

Zur Metalepse im Film¹

Jan-Noël Thon

Wenn in Buster Keatons SHERLOCK JR. von 1924 der titelgebende Protagonist während seiner Arbeit als Kinovorführer davon träumt, scheinbar mühelos die Grenze der Kinoleinwand überwinden und Teil der auf dieser dargestellten filmischen Welt werden zu können, so ist das aus narratologischer Perspektive gleich in mehrfacher Hinsicht interessant. Nicht nur handelt es sich bei SHERLOCK JR. um eine der frühesten komplex geschichteten filmischen Erzählungen, da die Figur Sherlock davon träumt, dass ihr erträumtes Ebenbild nach Belieben von der Welt des Traums in die Welt der Handlung des ebenfalls bloß geträumten Films wechselt. Vielmehr ist auch und gerade dieser Wechsel selbst bemerkenswert, da hier eine paradoxe Überschreitung der ontologischen – für alle Formen des Erzählens konstitutiven – Grenze zwischen ‚realer‘ und ‚erzählter‘ Welt dargestellt wird. Obwohl die Paradoxie in SHERLOCK JR. durch die Einbettung in einen Traum nachhaltig entschärft wird, ist dennoch davon auszugehen, dass es sich dabei um eine der frühesten oder zumindest einflussreichsten Metalepsen der Filmgeschichte handelt, deren Form in so unterschiedlichen Filmen wie Woody Allens THE PURPLE ROSE OF CAIRO von 1985 und John McTiernans LAST ACTION HERO von 1993 wieder aufgegriffen wird.

Was aber ist unter einer ‚Metalepse‘ zu verstehen? Der Begriff lässt sich – wie viele andere narratologische Begriffe – auf Gérard Genette zurückführen. Dieser schreibt in *Die Erzählung*:

¹ Ich danke Erwin Feyersinger und Jan Christoph Meister, den TeilnehmerInnen des diesem Band vorangegangenen Workshops „Probleme filmischen Erzählens“, sowie meinen Mit-Herausgeberinnen Hannah Birr und Maike Reinerth für zahlreiche hilfreiche Hinweise und einige konstruktive Kritik. Darüber hinaus basiert der vorliegende Beitrag zu einem nicht geringen Teil auf einem von mir im Wintersemester 2008 / 2009 am Institut für Germanistik II und am Institut für Medien und Kommunikation der Universität Hamburg veranstalteten Seminar mit dem Titel „Von komplizierten Geschichten und unzuverlässigen Erzählern: ‚Mind-Bender‘ im aktuellen Mainstreamkino“, dessen Teilnehmerinnen und Teilnehmer – ganz besonders Rouven Brinkmann und Janina Jacke – ich an dieser Stelle ebenfalls noch einmal herzlich für die lebhaften und anregenden Diskussionen danken möchte.

Jedes Eindringen des extradiegetischen Erzählers oder narrativen Adressaten ins diegetische Universum (bzw. diegetischer Figuren in ein metadiegetisches Universum usw.) oder auch [...] das Umgekehrte, zeitigt eine bizarre Wirkung, die mal komisch ist [...], mal phantastisch. Wir wollen den Ausdruck *narrative Metalepse* so weit fassen, daß er alle diese Transgressionen abdeckt. (Genette 1998, S. 168, Herv. im Original)

Es geht also bei einer Metalepse um eine Überschreitung der Grenzen zwischen unterschiedlichen diegetischen Ebenen. Wenn man nun davon ausgeht, dass nicht nur literarische, sondern auch filmische Erzählungen mit solch unterschiedlichen diegetischen Ebenen operieren, wird unmittelbar deutlich, dass sich der ursprünglich anhand von literarischen Erzählungen entwickelte Begriff der Metalepse mit einigem Gewinn auf Filme übertragen lässt. Jedoch hat der Begriff in der Filmwissenschaft bislang noch keine allzu große Verbreitung gefunden und die wenigen existierenden Versuche, ihn für andere Medien fruchtbar zu machen, sind eher selten dezidiert filmwissenschaftlich ausgerichtet (vgl. hierzu neben der kaum reflektierten Übertragung des Begriffs auf den Film in Genette 2004 etwa Campora 2009, Feyersinger 2007 oder Kuhn 2008, S. 369-379).

