Figuren im Film), einerseits voneinander zu trennen und gleichzeitig ihre Verschränkung zu ermöglichen, ist das Aneinanderreihen von Einstellungen, die unterschiedliche Wirklichkeiten darstellen, sich aber beide im selben raumzeitlichen Handlungskontext befinden. Das Vergleichen von (benachbarten) Einstellungen gehört zu den grundlegendsten Verhaltensweisen bei der Filmrezeption und wird durch das Prinzip der zeitlichen Montage ermöglicht. Der Unterschied zum herkömmlichen Filmschnitt liegt darin, dass durch den metaleptischen Einsatz von Montage nicht nur raum-zeitliche Distanzen überwunden werden, sondern auch ontologische und/oder diegetische. Semiotisch gesehen wechseln sich so Zeichenelemente aus der syntagmatischen Achse einer diegetischen Ebene mit jenen aus der anderen diegetischen Ebene ab und bilden so eine Verschränkung der Diegesen. Hierbei sei auf den Abschnitt 2.2.3 verwiesen, in der die Aneinanderreihung von Filmzeichen entlang der syntagmatischen Achse beschrieben wurde.

Eine Zusammenstellung von Beispielen, in denen Situationen wie oben beschrieben dargestellt werden, findet sich in Abb. 4.10. Dabei ergibt sich der metaleptische Effekt nicht etwa aus einer einzelnen Einstellung, sondern erst, indem die beiden aufeinanderfolgenden Einstellungen verglichen werden. Es entsteht eine zusätzliche, konnotative Bedeutung der Einstellungsabfolge (siehe Abschnitt 2.2.2): Denotativ, also ohne weiterführende Interpretation, sieht die/der Zuseherin/Zuseher zunächst wie in Abb. 4.10 (e) zwei Menschen (Katos leibliche Eltern) einen Stuhl voneinander entfernt in einem Gang sitzen. In der nächsten Einstellung sitzt ein Mädchen (Kato) zwischen ihnen, was in Abb. 4.10 (f) ersichtlich ist. Wenn gleichzeitig vermittelt wird (z.B. durch den Handlungsverlauf oder den geringen zeitlichen Abstand zwischen den beiden Einstellungen, der beispielsweise durch eine kontinuierliche Weiterführung der Soundebene erreicht werden kann), dass nach den Regeln der Kausalität Kato eigentlich auch schon während der ersten Einstellung, in der sie nicht zu sehen war, zwischen ihren Eltern gesessen haben muss, hat die Einstellungsfolge eine zusätzliche Bedeutung inne, nämlich jene, dass Kato einerseits in der Diegese existiert, andererseits jedoch paradoxerweise auch nicht. Selbst in Einstellungen, in denen sie nicht zu sehen ist, wird manchmal mehr oder weniger offensichtlich auf sie verwiesen, beispielsweise in jener bereits erwähnten Abb. 4.10 (e). Der leere Stuhl, der derart präsent im Filmkader platziert ist, verweist stark auf die verstorbene Tochter der beiden Elternteile, obwohl die Einstellung für sich gesehen natürlich genauso gut nur die ins Räumliche übersetzte emotionale Distanz von Mutter und Vater vermitteln könnte.

Der Schnitt bildet in diesen Beispielen die diegetische Grenze, die ja einerseits zwischen den beiden Einstellungen bestehen bleibt, andererseits durch die raumzeitliche Nähe der beiden von ihm getrennten Einstellungen zueinander auch verschwimmt. Die



Abbildung 4.10: Einige Beispiele für Situationen in *Zimmer 108*, in denen durch den Vergleich von aufeinanderfolgenden Einstellungen ein Spannungsfeld zwischen den Diebesen aufgebaut wird [51, Episode 2, TC: 00:49:58–00:50:07 (a, b); Episode 2, TC: 00:35:57–00:36:04 (c, d); Episode 5, TC: 00:11:46–00:12:23 (e, f)].

diegetische Grenze, welche durch den Schnitt umgesetzt wird, basiert nach der Handlungslogik von *Zimmer 108* auf der unterschiedlichen Wirklichkeitswahrnehmung der einzelnen Filmfiguren: Für manche ist Kato für immer verschwunden, für manche existiert sie weiterhin als Geist. Diese Überlegungen führen zu einer Passage in [21] zum Thema Filmschnitt: Dort stellt Walter Murch die Hypothese auf, dass der Filmschnitt in gewisser Weise dem Blinzeln des menschlichen Auges entspricht [21, S. 60 f.]. Das Blinzeln zeigt die Verschiebung des Fokus unserer Aufmerksamkeit von einem Objekt zu einem anderen an. Während der kurzen Bewegung des Auges, die damit einhergeht, werden die Lider blitzschnell geschlossen und wieder geöffnet. Dies entspricht gleichzeitig dem Wechsel von einem Gedankengang zum nächsten, wie Murch beschreibt [21, S. 61].

Noch deutlicher wird dies, betrachtet man die Art und Weise, wie Träume in etwa ablaufen: Es sind kurze Szenen, repräsentiert durch schemenhafte Bilder oder einer Abfolge von Bildern, die plötzlich durch eine Art Schnitt von raum-zeitlich mehr oder weniger weit entfernten Szenen abgelöst werden, welche wiederum meist nur von kurzer Dauer sind et cetera. Da jedoch bis zum heutigen Tage Träume der Wissenschaft noch immer unzählige Rätsel aufgeben, stützen sich die Überlegungen Murchs zum Filmschnitt vor allem auf den Vergleich mit dem Blinzeln des Auges [21, S. 59 f.].

Was heißt das aber für die filmische Metalepse in *Zimmer 108*? Nun, es lässt sich eine Verbindung von Murchs Überlegungen mit der intradiegetischen Grenze der Serie herstellen. Die/der Zuschauerin/Zuschauer wechselt durch den Schnitt nicht nur zwischen einzelnen Gedankengängen, sondern auch zwischen den unterschiedlichen Wirklichkeitswahrnehmungen der Filmfiguren und somit zwischen den diegetischen Ebenen. Zwar geschieht dies meist nicht etwa durch Point-of-View-Shots, die sich einer bestimmten Person zuordnen lassen, doch die Kamera zeigt den Handlungsverlauf einmal *wie* aus der Perspektive einer Figur, die Kato nicht wahrnehmen kann und danach *wie* aus der Perspektive einer Figur, die dazu sehr wohl in der Lage ist. Währenddessen läuft die Handlung auf beiden intradiegetischen Ebenen parallel ab und wird dadurch verschränkt.

Die Paradoxie der Figur Kato

Die/der kritische Leserin/Leser argumentiert nach dem vorangegangenen Abschnitt vielleicht, dass durch die bloße Andersartigkeit der Wirklichkeitswahrnehmung verschiedener Filmfiguren und deren Repräsentation in der filmischen Erzählung höchstens eine metaleptische Tendenz, nicht aber eine vollwertige Metalepse (siehe Abb. 3.3) vorhanden ist, da dadurch nicht zwingend eine Verschränkung der diegetischen Ebenen erreicht wird. Dem könnte entgegengehalten werden, dass Kato durchaus körperliche Dimensionen aufweist und sowohl sie Einfluss auf die von allen anderen Filmfiguren bewohnte Umgebung ausüben kann, als auch ihre Umgebung Einfluss auf sie ausübt. Sie kann zum Beispiel nicht etwa durch Wände gehen oder durch die Luft fliegen, sondern es gelten die gleichen Regeln wie für die anderen Figuren im Film: Sie muss Türen öffnen und schließen, ist den Gesetzen der Schwerkraft unterworfen, kann sich verletzen und andererseits Fahrzeuge bedienen, Nahrung zu sich nehmen und mit jenen Menschen, die sie wahrnehmen können, interagieren. Diese Eigenschaften erschließen sich der/dem Leserin/Leser durch die Einstellungen in Abb. 4.11. Eine bloße gedankliche Einbildung wäre zu solchen Interaktionen nicht in der Lage.

Andererseits wird in der Serie immer wieder verdeutlicht, dass jene Figuren, die Kato nicht sehen können, auch nicht in der Lage sind, die von ihr veränderte Umgebung wahrzunehmen. Dies zeigt sich beispielsweise in Szenen, in denen Kato auf Fotos nicht zu sehen ist bzw. abfotografierte Botschaften von ihr unsichtbar sind (siehe Abb. 4.12). Andere Beispiele finden sich vor allem in jenen Szenen, in denen Kato mit ihrer Mutter zu sehen ist. Obwohl Kato sie berührt oder sogar umarmt, bekommt ihre Mutter nichts davon mit (siehe Abb. 4.13). Auch scheint sich ihrer Wahrnehmung nach z.B. der Faltenwurf ihrer Kleidung während Katos Berührungen nicht zu verändern. Daraus ergibt sich die Frage, wie die Wahrnehmung der Mutter (oder einer anderen Figur, die Kato nicht sehen können) in jener Szene in Abb. 4.11 (b) wäre, in der Kato mit einem



Abbildung 4.11: Diese Einstellungen von *Zimmer 108* verdeutlichen die physischen Dimensionen von Katos Geist, der körperlich in der Intradiegeese verankert ist, welche von allen Filmfiguren gleichermaßen bewohnt wird [51, Episode 3, TC: 00:03:36 (a); Episode 3, TC: 00:09:18 (b); Episode 5, TC: 00:04:45 (c); Episode 10, TC: 00:44:24 (d)].

Moped die Straße entlang fährt. Würde sie ein von selbst fahrendes Fahrzeug vor sich haben? Oder würde das Moped, von jeglichen Einflüssen Katos befreit, noch an der selben Stelle stehen, an der das verstorbene Mädchen es gestartet hat? Wie verhält es sich in dieser Hinsicht bei Szenen, in denen Kato physische Kraft gegen andere Figuren (für die sie nicht unsichtbar ist) aufwendet, bzw. Kraft gegen sie aufgewendet wird, wie in Abb. 4.11 (d)? Würde die betroffene andere Figur nach der von Kato befreiten Wahrnehmung mit einer unsichtbaren Entität ringen? Oder sähe die so entstehende Situation völlig anders aus? Was würde passieren, wenn eine Person, für die Kato unsichtbar ist, durch sie durchgehen würde? Wäre es ihr überhaupt möglich oder würde sie auf einen für sie rätselhaften Widerstand stoßen?

Diesen Fragen weicht die Serie *Zimmer 108* durch ihre Erzählweise bzw. den Schnitt geschickt aus. Es gibt hier schlicht und ergreifend keine zufriedenstellende Antwort, denn es wird nicht deutlich, wie weit die beiden diegetischen Ebenen tatsächlich verschränkt sind oder auseinanderdriften. Ob dieser Effekt vom Regieteam gewollt ist, bleibt fraglich. Jedenfalls spricht die gleichzeitige Beeinflussung der Handlung durch beide intradiegetische Ebenen dafür, von metaleptischem Erzählen zu sprechen, sind es doch gerade die dadurch entstehenden Paradoxien, die seine reizvolle Wirkung hervorrufen.