Tatsächlich findet sich metaleptisches Erzählen nicht ausschließlich in Literatur und Film, sondern weist eine genuin transmediale Dimension auf. So hat Werner Wolf unlängst einige grundlegende Überlegungen zur Übertragbarkeit ‚klassischer‘ narratologischer Begriffe auf andere Medien am Beispiel der Metalepse vorgenommen, die er als „a usually intentional paradoxical transgression of, or confusion between, (onto)logically distinct (sub)worlds and / or levels that exist, or are referred to, within representations of possible worlds“ (Wolf 2005, S. 91) definiert. Insofern es hier nach wie vor um die Überschreitung von Grenzen zwischen ontologisch distinkten Welten bzw. diegetischen Ebenen geht, weicht Wolfs transmediales Begriffsverständnis nicht allzu weit von dem Genettes ab. Bevor allerdings das Phänomen der *filmischen* Metalepse genauer in den Blick genommen werden kann, ist zunächst zu klären, inwieweit narrative Filme überhaupt innerhalb der von Genette und anderen formulierten Logik unterschiedlicher und unterscheidbarer diegetischer Ebenen operieren. Dies ist notwendig, da eine im skizzierten Sinne paradoxe Grenzüberschreitung immer eine Abgrenzung unterschiedlicher diegetischer Ebenen und der Bruch mit der ‚Logik der Fiktion‘ immer ihre vorherige Etablierung voraussetzt.

Die diegetische Struktur des Films

Zunächst ist anzumerken, dass die in diesem Bereich verbreitete Terminologie wiederum in erster Linie im Anschluss an Genettes Arbeiten im Rahmen *literaturwissenschaftlicher* Theoriebildung entwickelt wurde und sich entsprechend an einem Modell *literarischer* Kommunikation orientiert: 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 (vgl. etwa Aczel 1998; Schmid 2005). Dabei weisen narrative Texte nicht selten mehrere Ebenen auf: „Jedes Ereignis, von dem in der Erzählung erzählt wird, liegt auf der nächsthöheren diegetischen Ebene zu der, auf der der hervorbringende narrative Akt dieser Erzählung angesiedelt ist“ (Genette 1998, S. 163, im Original kursiv). Für literarische Texte gilt: Die extradiegetische narrative Instanz erzählt die primäre, diegetische Ebene. Innerhalb dieser kommt die intradiegetische narrative Instanz als Figur vor, welche eine hypodiegetische² Ebene erzählt. Findet sich in dieser Erzählung wiederum eine hypodiegetische narrative Instanz, so lässt sich die von letzterer erzählte Ebene als hypo-hypodiegetisch bezeichnen usw. Obwohl Filme nicht auf dieselbe Weise erzählen wie literarische Texte, findet sich eine derartige, die diegetische Struktur der erzählten Welt konstituierende Ebenenlogik auch in filmischen Erzählungen.

An dieser Stelle muss betont werden, dass die im Film dargestellte Welt „nicht passiv entgegengenommen, sondern *aktiv* konstruiert wird“ (Wulff 2007, S. 46, Herv. im Original). Auch bei mentalen Konstruktionsprozessen spielt jedoch die Frage nach dem diegetischen Status des Dargestellten eine wichtige Rolle. So hat Edward Branigan darauf hingewiesen, dass

[i]n fashioning diegetic and nondiegetic worlds we are constantly required to keep track of the ways in which our perceptions are related to the perceptions of characters within the story. The nature of a car crash will change according to whether we believe a woman is dreaming about a car crash, remembering one, or unaware that one is occurring. (Branigan 1992, S. 50)

² Ich ziehe im Folgenden das von Shlomith Rimmon-Kenan (1983) geprägte ‚hypodiegetisch‘ dem Genetteschen ‚metadiegetisch‘ vor, da es sich bei einer Hypodiegesen eben um eine der Diegesen keineswegs übergeordnete, sondern vielmehr um eine ihr (kausal-)logisch untergeordnete diegetische Ebene handelt.

Vorstellungen, Erinnerungen oder Träume diegetischer Figuren können also ebenso wie ihnen zuzuschreibende sprachliche Erzählungen von der Diegese ontologisch getrennte Subwelten konstituieren, die im Rahmen der skizzierten Ebenentaxonomie als Hypodiegesen beschreibbar sind.³ Freilich ist es für eine solche Beschreibung keineswegs notwendig, die entsprechende *audiovisuelle* Darstellung in Anlehnung an das etablierte literarische Kommunikationsmodell einer mehr oder weniger abstrakten audiovisuellen narrativen Instanz zuzuschreiben. In der Tat dürfte eine solche Zuschreibung eher neue Probleme schaffen, als existierende Probleme zu lösen, weshalb im Folgenden darauf verzichtet werden soll.⁴

³ Obwohl sich Genettes Ebenentaxonomie sowohl auf ontologisch distinkte *diegetische* Ebenen als auch auf repräsentationslogisch distinkte *narrative* Ebenen beziehen lässt (vgl. Genette 1998, S. 162-169), geht es mir im Folgenden also in erster Linie um diegetische Ebenen im Sinne ontologisch distinkter (Sub-)Welten, für deren theoretische Modellierung u.a. das modallogische Konzept der ‚möglichen Welt‘ vorgeschlagen wurde (vgl. Doležel 1998; Pavel 1986; Ryan 1991).

⁴ In der Filmwissenschaft besteht weitgehende Einigkeit, dass sich in Filmen häufig *sprachliche* narrative Instanzen wie Off-Erzähler oder andere Figuren finden lassen, denen die entsprechende sprachliche Narration zugeschrieben werden kann (vgl. Kozloff 1988). Die Annahme einer ‚extradiegetischen narrativen Instanz‘, der die audiovisuelle Narration und also die Selektion, Organisation und Präsentation der Ereignisse im Film zuzuschreiben wäre, ist allerdings äußerst umstritten (vgl. neben Chatman 1978; 1990; Kuhn 2008; Lothe 2000; Orth 2005; Schlickers 1990 sowie den Beiträgen von Kuhn und Orth in diesem Band den Überblick in Schweinitz 1999 und die Kritik in Thomson-Jones 2007). Es geht bei den entsprechenden Diskussionen in erster Linie um die Frage, ob wir die Selektions-, Organisations- und Präsentationsentscheidungen, die sich in der audiovisuellen filmischen Narration manifestieren, grundsätzlich einer ‚impliziten‘ audiovisuellen narrativen Instanz zuschreiben müssen. Die Antwort auf diese Frage ist freilich recht simpel: Wir *müssen* nicht. So stellt etwa Jens Eder fest: „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“ (Eder 2008, S. 616). Dabei hat es durchaus gewisse Vorteile, Entscheidungen nicht immer realen Personen zuschreiben zu müssen, da es häufig nicht ohne Weiteres nachzuvollziehen ist, welche Teile des ‚Autorenkollektivs‘ wie weit in die entsprechenden Entscheidungsprozesse involviert waren. Die Begründung der Annahme einer von derartigen ‚impliziten Produktionsinstanzen‘ abzugrenzenden ‚audiovisuellen narrativen Instanz‘ gestaltet sich jedoch eher schwierig und wird entsprechend auch von einschlägigen Arbeiten oft nicht als notwendig erachtet.