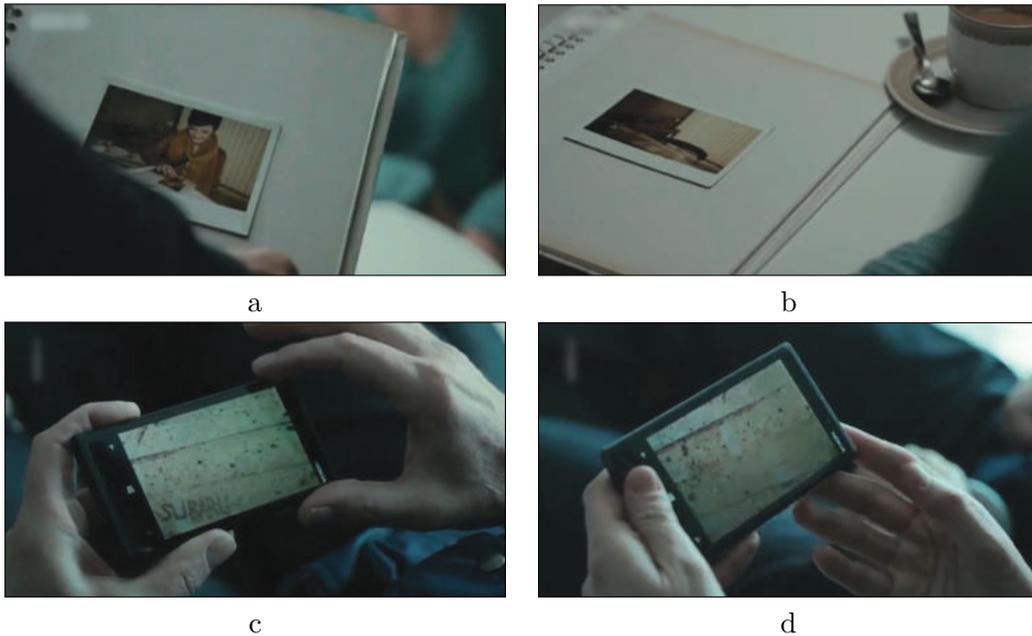


Abbildung 4.12: Zwei Beispiele für die Unfähigkeit zur Wahrnehmung Katos mancher Filmfiguren in *Zimmer 108* [51, Episode 6, TC: 00:42:57–00:43:03 (a, b); Episode 10, TC: 00:29:51–00:30:08 (c, d)]. Während die einen das Foto mit der abgebildeten Kato (a) bzw. die von ihr geschriebene Botschaft (c) sehen, sind andere dazu nicht in der Lage (b, d).



Abbildung 4.13: Zwei Stills aus *Zimmer 108* [51]: In den Szenen, in denen Kato ihrer Mutter nahe ist, scheint diese nichts davon mitzubekommen [51, Episode 2, TC: 00:38:00 (a); Episode 6, TC: 00:47:49 (b)].

Einordnung von Zimmer 108 in die metaleptischen Kategorien

Die Einordnung dieses Filmbeispiels in die metaleptischen Kategorien, die in Abschnitt 3.7 zusammengefasst wurden, erweist sich teilweise als ungemein schwieriger als in *The Purple Rose of Cairo*, wie sich bereits in der vorangegangenen Analyse herausgestellt haben könnte. Deshalb soll der vorliegende Abschnitt unter anderem auch dazu dienen, den nicht zu vermeidenden Rest von Unschärfe jener Begrifflichkeiten beispielhaft darzulegen. Die Erzählweise eines derart komplexen Mediums wie dem Film wird sich nun



Abbildung 4.14: In dieser Einstellungsabfolge von *Zimmer 108* sind die Personen zuerst zusammen mit Kato zu sehen (a) [51, Episode 2, TC: 00:35:57]. Danach folgt ein Schnitt auf Katos Stiefbruder, der ihren Geist nicht sehen kann (b) [51, Episode 2, TC: 00:36:00] und schließlich seine Sicht der vorangegangenen Einstellung, diesmal ohne Kato (c) [51, Episode 2, TC: 00:36:02].

einmal nicht in das enge Korsett einer sprachlich verfassten Theorie pressen lassen.

Zunächst zur Frage nach der Vollwertigkeit der Metalepse. Selbst hier kann eine Antwort nur schwer eindeutig gegeben werden, dennoch will der Autor mit dem Hinweis darauf, dass er durchaus auch andere Interpretationen für gerechtfertigt hält, versuchen, eine Auflösung zu finden. Theoretisch könnten im Beispiel *Zimmer 108* die beiden intradiegetischen Ebenen als nicht miteinander verschränkt angesehen werden, nämlich dann, wenn die Geschichte als in zwei Versionen erzählt angesehen wird: Einmal die Version aus der Sicht jener Personen, aus derer Kato nur eine Halluzination einiger weniger Figuren sein könnte und einmal die Version, in dem der Geist von Kato tatsächlich in der Wirklichkeit vorhanden ist. Diese Uneindeutigkeit ergibt sich aus dem Einsatz des Filmschnitts als diegetische Grenze, welcher diese beiden Versionen immer wieder voneinander trennt. Erstere Version scheint jedoch sehr unwahrscheinlich, da nicht nur eine, sondern mehrere Filmfiguren den Geist von Kato auf genau die gleiche Art und Weise wahrnehmen. Außerdem trägt dessen Existenz maßgeblich zur Lösung des Mordfalles bei, weil er sein (lückenhaftes) Vorwissen über die Mordnacht und seine durch Ermittlungen errungenen Erkenntnisse mit den ihn wahrnehmenden Figuren teilt, welche wiederum Einfluss auf jene Personen nehmen, die den Geist nicht sehen können. Dass der Mord also ohne dieses Wissen von der Polizei auf diese Art und Weise geklärt werden hätte können, ist unwahrscheinlich (aber nicht unmöglich). Außerdem sind die Einstellungen, in denen Kato zu sehen ist, visuell oder akustisch nicht etwa durch bestimmte Stilmittel (z.B. Änderungen in der Farbgebung, Vignettierung, Stilisierung, Verfremdung der Soundebene etc.) von jenen, in denen sie nicht vorhanden ist zu unterscheiden. Des Weiteren bleibt die Kamera die meiste Zeit über völlig neutral und es wird nur stellenweise durch Point-of-View-Shots die subjektive Perspektive einer bestimmten Filmfigur eingenommen (eine solche subjektive Perspektive zeigt sich jedoch in Abb. 4.14), was für eine Erzählweise spricht, die über der subjektiven Wahrnehmung einzelner oder mehrerer Filmfiguren steht. Die Indizien, die für eine tatsächliche Verschränkung der diegetischen Ebenen und somit für eine vollwertige Metalepse sprechen, überwiegen für den Autor dieser Arbeit. Deshalb sei das Erzählen in *Zimmer 108* an dieser Stelle als vollwertig metaleptisch definiert.

Ob es sich beim vorliegenden Filmbeispiel um eine innere oder äußere Metalepse handelt, ist wiederum leicht zu bestimmen. An keiner Stelle des Filmes wird über die

intradiegetische Grenze hinweg in die Extradiegeese verwiesen. Durch den nicht vorhandenen Verweis auf die außerfilmische Wirklichkeit handelt es sich um keine besonders selbstreflexive Art der filmischen Erzählung, sondern die Fiktion wird, soweit es die metaleptischen Effekte zwischen den beiden Intradiegesen zulassen, aufrechterhalten. Deshalb gibt es in diesem Beispiel ausschließlich innere Metalepsen.

Die Stärke der Metalepse ergibt sich aus der Frage nach Plausibilisierungsstrategien innerhalb der Handlung. Diese gibt es natürlich: Kato könnte, wie bereits erwähnt, eine reine Halluzination derjenigen Figuren sein, die mehr oder weniger direkt etwas mit ihrer Ermordung zu tun hatten. Da jedoch, wie in Abschnitt 4.2.1 beschrieben, trotzdem einige Paradoxien (gewollt oder ungewollt) nicht ausreichend aufgeklärt werden (die fehlende Erklärung, wie die durch Kato beeinflusste Umgebung für die Personen, die sie nicht sehen und hören, wahrgenommen wird), findet auch die Einteilung von *Zimmer 108* in die Kategorie der starken Metalepse ihre Berechtigung. Dies ist bezeichnend für die schwierige Einordnung des vorliegenden Beispiels: Wurde zuvor noch diskutiert, ob es sich hier lediglich um eine metaleptische Tendenz handelt, kann an dieser Stelle sogar von einer starken Metalepse gesprochen werden. Unter Berufung auf die vorhin erwähnten Paradoxien, die trotz der Plausibilisierungsversuche für das aufmerksame und kritische Publikum bestehen bleiben, wird diese filmische Erzählung hier auch tatsächlich in der Kategorie *starke Metalepse* verortet.

In *Zimmer 108* treten metaleptische Effekte, seien sie nun eher tendenziell oder nicht, bzw. stark oder schwach, eindeutig global auf und zwar nicht nur innerhalb einer Episode, sondern über die gesamte Serie hinweg. Deshalb liegt hier sicherlich keine lokale sondern eben eine globale Metalepse vor.

Schließlich bleibt noch die Frage, ob es sich um metaleptische Ebenenkurzschlüsse oder -übergänge handelt. Durch die körperliche Präsenz von Kato und ihre Interaktionen mit der sie umgebenden Welt und ihren Bewohnern ist es, sobald das metaleptische Erzählen der Serie als nicht bloß tendentiell, sondern vollwertig metaleptisch gesehen wird, unumgänglich, *Zimmer 108* als Beispiel mit mehreren metaleptischen Ebenenübergängen zu sehen. Sobald der Geist von Kato nicht nur als Halluzination definiert wird, muss er zwangsweise die diegetische Grenze auch überschreiten, da er an zahlreichen Stellen der Handlung körperlich auf die betroffenen Diegesen einwirkt.

4.2.2 Weitere beispielhafte Betrachtungen zum Schnitt als diegetische Grenze

Der Schnitt fungiert nicht nur in *Zimmer 108* als diegetische Grenze bzw. gibt es einige andere Filmbeispiele, in denen der Schnitt oder die Montage ein wichtiger Bestandteil der metaleptischen Erzählweise ist. Ein solches Beispiel soll im Folgenden besprochen werden.