Metaleptisches Erzählen in SHERLOCK JR., THE PURPLE ROSE OF CAIRO und LAST ACTION HERO

Trotz der im Rahmen dieses Beitrags nicht im Detail zu diskutierenden Probleme, die sich durch die Übertragung eines anhand literarischer Texte entwickelten Kommunikationsmodells auf den Film ergeben können, ermöglicht die Unterscheidung von Extradiegesen, Diegesen, Hypodiegesen, Hypo-Hypodiegesen und Hypo-Hypo-Hypodiegesen eine präzise Rekonstruktion der teilweise recht komplexen diegetischen Struktur narrativer Filme. So lässt sich im bereits erwähnten SHERLOCK JR. davon sprechen, dass die von Buster Keaton gespielte diegetische Figur von einer – zahlreiche Gemeinsamkeiten mit der Diegese aufweisenden – Hypodiegese träumt, in der ihr hypodiegetisches Ebenbild wiederum als Filmvorführer an der Darstellung einer Hypo-Hypodiegese beteiligt ist. Metaleptisch wird die audiovisuelle Narration aber erst, als der hypodiegetische Sherlock beginnt, die Grenze der Leinwand zu überwinden und zwischen der Hypodiegese des Traums und der Hypo-Hypodiegese der (freilich auch bloß geträumten) filmischen Realität hin und her zu springen. Unabhängig von der repräsentationslogischen Frage, wem oder was die audiovisuelle Darstellung der Diegese, der Hypodiegese des Traums und / oder der Hypo-Hypodiegese der geträumten filmischen Realität zuzuschreiben ist, lässt sich zunächst davon ausgehen, dass es sich bei diesen verschiedenen Bereichen der durch SHERLOCK JR. dargestellten erzählten Welt um ontologisch distinkte diegetische Ebenen oder ‚(Sub-)Welten‘ handelt, zwischen denen Figuren nicht ohne Weiteres hin und her wechseln können sollten.

Während in SHERLOCK JR. der Wechsel zwischen der Hypodiegese und der Hypo-Hypodiegese durch den Umstand plausibilisiert wird, dass beide diegetischen Ebenen *und* der Wechsel zwischen ihnen von Sherlock geträumt werden, verzichtet Woody Allen in THE PURPLE ROSE OF CAIRO von 1985 weitgehend auf solch ‚realistische‘ Begründungsstrategien. Entsprechend ist die diegetische Struktur hier etwas weniger komplex, da die in SHERLOCK JR. noch zwischengeschaltete Ebene des Traums wegfällt: Die von Mia Farrow gespielte Kellnerin Cecilia flüchtet sich vor der grauen Realität der in der Zeit der amerikanischen *Great Depression* verorteten Diegese in die fantastisch-romantischen Hypodiegesen des Kinos. Als sie sich zum wiederholten Mal einen Film mit dem Titel „The Purple Rose of Cairo“ anschaut, kommt es zur zentralen metaleptischen Transgression: Die von der diegetischen Figur Gil Shepherd gespielte hypodiegetische

Figur des Archäologen und Abenteurers Tom Baxter (die beide wiederum von dem realen Schauspieler Jeff Daniels gespielt werden) spricht die diegetische Cecilia zunächst auf den Umstand an, dass sie den Film bereits sehr häufig gesehen hat, um dann ohne erkennbare Schwierigkeiten durch einen Sprung aus der Leinwand von der Hypodiegese in die Diegese zu wechseln. Im weiteren Verlauf der Handlung wechseln Tom und Cecilia noch mehrfach zwischen der Diegese und der Hypodiegese hin und her, ohne dass *THE PURPLE ROSE OF CAIRO* seinen Zuschauern – oder den ebenso ratlosen diegetischen Figuren – jemals eine explizite Begründung für diese Wechsel anbieten würde.

Angesichts dieses auffälligen Fehlens einer Naturalisierung oder Plausibilisierung metaleptischer Elemente hat Erwin Feyersinger am Rande seiner Überlegungen zur Metalepse im Animationsfilm auf den „Unterschied zwischen moderner, plausibel erklärter Transgression“ (Feyersinger 2007, S. 125) in *SHERLOCK JR.* „und der spielerisch-offensichtlichen postmodernen Variante“ (Feyersinger 2007, S. 125) in *THE PURPLE ROSE OF CAIRO* hingewiesen. Es scheint mir allerdings wenig sinnvoll, hier grundsätzlich von einer allzu eindeutig verlaufenden Grenze auszugehen, da die metaleptischen Transgressionen in *THE PURPLE ROSE OF CAIRO* zwar nicht ‚realistisch‘ erklärt, andererseits aber – etwa durch die Reaktionen der diegetischen Figuren – durchaus als ‚realer‘ Bestandteil der fiktiven Welt des Films markiert werden. Jedoch verzichtet *THE PURPLE ROSE OF CAIRO* eben auf eine explizite Erklärung der metaleptischen Elemente, wie sie in *SHERLOCK JR.* der Traum leistet oder wie sie in John McTiernans *LAST ACTION HERO* von 1993 in Form einer magischen Kinokarte geliefert wird, die es der diegetischen Figur Danny Madigan (Austin O’Brien) ermöglicht, in die Hypodiegese der Actionfilme seines Idols Jack Slater (Arnold Schwarzenegger) zu gelangen und im Anschluss daran gemeinsam mit letzterem dem ebenfalls hypodiegetischen Bösewicht Benedict (Charles Dance) zurück in die Diegese zu folgen. Bereits der cursorische Vergleich von *SHERLOCK JR.*, *THE PURPLE ROSE OF CAIRO* und *LAST ACTION HERO* macht also die – im Folgenden immer wieder aufscheinende – zentrale Funktion von *Plausibilisierungsstrategien* für das metaleptische Erzählen im Film sichtbar.

Darüber hinaus verdeutlicht der Blick auf diese drei recht unterschiedlichen Filme aber auch, dass es sich beim metaleptischen Erzählen um ein in der Filmgeschichte durchaus häufig zu findendes Phänomen handelt. Obwohl der Versuch einer detaillierten ‚Geschichte des metaleptischen

Erzählens (im Film)‘ fraglos als reizvolles Projekt zu betrachten wäre, ist der vorliegende Beitrag nicht in diesem umfassenden Sinne historisch konzipiert. Vielmehr geht es mir zunächst darum, mit Hilfe dezidierter Einzelanalysen neuerer Filme wie David Finchers FIGHT CLUB, Spike Jonzes ADAPTATION., Michel Gondrys ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND und David Cronenbergs EXISTENZ ein fundierteres Verständnis der Mechanismen zu gewinnen, die unterschiedlichen Formen metaleptischen Erzählens im Film zu Grunde liegen. Aus einer historischen Perspektive ist aber zumindest anzumerken, dass es sich bei den genannten Titeln bezeichnenderweise keineswegs um Experimental-, sondern um Mainstream-Filme mit kommerziellem Anspruch handelt. Diese Beobachtung referiert dabei auf eine noch relativ junge filmgeschichtliche Entwicklung der Popularisierung von Filmen mit komplexer narrativer Struktur, die Steven Johnson in *Everything Bad Is Good for You* als *mind-bender* bezeichnet.⁵ Tatsächlich handelt es sich beim metaleptischen Erzählen um eine der zentralen narrativen Techniken, die sogenannte *mind-bender* typischerweise beim Spiel mit den Zuschauern einsetzen. Gerade vor diesem Hintergrund möchte ich es nicht bei Genettes (2004) eher vagen Bemerkungen zur Metalepse im Film belassen, sondern versuchen, ein möglichst präzises und detailliertes Verständnis der narrativen Strategien zu erarbeiten, die metaleptisch erzählende Filme einsetzen bzw. einsetzen können.