Dazu wird in Anlehnung an den nächsten Abschnitt 4.3, der sich mit Metalepsen, die auf der Tonebene umgesetzt werden, ins Genre des Musikvideos gewechselt. Wenn in Abschnitt 2.2 darauf verwiesen wurde, dass sich diese Arbeit vorwiegend mit dem narrativen Film beschäftigt, sei das Musikvideo trotz seiner nicht von der Hand zu weisenden Unterschiede zum klassischen Spielfilm (siehe unter anderem [13]) mit eingeschlossen, da dennoch in den meisten Fällen eine Geschichte erzählt wird. Michel Gondry, der das Spiel mit unterschiedlichen diegetischen Ebenen und deren Verschränkung in vielen seiner Werke in den Mittelpunkt rückt, macht dies beispielsweise auch in seinem Clip



Abbildung 4.15: In Michel Gondrys Videoclip zu Kylie Minogues Song *Come into my World* dupliziert sich die Sängerin nach jeder zurückgelegten Runde und erzeugt so immer mehr Doppelgänger [39, TC: 00:02:29].

für *Come into my World* [39] von Kylie Minogue. Während des Videos spaziert die Sängerin immer wieder eine Kreuzung im Kreis entlang, wobei sie bei jedem Durchgang eine etwas andere Route wählt und außerdem nach jeder abgeschlossenen Runde eine weitere Version ihrer selbst die Straße betritt. Diese Versionen befinden sich immer jeweils einen Durchlauf hinter der zeitlich vorangegangenen und benutzen deren zuletzt genommene Route (siehe Abb. 4.15).

Der ursprüngliche Grund für die sich immer wieder minimal verändernde Route liegt handlungstechnisch darin, dass die Protagonistin zu Beginn einen Gegenstand fallen lässt, welchen sie nach der ersten Runde aufhebt. Dadurch ergeben sich auch immer wieder andere Reaktionen auf ihre Umgebung, welche sich auch nach jedem Durchgang verändert bzw. einige Personen und Gegenstände sich wie die Sängerin selbst verdoppeln (siehe Abb. 4.16).

Zunächst erinnert die Metalepse in *Come into my World* an die in Abschnitt 4.1.1 beschriebene Doppelgänger-Situation, wie sie auch in *The Purple Rose of Cairo* und stellenweise in *Zimmer 108* vorhanden ist. Im Gegensatz zu den anderen Beispielen gibt es jedoch keinerlei (und sei es wie in *The Purple Rose of Cairo* auch eine logisch nicht haltbare) Begründung für diese Verdoppelung. Außerdem basiert die Verschränkung der diegetischen Ebenen nicht in der bloßen Grenzüberschreitung einer Filmfigur, sondern weitet sich auf die gesamte Diegese aus, es werden immer mehr und mehr Realitäten gleichzeitig dargestellt.

Diese metaleptischen Verschränkungen werden zwar nicht durch Filmschnitt im engeren Sinn erzeugt, aber durch die zeitliche (die Kamerafahrt) und räumliche (die Platzierung der verdoppelten Gegenstände und Personen im Bild) Montage, die, wie bereits in Abschnitt 2.2.3 erwähnt, gemeinsam zu einem (kontinuierlichen) Übergang zwischen einer Einstellung und der darauffolgenden führen können, ganz wie beim klassischen Filmschnitt, bei dem der Übergang jedoch diskret und nicht kontinuierlich geschieht.



Abbildung 4.16: Auch die Umgebung bzw. die Nebenfiguren erfahren, wie die Protagonistin selbst, immer wieder Verdoppelungen im Video zu *Come into my World* [39, TC: 00:04:07].



a



b

Abbildung 4.17: Zwei Beispiele für die gesenübergreifende Interaktionen in *Come Into my World* [39]: Die Sängerin hebt einen Gegenstand einer anderen Version ihrer selbst vom Gehsteig auf (a) [39, TC: 00:01:10] und eine Version der Sängerin schlüpft durch den Arm einer anderen Version hindurch, um voranzukommen (b) [39, TC: 00:01:53].

Durch diese Kontinuität wird die Metalepse nochmals verstärkt bzw. glaubhafter gemacht, da keine Unterbrechung im Bildfluss sichtbar ist und so die Art der technischen Umsetzung visuell nicht erkennbar ist (zumindest für Laien im Visual-Effects-Bereich).

Eine weitere Verstärkung des metaleptischen Effekts wird dadurch erreicht, dass die verschiedenen Versionen der Protagonistin sich den anderen nicht nur bewusst sind, sondern auch mit ihnen interagieren: Dies geschieht zum Beispiel als die erste Version der Sängerin den Gegenstand aufhebt, der der zweiten Version am Anfang auf den Boden fällt oder als eine Version sich bückt und unter dem Arm einer anderen Version hindurch schlüpft (siehe Abb. 4.17).

Auch die in Abschnitt 3.6 besprochene Sonderform der Metalepse, die *Mise-en-Abyme*, eignet sich zur Beschreibung des Musikvideos, da verschiedene gleichartige (wenn auch nicht identische) Erzählebenen, die in einem zeitlichen Verhältnis zueinander stehen, gleichzeitig enthalten sind. Außerdem sind, wie im vorangegangenen Absatz beschrieben, auch metaleptische Verschränkungen vorhanden, weshalb sich das Beispiel sogar als *Mise-en-Abyme im engeren Sinn* [17, S. 79 f.] klassifizieren lässt.

4.3 Die akustische Metalepse

Die letzte Kategorie der filmischen Metalepse, die in dieser Arbeit diskutiert wird, sei als *akustische Metalepse* bezeichnet. In einer bereits erfolgten Analyse des Hauptbeispiels in diesem Abschnitt, *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* [35] von Michel Gondry, die von Matthew Campora durchgeführt wurde, findet diese Benennung ihren Ursprung, er bezeichnet sie als *sonic metalepsis* [1, S. 124]. Gemeint sind damit in diesem Abschnitt alle metaleptischen Effekte, die ausschließlich oder vorrangig durch den Filmtton hervorgerufen werden, das heißt durch Sprache, Geräusche oder Musik.

4.3.1 *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*

Handlung

Die Geschichte findet auf zwei (oder, die jeder Erzählung inhärente extradiegetische Ebene eingeschlossen, drei) Handlungsebenen statt. Der Einstieg erfolgt zeitlich gesehen bereits fast am Ende der Geschehnisse: Der introvertierte Joel trifft am Valentinstag scheinbar unverhofft auf die ihm unbekannte Clementine, mit der sich eine romantische Beziehung anbahnt. Als Joel nach einem gemeinsamen Ausflug auf Clementine wartet, damit die beiden zu ihm nach Hause fahren können, kommt es zu einer merkwürdigen Begegnung mit einem jungen Mann, der den Protagonisten etwas verwirrt und eher unerfreut darauf anspricht, was er hier vor Clementines Haus mache.

An dieser Stelle springt die Geschichte zeitlich an eine andere Stelle. Joel und Clementine haben sich getrennt. Wie Joel erfahren muss, hat Clementine nicht nur einen neuen Freund, sondern auch alle ihre Erinnerungen an Joel von einer Firma namens Lacuna löschen lassen. Der Protagonist geht zu besagter Firma und lässt sich nun ebenfalls einer solchen Prozedur unterziehen, er will Clementine vergessen. Währenddessen geht jedoch etwas schief und Joel, der eigentlich von der Löschung seines Gedächtnisses nichts mitbekommen sollte, findet sich in seinen eigenen Erinnerungen wieder, befindet sich also während des Löschprozesses in einer Art Zwischenstadium zwischen Traum und Wachzustand: Er erlebt mit, wie seine Erinnerungen verschwinden und kann gleichzeitig teilweise wahrnehmen, was in der Realität, in welcher der Löschvorgang von zwei Technikern durchgeführt wird, vor sich geht. So erfährt er, dass Patrick, einer der Techniker, mit Hilfe der Informationen, die er über Joel und damit auch zum Teil über Clementine besitzt, diese sozusagen für sich gewonnen hat. Patrick ist es auch, der zu Beginn des Filmes die merkwürdige Begegnung mit Joel hatte.

Joel versucht vergeblich, mit den Leuten von Lacuna Kontakt aufzunehmen und die Löschung zu stoppen, also flüchtet er mit der Clementine in seinem Gedächtnis von Erinnerung zu Erinnerung immer weiter in die Vergangenheit, schließlich auch in

Erinnerungen aus seiner Kindheit, als er Clementine noch gar nicht kannte. Als alles verloren ist und die letzte Erinnerung an Clementine kurz davor ist, gelöscht zu werden, machen sich die beiden einen Treffpunkt in der realen (intradiegetischen) Welt aus. Ohne sich bewusst daran zu erinnern, begibt sich Joel, der nach dem Löschvorgang wieder aufgewacht ist, an jenen Ort und die Geschichte befindet sich wieder an dem Punkt, an dem der Film zu erzählen begonnen hatte.

Schließlich erfahren Joel und Clementine jedoch durch Kassetten, die ihnen von einer ehemaligen Lacuna-Mitarbeiterin zugeschickt wurden, dass sie die Erinnerungen an den jeweils anderen löschen wollten und warum sie dies taten. Diese Kassetten wurden von der Firma Lacuna von jeder Kundin bzw. jedem Kunden vor der Löschung ihres bzw. seines Gedächtnisses aufgezeichnet. Nach einem Streit versöhnen sich Joel und Clementine jedoch wieder miteinander und versuchen trotz der auf sie zukommenden Schwierigkeiten einer ernsthaften Beziehung einen Neustart.

Akusmatische Stimmen

Mit akusmatischen Stimmen im Film sind an dieser Stelle nicht nur, wie der Name bereits sagt, Stimmen, deren Klangerzeuger sich außerhalb des Filmkaders befinden, deren Quelle also nicht sichtbar ist, gemeint, sondern Stimmen, die sich erzähltheoretisch auf einer gänzlich anderen Ebene befinden.

In *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* treten diese Stimmen in jenen Szenen auf, in denen Joel sich in seinen zu löschenden Erinnerungen befindet und die Gespräche der Techniker von Lacuna zu hören sind. Dies ist erstmals der Fall, als Joel, oder besser gesagt das Bewusstsein von Joel, sich im Behandlungsraum mit einer weiteren Version seiner selbst aus seiner Erinnerung konfrontiert sieht (siehe Abb. 4.18). Die diegetische Verschränkung geht jedoch soweit, dass nicht nur die/der Zuseherin/Zuseher diese Stimmen wahrnimmt, sondern auch der hypodiegetische Joel: Er reagiert vor allem auf den Namen Patrick, den er fragend wiederholt und den er aufgrund einer vergangenen Begegnung mit Clementine zuordnen kann: Es ist der Name ihres neuen Freundes. Wenige Einstellungen später spricht der Protagonist diesen innerhalb der Intradiegeese als körperlich im Bett liegender, nur scheinbar bewusstloser Joel nochmals aus. Mit dieser Verdoppelung auf der Soundebene wird die Zuschreibung des hypodiegetischen Joel als tatsächliches Bewusstsein des Joels in der Intradiegeese verfestigt.

Durch das Schema von Aktion-Reaktion zwischen den Technikern von Lacuna und dem hypodiegetischen Joel besteht ein metonymisches Verhältnis zwischen Hypo- und Intradiegeese, welches auf Kausalität beruht (siehe Abschnitt 2.2.5). Die Kommunikation der auf distinkten diegetischen Ebenen zu verordnenden Figuren ist zwar meist nur einseitig (Joel kann die Techniker häufig klar hören, ist aber meist nicht in der Lage, Reaktionen ihrerseits auszulösen), doch manchmal gelingt es ihm, für kurze Zeit in die Intradiegeese vorzustößen. Auf der Soundebene zeigt sich dies in der eben angesprochenen Szene, in welcher dem hypodiegetischen Joel erstmals klar wird, dass er sich in seinen eigenen Gedanken befindet: Die akusmatische Stimme von einem der Lacuna-Techniker bittet seinen Kollegen Patrick (indem er ihn beim Namen nennt), das Gerät zur Erinnerungs-Löschung nochmals zu überprüfen, weil er eine Art Feedback seiner eigenen Stimme hört (siehe Abb. 4.19). Die sich aus der Erzählung bildende logische Schlussfolgerung ist jedoch, dass er nicht seine eigene, sondern die Stimme des hypodie-



Abbildung 4.18: Das Bewusstsein von Joel (rechts unten im Filmkader) sieht sich in *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* mit dem Joel aus dessen Erinnerung konfrontiert (mittig im Bild) [35, TC: 00:32:09].



Abbildung 4.19: Eine Szene in *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* [35], in der die Techniker einen Fehler in der Verkabelung des Computers vermuten, weil sie merkwürdige Geräusche vernehmen, welche in Wahrheit die Worte des hypodiegetischen Joel sind [35, TC: 00:33:03]. Wie so oft in Filmen mit metaleptischer Erzählweise, nimmt auch hier ein technisches Gerät eine entscheidende Rolle beim Verhältnis zwischen den diegetischen Ebenen ein.

getischen Joel hört, der zum gleichen Zeitpunkt ebenfalls Patricks Namen ausspricht. Diese Beobachtung wurde auch schon von Campora in seiner Analyse des Films gemacht [1, S. 126].

In einer späteren Szene versucht Joel durch Schreien, die Lacuna-Mitarbeiter auf sich aufmerksam zu machen und die Gedächtnislöschung abubrechen, doch in der Woh-

nung, in dem der intradiegetische Joel liegt, läuft laute Musik, sodass sie ihn nicht hören können. Ob sie seine Schreie ohne den Lärm hätten wahrnehmen können, bleibt fraglich. Eventuell hätten die technischen Gerätschaften neben dem intradiegetischen Joel akustische Signale von sich gegeben, welche darauf hindeuten würden, dass mit Joel etwas nicht stimmt. Trotz des eher spekulativen Charakters dieser Überlegungen sind sie dennoch gerechtfertigt, da der Einsatz der Musik an genau jener Stelle im Film den Schluss ziehen lässt, dass sie erzähltechnisch der (temporären) Unmöglichkeit von Kommunikation zwischen Hypo- und Intradiegeese dient und somit die Handlung in die vom Regisseur gewünschte Richtung lenkt (nämlich die Fortführung des Löschvorgangs).

Es kommen auch akusmatische Stimmen zum Einsatz, die zwar räumlich und/oder zeitlich voneinander entfernte Handlungsstränge miteinander verbinden, aber nicht metaleptisch sind. Ein Beispiel dafür ist in der Szene zu beobachten, in der der Arzt von Lacuna Joel erklärt, dass Clementine bei ihnen ihre Erinnerungen an ihn löschen hat lassen, weil sie mit ihrer Beziehung nicht mehr glücklich sei und weil sie sich verändern wolle. Hier wird während des Gesprächs im Ordinationszimmer in die Wohnung von einem mit Joel befreundeten Paar geschnitten, denen er seinen Besuch bei Lacuna schildert. Der „Klangerzeuger“ befindet sich hier zwar außerhalb des Bildkaders und zeitlich sowie räumlich an einer anderen Stelle innerhalb der Erzählung, er liegt jedoch sowohl diegetisch als auch ontologisch auf der selben Ebene wie der „Klang“ selbst. Akusmatische Stimmen (oder andere Sounds) von solcher Art haben meist eine ähnlich verbindende Funktion wie visuelle Überblendungen, mit dem Unterschied, dass sie auf der auditiven Ebene wirksam sind. Diese *Sound-Brücken* (ein Begriff entlehnt von Campora, welcher damit auch metaleptische *sound bridges* meint [1, S. 119 ff.]) gehören zum gängigen Repertoire der Filmsprache, in *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* wird ihre Funktion hinsichtlich der Verschränkung diegetischer Ebenen jedoch nochmals erweitert.

Erwähnt sei hierbei noch die Bedeutung von einzelnen Figuren für auditive bzw. alle Arten von Metalepsen. Der hypodiegetische Joel ist die einzige Person in der Hypodiegeese, welche die akusmatischen Stimmen aus der Intradiegeese wahrnehmen kann. Durch sie kann auch die hypodiegetische Clementine, welche die Gespräche der Lacuna-Techniker in der intradiegetischen Ebene nicht hören kann, an die Informationen aus eben diesen Gesprächen kommen, da der hypodiegetische Joel ihr die Situation erklärt, in der sie sich gerade befinden. Nicht immer ist die Fähigkeit zur metaleptischen Grenzüberschreitung bzw. Kurzschließung einzelnen Figuren vorbehalten, dennoch erinnert Joel an die Figuren Tom und Cecillia aus *The Purple Rose of Cairo* (siehe Abschnitt 4.1.1): Auch hier bleibt die Grenzüberschreitung zwischen Intra- und Hypodiegeese eine exklusive Fähigkeit der beiden Protagonisten. Die Schlussfolgerung liegt nahe, dass diese Metalepsen durch ihre Beschränkung auf einzelne Filmobjekte (bzw. -figuren) nicht über einen gewissen Grad an diegetischer Verschränkung hinausgehen können (siehe Abb. 3.3), solange sich die Verschränkungen nicht auch auf andere Figuren und Objekte ausbreiten.

Schließlich bleibt noch die Frage, warum die häufig präsenste Filmmusik nicht auch metaleptisch wirkt, bildet sie doch auch einen Übergang zwischen den ontologisch distinkten Ebenen von Joels Erinnerungen und jener, in der seine Gedächtnislöschung initiiert wird. Musik ist im Film meist auf der extradiegetischen Ebene zu verorten, weil sie sich außerhalb der eigentlichen Erzählung befindet und sich direkt an den extradiege-

tischen Zuschauer und seine Emotionen richtet. Dies ist auch in *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* der Fall. Die Musik ist also weder Teil der Intra- noch der Hypodiegese, jedoch, während Bilder aus eben jenen diegetischen Ebenen gezeigt werden, ständiger Begleiter der Erzählung. Im Unterschied zu der in Abschnitt 4.1.1 über *The Purple Rose of Cairo* erwähnten Szene, in der die Figur Tom auf das Fade-Out der Musik wartet, ist sich in *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* keine Figur der Filmmusik bewusst und reagiert auch nicht auf sie: Vielmehr reagiert die Musik auf die Handlung selbst. Dieses Bewusstsein und damit verbundene Handlungen seitens der Filmfiguren bilden den entscheidenden Faktor, ob (extradiegetische) Filmmusik metaleptisch wirkt. Auch wenn Gondrys romantische Tragik-Komödie ein Paradebeispiel für den metaleptischen Einsatz von Sounddesign darstellt, ist eben jener Faktor nicht vorhanden.

Verfremdete und verfremdende Sounds

Der metaleptische Einsatz von Sound in *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* äußert sich neben der Akusmatik von Stimmen (und anderen Elementen auf der Tonebene) auch im Einsatz von verfremdeten und verfremdenden Sounds. Die verfremdeten Sounds sind im vorliegenden Beispiel meist Stimmen, die auf die eine oder andere Weise durch Effekte oder die Art und Weise der Aufnahme manipuliert oder verändert wurden: Sei es durch Audiofilter, Equalizer, künstlichen Hall, zusätzliche Reflexionen oder andere technische Hilfsmittel. Mit verfremdenden Sounds sind jene gemeint, welche an Störgeräusche von technischen Gerätschaften erinnern und so die Brüchigkeit der diegetischen Grenzen darstellen bzw. in gewisser Weise diese Grenzen ins Bewusstsein rufen.

Verfremdete Sounds zeigen sich im vorliegenden Beispiel häufig als die bereits im vorangegangenen Abschnitt 4.3.1 besprochenen akusmatischen Stimmen. Als erstes tritt dies auf subtile Art und Weise auf, als Joel sich im Behandlungszimmer von Lacuna befindet: Die Stimme des sprechenden Technikers wird gegen Ende der Szene einiger Frequenzbereiche beraubt, was den Eindruck einer durch technische Mittel übertragenen Stimme (z.B. durch ein Telefon) erweckt. Begleitet wird dies durch verfremdende elektronische Störgeräusche. In der darauffolgenden Einstellung befindet sich Joel bereits im Bett liegend in einem schlafähnlichen Zustand, während die Techniker den Gedächtnislöschungsprozess durchführen. Die Stimme des Technikers ist nun nicht mehr verfremdet und die elektronischen Störgeräusche entpuppen sich als von den Computern der Firma Lacuna verursachte akustische Signale.

Eine weitere relevante Szene in dieser Hinsicht findet sich an jener Stelle im Film, in welcher der hypodiegetische Joel und die hypodiegetische Clementine innerhalb der Hypodiegese fernsehend auf dem Sofa sitzen und chinesisches Fastfood essen. Wieder sind die Stimmen der Lacuna-Techniker zu hören, wieder sind diese durch Effekte verfremdet. Fast könnte man meinen, dass sie aus dem Fernsehgerät kommen, in diesem ist jedoch nur die Spiegelung der auf dem Sofa essenden Clementine zu sehen. Der hypodiegetische Joel verortet die Stimme im Nebenzimmer, in der sich innerhalb der übergeordneten Intradiegese tatsächlich der zu hörende Techniker befindet, welcher jedoch in der Hypodiegese nicht zu sehen ist. Joel erzählt der hypodiegetischen Clementine von seiner Vermutung, dass sich irgendjemand in der Wohnung befindet, die jedoch erwidert, dass sie niemanden sieht. Diese Antwort von Erinnerungs-Clementine ist wiederum durch auditive Effekte so verändert/gestört worden, dass sie wie durch ein technisches

Kommunikationsgerät mit schlechtem Signalempfang kommend wirken lässt. Kurz darauf verschwindet nach einem kurzen Kameraschwenk (ein Stilmittel, das während des Films häufiger auftritt) und durch ein begleitetes elektronisches Brummen das Essen aus der Hand des hypodiegetischen Joel.