⁵ Vgl. neben Johnson 2006 insbesondere Thon 2009 zur Rolle des metaleptischen Erzählens im aktuellen *mind-bender*. Johnson schreibt hierzu: „To see the other real explosion in cinematic complexity, you have to look to the mid-list successes, where you will find significant growth in films built around fiendishly complex plots, demanding intense audience focus and analysis just to figure out what’s happening on the screen. I think of this as a new microgenre of sorts: the mind-bender, a film designed specifically to disorient you, to mess with your head“ (Johnson 2006, S. 129). Bordwell beschreibt dasselbe Phänomen in ähnlichen Worten: „Another era of experimental storytelling was launched in the 1990s, when a fresh batch of films seemed to shatter the classical norms. Movies boasted paradoxical time schemes, hypothetical futures, digressive and dawdling action lines, stories told backwards and in loops, and plots stuffed with protagonists. It seemed filmmakers were competing to outdo one another in flashy nonconformity“ (Bordwell 2006, S. 73). Diese Entwicklung wird darüber hinaus von anderen Filmwissenschaftlern und in anderen Kontexten aus anderen Perspektiven und unter anderen Bezeichnungen diskutiert. Vgl. etwa Eig 2003 zum *mindfuck film* oder Elsaesser 2009 zum *mindgame movie*.

Zu unterschiedlichen Formen der Metalepse im Film

Gerade weil es im Rahmen des vorliegenden Beitrags weder um einen historischen Überblick noch um die Entwicklung einer umfassenden Typologie gehen kann, ist an dieser Stelle zunächst noch einmal explizit auf die Vielfalt möglicher metaleptischer Effekte im Film hinzuweisen. Vor diesem Hintergrund scheint es sinnvoll, die eingangs zitierten Begriffsbestimmungen von Genette und Wolf durch die von Marie-Laure Ryan – wiederum im Kontext von Überlegungen zur Übertragung des Konzepts auf andere Medien – vorgeschlagene Unterscheidung zwischen ‚rhetorischen‘ und ‚ontologischen‘ Metalepsen zu ergänzen. Ryan schreibt:

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. (Ryan 2006, S. 207; vgl. auch McHale 1987, S. 119-121; Meister 2003)

Es ist sicherlich nicht gänzlich unplausibel, rhetorische Metalepsen im Anschluss an Matthew Campora (2009, S. 125) als eine sprachliche Form der Transgression zu verstehen, in der bloß die Stimme des Autors bzw. des Erzählers die Grenze zwischen den diegetischen Ebenen überschreitet. Eine weitere – ebenfalls in Ryans Überlegungen angelegte – Möglichkeit besteht darin, rhetorische Metalepsen als nur scheinbar paradoxe bzw. ‚schwache‘ Transgressionen von ontologischen Metalepsen als genuin paradoxen bzw. ‚starken‘ Transgressionen abzugrenzen (vgl. hierzu auch Wolf 2005, S. 89). Ryans Ausführungen scheinen mir darüber hinaus allerdings noch in eine etwas andere Richtung zu weisen, da sie nicht nur die *Stärke*, sondern auch den *Umfang* der den jeweiligen Metalepsen zugrundeliegenden Transgressionen betont. 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 gravierenderen 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.