Interessant an den Überlegungen hinsichtlich dieses Einsatzes von Audioeffekten ist die Frage, wie diese genau interpretiert werden können. Es liegt die Vermutung nahe, dass die Durchdringung der diegetischen bzw. ontologischen Grenze seitens der Stimmen/Geräusche die Ursache darstellen sollen, warum sie nicht fehlerlos „übertragen“ werden können. Man könnte sich die diegetische Grenze (sie entspricht dem *Rahmen* in Abschnitt 4.1) wie eine Art Membran vorstellen, durch die die Sounds hindurch müssen, welche aber Teile des Signals „verschluckt“ bzw. verfremdet. Dies geschieht in *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* zwischen Hypodiegese und Intradiegese, aber auch beim Übergang zwischen den Hypodiegesen, etwa, wenn die Stimme der hypodiegetischen Clementine in der eben besprochenen Szene ebenfalls verfremdet ist, weil der hypodiegetische Joel kurz darauf in eine andere Hypodiegese (eine andere Erinnerung) wechselt, da jene an das Abendessen vor dem Fernseher gerade gelöscht wird.

In einer anderen Szene, in welcher die hypodiegetischen Joel und Clementine gemeinsam im Bett liegen, betrifft die Verfremdung von Clementines Stimme nicht nur diese selbst, sondern auch ihr Verhältnis zum Filmbild, es besteht eine Asynchronität zwischen Bild und Ton. Clementines Worte, die durch einen Halleffekt verfremdet wurden und deshalb so wirken, als ob sie innerhalb einer anderen räumlichen Situation (z.B. einer großen Halle oder einer Kirche) ausgesprochen worden wären, sind zu hören, kurz bevor sich ihre Lippen bewegen. Hier äußert sich die Instabilität der diegetischen Ebenen durch eine Aufhebung des zeitlichen Verhältnisses zwischen Ursache und Wirkung. Die Asynchronität zwischen Filmsound und Filmbild erinnert an das Ansehen eines Videofiles am Computer, dessen Bild- und Tonspur nicht richtig aufeinander abgestimmt sind.

Die Verfremdung der auditiven, aber auch der visuellen Information geschieht ja nicht nur bei jeglicher Wiedergabe von Filmen durch technische Geräte (Fernseher, Projektoren, Lautsprecher etc.), sondern auch beim Aufnehmen des Filmmaterials (durch Kamera, Mikrofone etc.): Dies ist zwar meistens nicht gewünscht und wird so gering wie möglich gehalten, aber so ausgereift die Technik auch sein mag, sie kann die (extradiegetische) Wirklichkeit niemals verlustfrei aufnehmen bzw. wiedergeben. Dies erklärt auch die enge Verknüpfung von metaleptischen Effekten und technischen Gerätschaften im Film. So spiegeln in *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* die verfremdeten Sounds, die zwischen Hypodiegese und Intradiegese verkehren, in gewisser Weise das Verhältnis von Intradiegese und Extradiegese wieder, welches durch die Begrenztheit der technischen Aufnahme- bzw. Wiedergabegeräte gekennzeichnet ist. Michel Chion beschreibt dies sehr gut, indem er zur akustischen Repräsentation einer innerfilmischen Wirklichkeit Folgendes schreibt [2, S. 96]:

What's amazing is that it works at all in this form. Indeed, we tend to forget that the audiovisual tableau of reality the cinema furnishes us, however refined it may seem, remains strictly (on the level of reproduction) that which a sketched representation of a human, with a circle for the head and sticks for the arms and legs, is to an anatomical drawing by Albrecht Dürer.

There is really no reason for audiovisual relationships thus transposed to appear the same to us as they are in reality, and especially for the original sound to ring true.

Dies veranlasst den Autor dieser Arbeit zu einem kleinen Exkurs in die Umsetzung der metaleptischen Erzählung von *The Purple Rose of Cairo*. Hier „verschluckt“ die Grenze zwischen Intradiegesen und Hypodiegesen zwar nicht Teile der Audiosignale, sondern visuelle Informationen. Der Hypodiegesen fehlt die Farbinformation, welche auch jenen Figuren, die von der Intra- in die Hypodiegesen hinüberwechseln abhanden kommt (siehe Abschnitt 4.1.1). Umgekehrt, also beim Übertritt von der Hypo- in die Intradiegesen, entzieht die diegetische Grenze den Figuren jedoch wiederum keine Informationen, sondern bereichert sie um die Farbinformationen. Auf jeden Fall verändert sich aber auch hier der Informationsgehalt. Michel Chions Vergleich (siehe obiges Zitat) von einer schematischen Strichmännchen-Darstellung mit einer anatomischen Zeichnung von Albrecht Dürer bringt außerdem das Stilmittel der Abstraktion ins Spiel. Auch in *The Purple Rose of Cairo* stellt das Fehlen der Farbinformation in der Hypodiegesen eine gewisse Art von Abstraktion dar.

Einordnung von Eternal Sunshine of the Spotless Mind in die metaleptischen Kategorien

Wie bereits in vorangegangenen Filmbeispielen erfolgt, soll nun auch *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* hinsichtlich seiner Einordnung in die Kategorisierungen der Metalepse bestimmt werden (siehe Abschnitt 3.7). Dabei sei angemerkt, dass sich die metaleptische Struktur des Films nicht ausschließlich aus der Verwendung von Sound ergibt. Deshalb sei an dieser Stelle auch auf den Abschnitt 4.1.2 verwiesen, in welchem stellenweise andere metaleptische Aspekte von *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* beleuchtet werden.

Zunächst stellt sich die Frage, ob es sich bei den diegetischen Verschränkungen um vollwertige Metalepsen oder metaleptische Tendenzen handelt. Sie ist einfach zu beantworten: Da sich Joels Erinnerungen mit Einflüssen aus der Intradiegesen vermischen (die akusmatischen Stimmen der Techniker, Figuren aus Joels Erinnerungen, die sich ihres ontologischen Status bewusst sind etc.), liegt eindeutig eine vollwertige Metalepse vor. Auch die Szenen, bei denen Joel sich in seinen Erinnerungen teilweise selbst gegenübersteht, also ähnlich wie in *The Purple Rose of Cairo* (siehe Abschnitt 4.1.1) eine paradoxe Doppelgänger-Situation entsteht, bekräftigt diese Behauptung. Des Weiteren lassen sich die Metalepsen zweifellos als innere Metalepsen definieren, da an keiner Stelle des Films deutlich auf die extradiegetische Ebene verwiesen wird.

Nähere Betrachtung erfordert die Zuweisung zur schwachen oder starken Metalepse. Zunächst scheint klar, dass am Ende des Filmes die Komplexität der Erzählung wieder abnimmt, die Zuschauerin bzw. der Zuschauer kann im späteren Verlauf die einzelnen Handlungsstränge klar voneinander unterscheiden und sie werden zudem durch technologische Vorgänge (die Apparatur zur Gedankenlöschung) plausibilisiert. Einzig und allein die Tatsache, dass sich der hypodiegetische Joel mit der hypodiegetischen Clementine gegen Ende des Films verabredet, sich aber im weiteren Verlauf als intradiegetischer Joel mit der intradiegetischen Clementine trifft (welche ja im Gegensatz zum intradiegetischen Joel nicht wissen kann, was in der Hypodiegesen vor sich gegangen ist), lässt Fragen offen. Da es sich, wie auch Thon in [30, S. 102] schreibt, bei dem vereinbarten

Treffpunkt aber um einen für beide Figuren bedeutungsvollen Ort handelt, könnte das Treffen auch zufällig sein. Generell sei also das Erzählen in *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* als schwach metaleptisch bezeichnet, wobei die Einteilung bei letzterer Metalepse nicht klar entschieden werden kann.

Leichter wird die Entscheidung wiederum, ob es sich beim Filmbeispiel um lokales oder globales metaleptisches Erzählen handelt, denn es ist eindeutig als global metaleptisch zu definieren. Dies begründet sich damit, dass sich die Verschränkungen zwischen den diegetischen Ebenen durch den gesamten Film ziehen und nicht bloß an einer einzigen Stelle kurz auftreten, was sich auch mit der Analyse von Jan-Noël Thon deckt [30, S. 103].

Letztlich bleibt die Frage, ob im Film metaleptische Ebenenkurzschlüsse und/oder -übergänge vorhanden sind. Auch hier ist die Kategorisierung nicht ganz einfach: Einerseits werden die diegetischen Grenzen scheinbar von keiner Figur körperlich überschritten. Dies wäre der Fall, wenn sich beispielsweise die hypodiegetische Clementine oder der hypodiegetische Joel plötzlich in der Intradiegesse befinden würde. Andererseits ist dieser Fall theoretisch nicht ganz auszuschließen, denn gerade im Hinblick auf jene Metalepse, die eine Einteilung in *stark* oder *schwach* nicht zulässt, stellt sich ja die Frage, aus welchem Grund Clementine von dem vereinbarten Treffpunkt weiß. Haben Joel und Clementine vielleicht eine derart starke transzendente Verbindung zueinander, die Clementines Bewusstsein in die Gedankenwelt von Joel eindringen lässt? Dann hätte eine Art metaleptischer Ebenenübergang von Hypodiegesse (Joels Gedankenwelt) zu Hypodiegesse (Clementines Gedankenwelt) stattgefunden.

Auch wenn dies nicht der Fall ist und ihr Treffen gegen Ende des Films dem Zufall verschuldet ist, könnte ein weiterer Ebenenübergang vorhanden sein: Dem hypodiegetischen Joel gelingt es nämlich kurzzeitig, in die Intradiegesse vorzudringen und die Welt durch die Augen seines dort verorteten Körpers zu sehen. Dieser Übertritt ist jedoch nur temporär und es ist dem hypodiegetischen Joel auch nicht möglich, mit der intradiegetischen Welt zu interagieren, denn er kann sich nicht bewegen, nur die Augen öffnen. Dennoch könnte die Bezeichnung Ebenenübergang hier gerechtfertigt sein. Auch die paradoxe Doppelgänger-Situation, die teilweise innerhalb der Hypodiegesse auftritt, spricht für einen Ebenenübergang. Dagegen könnte man natürlich wiederum argumentieren, dass innerhalb der Gedankenwelt solche Verdoppelungen nicht gegen die Gesetze der diegetischen bzw. ontologischen Ebene verstoßen. Die Verdoppelung scheint vielmehr Ausdruck von Joels wachsendem Bewusstsein für seine Situation zu sein, er befindet sich in gewisser Weise mental auf einer Metaebene.