Derartige Vermischungen oder Transgressionen können sich dabei grundsätzlich auf jede der Grenzen zwischen den eingangs unterschiedenen diegetischen Ebenen beziehen, so dass die Formen metaleptischen Erzählens im Film in der Tat recht vielfältig sind. Entsprechend hat etwa Feyersinger (2007) unlängst gezeigt, dass es – um nur einige Beispiele zu nennen – in Animationsfilmen nicht nur zu Eingriffen einer extradiegetischen Erzähl- oder Produktionsinstanz in die Diegese kommen kann, sondern diegetische Figuren darüber hinaus mit extradiegetischen Instanzen kommunizieren, in Hypodiegesen wechseln oder „auf ihre eigene Welt einwirken und diese selbst umformen“ (Feyersinger 2007, S. 119) können. Angesichts dieser Vielfalt metaleptischer Effekte scheint es dann wiederum fraglich, ob eine Unterscheidung wie die zwischen rhetorischen und ontologischen oder zwischen ‚starken‘ und ‚schwachen‘ bzw. ‚lokalen‘ und ‚globalen‘ Metalepsen immer eindeutig zu treffen ist. Obwohl mich im Folgenden vor allem solche – nach Ryan: ontologische – Metalepsen interessieren, die die Grenzen zwischen ontologisch distinkten diegetischen Ebenen auf scheinbar paradoxe Weise überschreiten oder gar ganz auflösen, muss auch hier zumindest die Existenz ‚lokaler‘ metaleptischer Effekte mit berücksichtigt werden, die diese Grenzen nur kurzfristig außer Kraft setzen und dadurch letztlich vor allem ihre Gültigkeit bestätigen. Zudem werden metaleptische Transgressionen gerade in neueren Filmen hollywoodscher Prägung häufig durch eine – bereits in SHERLOCK JR. zu beobachtende – Einbettung in eine übergeordnete Diegese oder andere, teilweise erst im weiteren Filmverlauf nachgelieferte Erklärungsangebote plausibilisiert oder überhaupt nur *angedeutet*, wobei zwischen einer solchen „*metaleptischen Tendenz* und einer ‚vollwertigen‘ *Metalepse* [...] keine absolute Grenze“ (Kuhn 2008, S. 370, Herv. im Original) gezogen werden kann. Es ist also nicht ausreichend, zwischen den in FIGHT CLUB zu beobachtenden ‚lokalen‘ Formen ‚starker‘ Metalepsen und entsprechenden ‚globalen‘ Formen zu unterscheiden, wie sie in ADAPTATION. vorliegen. Es scheint vielmehr notwendig – oder zumindest nützlich – zu sein, die Paradoxie durch Filme erzählter metaleptischer Transgressionen sowohl *graduell* als auch *prozessual* zu denken, um erstens auch ‚globale‘ Formen ‚schwacher‘ Metalepsen, wie sie in ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND zu finden sind, in den Blick zu bekommen und zweitens die in EXISTENZ zu beobachtende nachträgliche Plausibilisierung von auf den ersten Blick genuin paradox erscheinenden Transgressionen angemessen beschreiben zu können. Doch zunächst zurück zu FIGHT CLUB.

Metaleptisches Erzählen in FIGHT CLUB⁶

Während sich in SHERLOCK JR., THE PURPLE ROSE OF CAIRO und LAST ACTION HERO metaleptische Effekte aus mehr oder weniger paradoxen Grenzüberschreitungen zwischen der Diegese und der Hypodiegese (bzw. zwischen der Hypodiegese und der Hypo-Hypodiegese) ergeben, können Filme durchaus auch die Extradiegese in das metaleptische Spiel mit den Zuschauern integrieren. Ein eher subtiles Beispiel hierfür liefert David Finchers FIGHT CLUB von 1999, in dessen Anfangssequenz zunächst ein namenloses erzählendes Ich recht klar als Auslöser der unterschiedlichen Analepsen in der audiovisuellen Narration markiert wird, obwohl es wohl kaum über die Fähigkeit verfügt, die entsprechenden Bilder selbst hervorzubringen. Bemerkenswert ist dabei nicht zuletzt der Umstand, dass es sich bei der von Edward Norton gespielten Figur nicht um das *erzählende*, sondern vielmehr um das *erlebende* Ich handelt. Das erzählende Ich verwendet zwar die Stimme von Edward Norton, ist aber – anders als das erlebende Ich – in der Extradiegese zu verorten. Obwohl die durch das erzählende Ich ausgelöste Analepse von der Erinnerung des erlebenden Ichs an Marla Singer begleitet wird, eröffnet der folgende Teil der audiovisuellen Narration insofern auch noch nicht notwendigerweise eine Hypodiegese, da es sich hier wohl eher um eine Visualisierung der sprachlichen Narration des erzählenden Ichs handelt.