Wie sich zeigt, ist es auch hier wieder schwierig, eine eindeutige Entscheidung zu treffen, deshalb kommt die vorliegende Analyse zu dem Schluss, dass sie interpretationsabhängig immer anders ausfallen kann. Als Ebenenkurzschlüsse können jedoch jene metaleptische Situationen klassifiziert werden, in welchen lediglich die akusmatischen Stimmen zu hören sind, die diegetische Grenze jedoch nicht körperlich überschritten wird. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* tendiert also eher zu metaleptischen Ebenenkurzschlüssen als zu -übergängen, letztere sind jedoch auch nicht ganz auszuschließen.

4.3.2 Weitere beispielhafte Betrachtungen zur akustischen Metalepse

Durch die Soundebene des Films lassen sich natürlich noch weitere metaleptische Effekte erzielen, als jene, die in *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* Verwendung finden. Auch in dem im Abschnitt 4.1.2 erwähnten *In Sensu* lässt sich eine akustische Metalepse ausmachen. Diese weist bereits vor der expliziten Auflösung am Ende des Films, dass die Hypodiegese (die Gedankenwelt des Therapeuten) bereits auf die Intradiegese (das Leben des Therapeuten in der Wirklichkeit) übergegriffen hat, auf eben jene Tatsache hin. Während der Therapeut zu Beginn des Films vor dem Fenster seines Therapieraums steht und durch Zwischenräume der Jalousien nach draußen blickt, ist leise Jahrmarktsmusik zu hören. Diese wird innerhalb einer hypodiegetischen Szene wiederholt, sie spiegelt hier die Absurdität der Situation wieder. Am Schluss des Films verrät ein Blick aus dem Fenster schließlich, dass sich die Gedankenwelt des Therapeuten direkt außerhalb des Gebäudes befindet und es ertönt neben anderen der Hypodiegese zugehörigen Sounds abermals die Jahrmarktsmusik. So fungiert der metaleptische Effekt der Musik in der ersten Szene als Hinweis auf den weiteren Verlauf der Handlung, kann jedoch erst im Nachhinein als solcher interpretiert werden, da es ja nicht vollkommen abwegig ist, dass sich vor dem Gebäude tatsächlich ein ganz normaler Jahrmarkt befindet. Zu denken geben könnte es dem Publikum jedoch, dass, sobald der Therapeut in der ersten Szene das Klopfen eines Klienten hört, die Musik plötzlich verstummt. Dies weist bereits auf den Status der Musik hin, nämlich dass sie seiner Gedankenwelt zuzuordnen ist, aus der er durch das Klopfen herausgerissen wird und welche die Hypodiegese darstellt, die sich schließlich mit der Intradiegese vermischt.

Im Anschluss soll noch ein in gewisser Hinsicht unkonventionelles Beispiel dazu dienen, die Grenzen der akustischen Metalepse näher zu beleuchten. Ausgerechnet der frühe Animations-Stummfilm *Gertie the Dinosaur* [37] von Winsor McCay soll also eine auf Sound basierende metaleptische Komponente besitzen? Nun, das hängt vom Blickpunkt ab, von dem aus sich dem Filmbeispiel genähert wird. Natürlich besitzt der Film aufgrund seines frühen Erscheinungsdatums keine Tonspur. Dennoch gibt es eine visuelle Entsprechung akustischer Ereignisse, die Zwischentitel (siehe dazu [10, S. 57 ff.], in dem sich unter anderem mit *Gertie the Dinosaur* auseinandergesetzt wird, sowie [4, S.121 f.], in dem die metaleptischen Effekte des Films analysiert werden). Sie suggerieren die Stimme des extradiegetischen Filmemachers selbst, der mit seiner eigenen Zeichentrickfigur Gertie kommuniziert (siehe Abb. 4.20).

Tatsächlich hält sich der Zeichentrick-Dinosaurier (meist widerwillig) an die in den Zwischentiteln gegebenen Anweisungen. Gertie verbeugt sich beispielsweise vor dem Publikum, nachdem McCay sie dazu bewegt hat oder weint nach einer Rüge, die in einem der Zwischentitel eingeblendet wurde (siehe Abb. 4.21). Auch wenn bei einem Stummfilm wie *Gertie, the Dinosaur* keine akustische Metalepse im engeren Sinn stattfinden kann, so wird die akustische Kommunikation über die diegetischen Grenzen hinweg zumindest suggeriert. Es scheint nicht abwegig, anzunehmen, dass McCay seine tatsächliche Stimme aufgenommen und in den Film integriert hätte, wären ihm damals die technischen Möglichkeiten zur Verfügung gestanden.

Noch ein weiterer Aspekt von *Gertie the Dinosaur* ist hinsichtlich der akustischen Metalepse interessant: An einer Stelle im Film meint McCay, dass Gertie Musik liebt und tanzt, wenn ihr etwas vorgespielt wird. Daraufhin tanzt der Dinosaurier tatsächlich zu

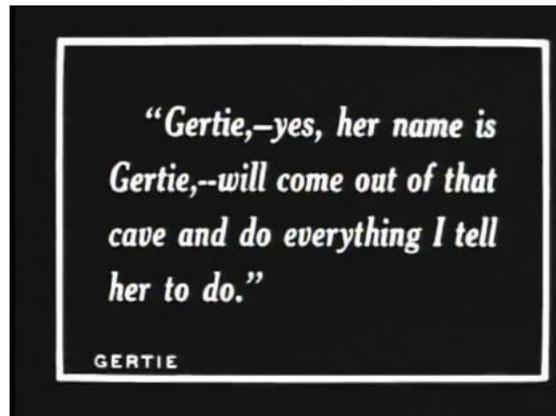


Abbildung 4.20: Ein Zwischentitel in *Gertie the Dinosaur*, der bereits darauf hindeutet, dass der extradiegetische Erzähler mit seiner Filmfigur kommunizieren wird [37, TC: 00:06:51].

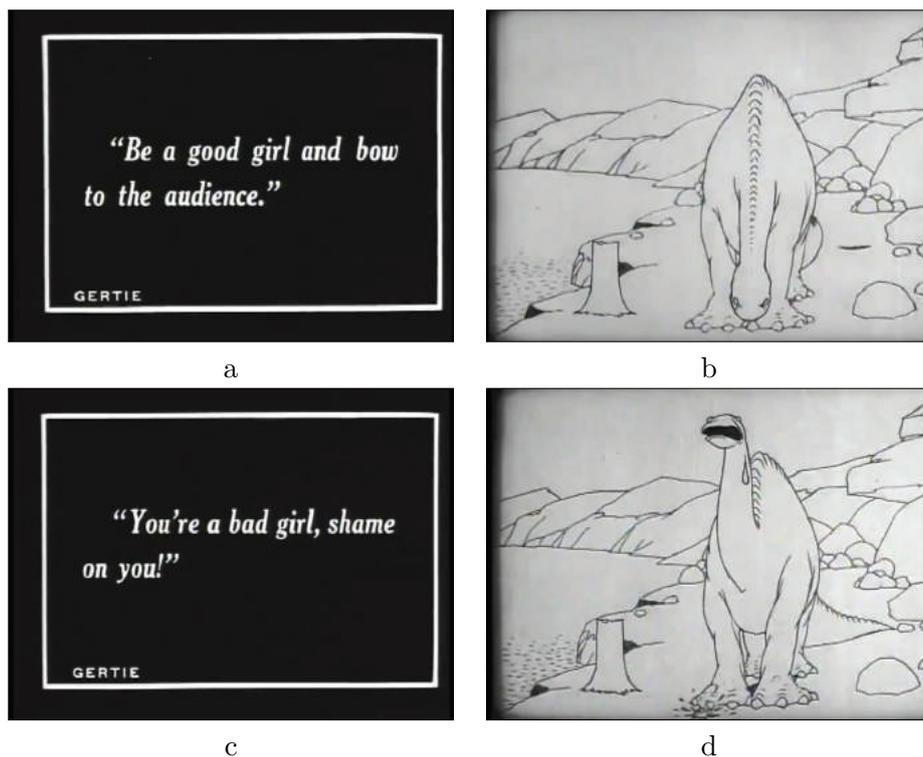


Abbildung 4.21: Zwei Folgen von Aktion/Reaktion in *Gertie the Dinosaur* [37]: Zunächst folgt Gertie den Anweisungen von McCay (a, b) [37, TC: 00:07:53–00:08:08], im späteren Verlauf rügt er sie aufgrund ihres Ungehorsams, woraufhin sie zu weinen beginnt (c, d) [37, TC: 00:09:01–00:09:10].



Abbildung 4.22: Nachdem McCay die Liebe des Dinosauriers zur Musik erwähnt (a), tanzt dieser (b) in *Gertie the Dinosaur* [37, TC: 00:10:29–00:11:04].

einer Musik, die aber nicht zu hören ist. Da jedoch im frühen 20. Jahrhundert die Filme häufig in den Vorführräumen von Live-Musik begleitet wurden, könnte es durchaus sein, dass dies auch im vorliegenden Beispiel der Fall war, verlangt die Filmhandlung doch geradezu danach (siehe Abb. 4.22). Allerdings lässt sich dies aufgrund fehlender Dokumentation leider heute nicht mehr genau nachprüfen [10, S. 58 f.]. Sollte dies jedoch der Fall gewesen sein, so entstand für das Publikum wahrscheinlich ein stärkerer Eindruck der Grenzüberschreitung zwischen der Welt innerhalb und jener außerhalb des Films, als es bei einem Tonfilm ohne begleitender Livemusik hätte möglich sein können.

Kapitel 5

Fazit

5.1 Zusammenfassung

In den vorangegangenen Kapiteln wurden einige Erkenntnisse gewonnen, die im Folgenden nochmals zusammengefasst werden sollen. Die Struktur der filmischen Erzählung mit seiner diegetischen Ebenenstruktur diene zunächst in Verbindung mit der semiotischen Betrachtungsweise des Films als theoretische Grundlage, um sich dem Begriff der Metalepse im Medium Film zu nähern. Dabei stellte sich die Metalepse als ursprünglich innerhalb der Rhetorik der Kategorie der Tropen zugewiesen heraus, genau wie die in Abschnitt 2.2.5 besprochenen Begriffe der Metapher, Metonymie und Synekdoche. All diese Stilfiguren basieren auf einer Art Ersetzungsverfahren, wobei jenes der Metalepse immer wieder anders definiert wurde (siehe Abschnitt 3.1). Nach der Übernahme des Begriffs in die Erzähltheorie wurde er für die Verschränkung von Erzählebenen verwendet. Die Art und Weise dieser Verschränkung lässt sich, wie sich in Kapitel 4 des öfteren herausstellte, über die Semiotik gut beschreiben. So funktionieren einige metaleptische Effekte ebenfalls durch eine Art Ersetzungsverfahren, die jenen der in Abschnitt 2.2.5 besprochenen Tropen ähneln. Eine diegetische Grenzen überschreitende Figur kann also beispielsweise als Synekdoche für die von ihr ursprünglich beheimatete diegetische Ebene gelten und für die Ebenenverschränkung selbst stehen (siehe z.B. Abschnitt 4.1.1). Vor der Beschäftigung mit den konkreten Filmbeispielen wurden jedoch noch basierend auf Definitionen anderer in Kapitel 3 erwähnter Filmtheoretiker weitere Kategorisierungen für die Metalepse erarbeitet, welche in Abb. 3.3 ersichtlich sind.

Schließlich wurde das Augenmerk auf konkrete Filmbeispiele und deren ästhetische Umsetzung der Metalepse gelegt. Diese Beispiele wurden unterteilt in jene, bei denen die diegetische Grenze durch einen (wie auch immer umgesetzten) Sprung aus dem Rahmen überschritten oder kurzgeschlossen wird, was sich meist in der räumlichen Anordnung der Filmzeichen äußert (der räumlichen Montage bzw. *Mise en Scène* – siehe Abschnitt 4.1), jene, bei deren metaleptischen Effekten der Filmschnitt eine große Rolle spielt (siehe Abschnitt 4.2) und jene, die vor allem über die Soundebene eine Verschränkung der diegetischen Ebenen erreichen (siehe Abschnitt 4.3).

Beim *Sprung aus dem Rahmen* wurden verschiedene visuelle Darstellungen der diegetischen Grenze (innerhalb einer Einstellung) identifiziert. So stellte sich heraus, dass jegliche konzentrische, abgeschlossene Formen stabile diegetische Grenzen bilden kön-

nen, welche natürlich aufbrechen oder überschritten werden können. Eine solche Grenze kann aber auch entlang einer Tiefenachse des Filmbildes vorhanden sein. Im Hauptbeispiel des Unterkapitels, *The Purple Rose of Cairo*, zeigt sich diese in einer Änderung der Farbsättigung von metaleptischen Figuren (siehe Abschnitt 4.1.1).

Im Abschnitt *Der Schnitt als diegetische Grenze* wurden metaleptische Effekte untersucht, die durch Einstellungswechsel verursacht werden oder bei denen jener Wechsel eine fundamentale Rolle spielt. So konnte herausgefunden werden, dass beim Hauptbeispiel *Zimmer 108* zwei Einstellungen, bei welchem eine Elemente aus unterschiedlichen diegetischen Ebenen vermischt, durch ein ähnliches Raum-Zeit-Verhältnis zueinander sowie einer durchgängigen Tonspur diegetische Verschränkungen hervorrufen können (siehe Abschnitt 4.2.1). Außerdem wurde die Funktionsähnlichkeit zwischen Kamerafahrten und dem Filmschnitt hervorgehoben und so auch metaleptische Effekte integriert, welche durch von Kamerabewegungen getrennte Einstellungen hervorgerufen werden.

Das vorangegangene Unterkapitel beschäftigte sich schließlich mit metaleptischen Effekten auf der Soundebene. Dabei wurde diese als mögliche „Brücke“ nicht nur zwischen zwei benachbarten Einstellungen, sondern auch zwischen diegetischen Ebenen erkannt, wie im Hauptbeispiel *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (siehe Abschnitt 4.3.1). Außerdem wurden Verfremdungen auf der Tonspur bei metaleptischen Verschränkungen diegetischer Ebenen als häufige Folge der Durchdringung der diegetischen Grenze durch Sounds identifiziert (siehe Abschnitt 4.3.1). Weiters wurde die sprachliche Kommunikation zwischen intradiegetischen Figuren und extradiegetischen Erzählinstanzen betrachtet und als Grenzfall sogar ein Beispiel aus der Stummfilmzeit, *Gertie the Dinosaur*, untersucht (siehe Abschnitt 4.3.2).

5.2 Schlussbemerkungen

Wie bereits in der Einleitung 1 beschrieben, lassen sich innerhalb einer solchen Arbeit nicht alle Aspekte und ästhetischen Umsetzungsmöglichkeiten von Metalepsen im Film untersuchen, denn dies würde ihren Rahmen sprengen bzw. wäre es ein wohl unmögliches Unterfangen. Dennoch hofft der Autor, einen umfangreichen Einblick in die Thematik geschaffen und eventuell Ansätze zu weiterführender Forschung geliefert zu haben.

Metaleptische Effekte lassen sich in Filmen unterschiedlichster Genres finden. Dabei wurden hier der Fokus auf den Spielfilm bzw. narrative Videoclips gelegt, eine genaue Untersuchung der filmischen Metalepse im Dokumentarfilm wäre beispielsweise ein Ansatz für weitere Beobachtungen und Analysen. Auch die spezifischen Möglichkeiten unterschiedlichster technischer Innovationen wie zum Beispiel Surround Sound, Stereoskopie oder Virtual-Reality-Brillen zur Erzeugung metaleptischer Effekte im Film stünden als ertragreiche Forschungsfelder zur Verfügung.

Bei Untersuchungen dieser Art stellt sich auch immer wieder die Frage, wie weit der Begriff der Metalepse bzw. der metaleptischen Tendenzen gefasst wird. Kann zum Beispiel jegliche Art von Selbstreferenz, Referenz auf andere Filme, auch in Form von sogenannten *Eastereggs* oder jegliche über das Filmgeschehen hinaus verweisende Anspielung bereits als metaleptische Tendenz verstanden werden? In vielen Computer-Animationsfilmen findet sich beispielsweise irgendwo versteckt der *Utah-Teapot*, ein frühes 3D-Modell einer Teekanne, welches von Martin Newell 1975 im Rahmen einer computergrafischen Forschungsarbeit entwickelt wurde. Diesen einzubauen gilt als klas-

sischer Gag innerhalb der Szene und weist streng genommen auch über die Filmhandlung hinaus bzw. besitzt aufgrund kultureller Konventionen selbstreferentielle Züge. In Hinblick auf die Frage nach der Reichweite des Metalepse-Begriffes sei auch auf einen Text von Ágnes Pethő verwiesen, der sich mit den intermedialen Aspekten der Metalepse innerhalb des Werkes der Filmemacherin Agnès Varda beschäftigt [23].

Wie sich zeigt ist die Erforschung der filmischen Metalepse bei weitem noch nicht abgeschlossen. Sie wird also das Kinopublikum sowie Filmtheoretiker auch zukünftig noch beschäftigen und mit der Vermittlung eines Weltverständnisses begeistern (oder verunsichern), welches nicht mehr selbstverständlich zwischen Fiktion und Realität, Subjektivität und Objektivität oder mehreren möglichen Wirklichkeiten unterscheidet.

Anhang A

Inhalt der DVD

A.1 PDF-Dateien

Pfad: /

Köpplmayr_Alexander_2017.pdf Masterarbeit

Köpplmayr_Alexander_2017_compressed.pdf Komprimierte Masterarbeit

A.2 Online-Quellen

Pfad: /online

*.html Index-Dateien der Online-Quellen

/* Daten der Online-Quellen

A.3 Bild-Dateien

Pfad: /images

*.jpg Original Rasterbilder

Quellenverzeichnis

Literatur

- [1] Mathew Campora. „Art cinema and New Hollywood: multiform narrative and sonic metalepsis in *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*“. *New Review of Film and Television Studies* 7 (2009), S. 119–131 (siehe S. 45, 47, 48).
- [2] Michel Chion. *Audiovision*. New York City: Columbia University Press, 1994 (siehe S. 50).
- [3] Jens Eder. *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*. Marburg: Schüren, 2008 (siehe S. 7).
- [4] Erwin Feyersinger. „Diegetische Kurzschlüsse wandelbarer Welten: Die Metalepse im Animationsfilm“. *montage AV* 16 (2007), S. 113–130 (siehe S. 2, 53).
- [5] Gérard Genette. *Die Erzählung*. Stuttgart: UTB, 1998 (siehe S. 3–5, 15, 20).
- [6] Gérard Genette. *Figures III*. Paris: Editions Du Seuil, 1972 (siehe S. 14).
- [7] Gérard Genette. *Narrative Discourse: An Essay in Method*. New York: Cornell University Press, 1980 (siehe S. 14).
- [8] Jean-Luc Godard. „Schnitt, meine schöne Sorge“. *montage AV* 20 (2011), S. 13–15 (siehe S. 10).
- [9] Andrea Gutenberg und Ralph J. Poole. *Zitier-Fähigkeit: Findungen und Erfindungen des Anderen*. Berlin: Erich Schmidt Verlag GmbH & Co, 2002 (siehe S. 14).
- [10] Saskia Jaszoltowski. „Belebende Musik: Zur Akustik der animierten Welt um 1930“. In: *In Bewegung setzen ... Beiträge zur deutschsprachigen Animationsforschung*. Hrsg. von Franziska Bruckner u. a. Heidelberg: Springer, 2017. Kap. 4, S. 57–70 (siehe S. 53, 55).
- [11] Gesche Joost. *Bild-Sprache: Die audio-visuelle Rhetorik des Films*. Bielefeld: transcript Verlag, 2008 (siehe S. 7).
- [12] Susanne Kaul und Jean-Pierre Palmier. *Die Filmerzählung: Eine Einführung*. Paderborn: Verlag Wilhelm Fink, 2016 (siehe S. 5, 6, 14).
- [13] Henry Keazor. „‘I had the strangest week ever!’ Metalepsis in Music Videos“. In: *Metalepsis in Popular Culture*. Hrsg. von Karin Kukkonen und Sonja Klimek. Berlin: De Gruyter, 2011. Kap. 7, S. 104–126 (siehe S. 42).

- [14] Markus Kuhn. „Filmnarratologie. Entwurf eines erzähltheoretischen Analysemodells“. Dissertation. Hamburg: Universität Hamburg, 2008 (siehe S. 5, 16–19, 21, 28, 30, 32).
- [15] Heinrich Lausberg. *Elemente der literarischen Rhetorik*. München: Hueber, 2000 (siehe S. 13).
- [16] Gabriele Linke. „Visuelle Metaphern und die Konstruktion des Orients in neueren amerikanischen Filmen“. In: *Metaphern in Wissenskulturen*. Hrsg. von Mathias Junge. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2010. Kap. 9, S. 141–168 (siehe S. 13).
- [17] Matias Martinez und Michael Scheffel. *Einführung in die Erzähltheorie*. München: C. H. Beck, 1999 (siehe S. 19, 45).
- [18] Christian Metz. *Film Language: A Semiotics of the Cinema*. Chicago: University of Chicago Press, 1974 (siehe S. 6–9).
- [19] William John Thomas Mitchell. *Picture Theory*. Chicago und London: The University of Chicago Press, 1994 (siehe S. 18).
- [20] James Monaco. *How to read a Film*. Oxford: Oxford University Press, 2000 (siehe S. 5–13).
- [21] Walter Murch. *In the Blink of an Eye*. 2. Aufl. Los Angeles: Silman James Press, 2001 (siehe S. 37, 38).
- [22] Charles Sanders Peirce. „What is a Sign?“ In: *The Essential Peirce: Selected Philosophical Writings*. Hrsg. von Nathan Houser u. a. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press, 1998. Kap. 2, S. 4–10 (siehe S. 10).
- [23] Ágnes Pethő. „Intermediality as Metalepsis in the “Cinécriture” of Agnès Varda“. *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies* 3 (2010), S. 69–94 (siehe S. 14, 58).
- [24] Shlomith Rommon-Kenan. *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*. London: Routledge, 1983 (siehe S. 4).
- [25] Marie-Laure Ryan. *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006 (siehe S. 15).
- [26] Dorothea Schwarz. „Das filmische Symbol in der Geschichte des deutschen Films: Eine filmtheoretische und filmgeschichtliche Untersuchung zum filmischen Symbol und seiner Instrumentierung als filmisches Analyseverfahren anhand exemplarischer Studien zum deutschen Spielfilm“. Diss. Konstanz: Universität Konstanz, Fachbereich Literaturwissenschaft, Juli 2006 (siehe S. 12).
- [27] Étienne Souriau. „La structure de l’univers filmique et le vocabulaire de la filmologie“. *Revue internationale de Filmologie* 2/7-8 (1951), S. 231–240 (siehe S. 3).
- [28] Gertrude Stein. *Geography and Plays*. Boston: Four Seas Company, 1922 (siehe S. 8).
- [29] Malte Strathmeier. *Gefangen in der Kinohöhle: Bewusstseinsfilm als skeptisches Szenario*. Bielefeld: Aisthesis, 2015 (siehe S. 6).

- [30] Jan-Noël Thon. „Zur Metalepse im Film“. In: *Probleme filmischen Erzählens*. Hrsg. von Hannah Birr, Maike Sarah Reinerth und Jan-Noël Thon. Wien: Lit Verlag, 2009. Kap. 5, S. 85–110 (siehe S. 4, 7, 15, 16, 21, 51, 52).
- [31] Werner Wolf. „Mise-en-Abyme“. In: *Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie*. Hrsg. von Ansgar Nünning. Stuttgart/Weimar: J.B. Metzler, 1998, S. 373 (siehe S. 19).
- [32] Peter Wollen. *Signs and Meaning in the Cinema*. Bloomington: Indiana University Press, 1969 (siehe S. 10).

Filme und audiovisuelle Medien

- [33] *Citizen Kane*. Film. Regie: Orson Welles, Drehbuch: Herman J. Mankiewicz und Orson Welles, Produktion: Orson Welles, Kamera: Gregg Toland, Schnitt: Robert Wise, Musik: Bernard Herrmann. 1941 (siehe S. 18, 19).
- [34] David Crane und Martha Kauffmann. *Friends*. Film. 1994-2004 (siehe S. 28).
- [35] *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. Film. Regie: Michel Gondry, Drehbuch: Charly Kaufman, Produktion: Anthony Bregman und Steve Golin, Kamera: Ellen Kuras, Schnitt: Valdís Óskarsdóttir, Musik: Jon Brion. 2004 (siehe S. 2, 31, 45, 47).
- [36] Jeff Franklin. *Full House*. Film. 1987-1995 (siehe S. 28).
- [37] *Gertie, the Dinosaur*. Film. Regie, Drehbuch und Produktion: Winsor McCay. 1914 (siehe S. 53–55).
- [38] Michel Gondry. *Bachelorette*. Film. Musikvideo für den gleichnamigen Song der Künstlerin Björk. 1997 (siehe S. 2).
- [39] Michel Gondry. *Dead Leaves and the Dirty Ground*. Film. Musikvideo für den gleichnamigen Song der Band The White Stripes. 2002 (siehe S. 43, 44).
- [40] Michel Gondry. *Sugar Water*. Film. Musikvideo für den gleichnamigen Song der Band Cibo Matto. 2005 (siehe S. 31, 32).
- [41] *In Sensu*. Film. Idee und Umsetzung: Lisa Treml, Wendlin Schwarzer und Alexander Köpplmayr. 2017 (siehe S. 32–34).
- [42] *Inception*. Film. Regie: Christopher Nolan, Drehbuch: Christopher Nolan, Produktion: Christopher Nolan und Emma Thomas, Kamera: Wally Pfister, Schnitt: Lee Smith, Musik: Hans Zimmer. 2010 (siehe S. 6).
- [43] *Keine Lieder über Liebe*. Film. Regie: Lars Kraume, Drehbuch: Lars Kraume, Produktion: Lars Kraume und Henning Ferber und Sebastian Zühr, Kamera: Sonja Rom und Alexa Ihrt, Schnitt: Barbara Gies und Julia Wiedwald, Musik: Reimer Bustorff und Max Schröder und Thees Uhlmann und Marcus Wiebusch. 2005 (siehe S. 19).
- [44] *La Mala Educación*. Film. Regie und Drehbuch: Pedro Almodóvar Caballero, Produktion: Agustín Almodóvar, Kamera: José Luis Alcaine, Schnitt: José Salcedo, Musik: Alberto Iglesias. 2004 (siehe S. 17).

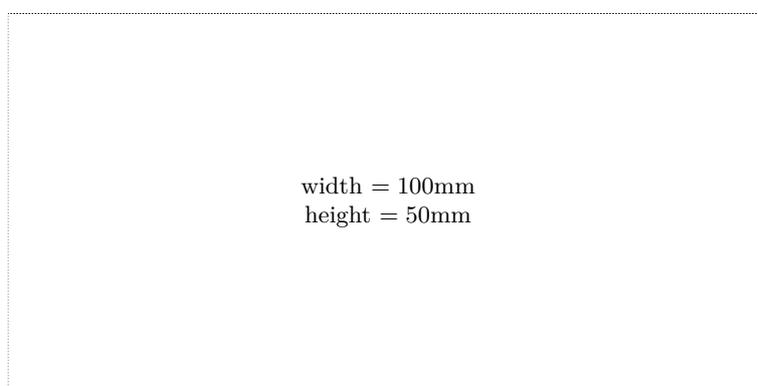
- [45] *Mulholland Drive*. Film. Regie: David Lynch, Drehbuch: David Lynch, Produktion: Neal Edelstein und Tony Kranitz und Michael Polaire und Alain Sarde und Mary Sweeney, Kamera: Peter Deming, Schnitt: Mary Sweeney, Musik: Angelo Badalamenti. 2001 (siehe S. 28).
- [46] *Sherlock Jr.* Film. Regie: Buster Keaton, Drehbuch: Clyde Bruckman und Jean C. Havez und Joseph A. Mitchell, Produktion: Josph Schenck und Buster Keaton, Kamera: Elgin Lessley und Byron Houck, Schnitt: Buster Keaton. 1924 (siehe S. 15).
- [47] *Stage Fright*. Film. Regie: Alfred Hitchcock, Drehbuch: James Bridie und Whitfield Cook und Ranald MacDougall und Alma Reville, Produktion: Herbert Coleman und Alfred Hitchcock, Kamera: Wilkie Cooper, Schnitt: Edward B. Jarvis, Musik: Leighton Lucas und Cole Porter und Mischa Spoliansky und Louiguy. 1950 (siehe S. 5).
- [48] *The French Lieutenant's Woman*. Film. Regie: Karel Reisz, Drehbuch: Harold Pinter, Produktion: Leon Clore, Kamera: Freddie Francis, Schnitt: John Bloom, Musik: Carl Davis. 1981 (siehe S. 28).
- [49] *The Purple Rose of Cairo*. Film. Regie: Woody Allen, Drehbuch: Woody Allen, Produktion: Charles H. Joffe, Kamera: Gordon Willis, Schnitt: Susan E. Morse, Musik: Dick Hyman. 1985 (siehe S. 22, 23, 25, 26).
- [50] Beau Willimon. *House of Cards*. Film. US-Fernsehserie vertrieben vom Streamingdienst *Netflix*. 2013 (siehe S. 24).
- [51] *Zimmer 108*. Film. Regie: Nathalie Basteyns und Kaat Beels, Drehbuch: Bert Van Dael und Sanne Nuyens und Benjamin Sprengers und kaat Beels und Nathalie Basteyns, Produktion: Marijke Wouters und Saskia Verboven und Pieter Van Huyck, Kamera: Anton Mertens, Schnitt: Bert Jacobs, Musik: Jeroen Swinnen. 2017 (siehe S. 34, 35, 37, 39–41).

Online-Quellen

- [52] Juli 2007. URL: <http://www.gottwein.de/Lat/verg/ecl01.php> (besucht am 16.10.2017) (siehe S. 14).
- [53] Maurits Cornelis Escher. *Drawing Hands*. 1948. URL: <http://mcescher.com/wp-content/uploads/2013/10/LW355-MC-Escher-Drawing-Hands-1948.jpg> (besucht am 23.11.2017) (siehe S. 20).
- [54] Christian Lehmann. *Kontiguität und Similarität*. Nov. 2012. URL: https://www.christianlehmann.eu/ling/wandel/index.html?https://www.christianlehmann.eu/ling/wandel/sem_wandel_uebertragung.php (besucht am 19.09.2017) (siehe S. 12).
- [55] Christian Lehmann. *Metapher und Metonymie*. Dez. 2012. URL: https://www.christianlehmann.eu/ling/wandel/index.html?https://www.christianlehmann.eu/ling/wandel/sem_wandel_uebertragung.php (besucht am 19.09.2017) (siehe S. 12).
- [56] Christian Lehmann. *Semantische Übertragung*. Sep. 2004. URL: https://www.christianlehmann.eu/ling/lg_system/sem/index.html?https://www.christianlehmann.eu/ling/lg_system/sem/uebertragung.html (besucht am 08.10.2017) (siehe S. 13).

Messbox zur Druckkontrolle

— Druckgröße kontrollieren! —



— Diese Seite nach dem Druck entfernen! —