Es finden sich innerhalb der durch eine recht komplexe Kombination von sprachlicher und audiovisueller Narration dargestellten Diegese jedoch durchaus Erzählungen, Erinnerungen und Vorstellungen des erlebenden Ichs und anderer Figuren, auf die ich hier aber nicht weiter eingehen möchte, da die entsprechenden Ebenenwechsel zumindest im Nachhinein meist recht klar markiert werden. Allerdings kommt es an verschiedenen Stellen des Films zu Grenzüberschreitungen speziell zwischen der Extradiegese und der Diegese. Obwohl bereits der nachdenkliche Ausdruck auf dem Gesicht des erlebenden Ichs kurz vor der zweiten Analepse in der Anfangssequenz auf die von FIGHT CLUB verwendete Form des metaleptischen Erzählens hinweisen mag, sind die Metalepsen hier meist deutlich expliziter markiert. Eine besonders eindruckliche Metalepse findet sich dabei in jener Sequenz des Films, die das erzählende Ich durch ein „Let me tell you a little bit about Tyler Durden“ einleitet (vgl. hierzu mit etwas anderem Fokus auch Kuhn 2008, S. 376f.). Das in der Extradiegese

⁶ Die folgende Analyse findet sich in ähnlicher Form ebenfalls in Thon 2009.

zu verortende erzählende Ich dringt in die Diegese und also in die Welt seiner eigenen Erzählung ein, oder zumindest zeigt die audiovisuelle Narration eben nicht nur Tyler Durden, sondern darüber hinaus das erzählende Ich, während es von Tyler Durden erzählt. Dieser wiederum ist sich sowohl der Gegenwart des erzählenden Ichs als auch der Materialität des ihn darstellenden Films offensichtlich bewusst und spricht zudem denselben – unbestimmten – Adressaten wie das erzählende Ich an, obwohl jener Adressat sich auf einer anderen – nämlich der extradiegetischen – Ebene befinden müsste.

Allerdings ist es für eine Metalepse keineswegs notwendig, dass die Grenzen zwischen den unterschiedlichen diegetischen Ebenen oder (Sub-)Welten *durch die Figuren* überschritten werden. Eine andere, nicht weniger häufig zu findende Form der Metalepse ist bereits dann gegeben, wenn Figuren einer untergeordneten Ebene (wie der Diegese) ein ‚unmögliches‘ Wissen von höheren Ebenen (wie der Extradiegese) haben. Diese Form der Metalepse tritt in FIGHT CLUB besonders klar in dem Moment in Erscheinung, als die anfängliche Analepse am Filmende komplettiert wird. Die vom Beginn des Films abweichende Feststellung des erlebenden Ichs „I *still* can't think of anything“ kommentiert Tyler Durden mit einem lakonischen „Oh, flashback humor“. Beide Figuren sind sich hier also des Umstandes bewusst, dass es sich bei ihnen um diegetische Figuren handelt, und dieses Wissen läuft der ‚Logik der Fiktion‘ eindeutig zuwider. Über diese mit William Nelles (1992, S. 94) vielleicht am ehesten als ‚epistemologische Metalepse‘ zu bezeichnende ‚lokale‘ Form der ‚starken‘ Metalepse hinaus erfüllt nun nicht nur die von Edward Norton gespielte Figur eine Doppelfunktion als erlebendes und erzählendes Ich, dem die sprachliche Narration zugeschrieben werden kann. Vielmehr wird durch das am Ende des Films kurz eingeblendete Pornobild – bei dem es sich um dasselbe Bild handelt, das die diegetische Figur Tyler Durden zuvor in Familienfilme geschnitten hat – zumindest angedeutet, dass auch letztere ein Gegenstück in der Extradiegese haben könnte, welches deutlich unmittelbarer als das erzählende Ich für die audiovisuelle Narration verantwortlich zeichnet. Es würde sich dann also um eine – jedoch wiederum nur ‚lokal‘ auftretende – Form der ‚starken‘ Metalepse mit umgekehrten Vorzeichen handeln, in der eine Figur aus der Diegese Einfluss auf die Darstellung derselben zu nehmen scheint. Diese Variante metaleptischen Erzählens findet sich in sehr viel umfassenderer bzw. ‚globalerer‘ Form ebenfalls in ADAPTATION.

Metaleptisches Erzählen in ADAPTATION.

Spike Jonzes ADAPTATION. von 2002 erzählt die Geschichte des Drehbuchautors Charlie Kaufman, der den Auftrag bekommt, aus Susan Orleans Roman *The Orchid Thief* ein Drehbuch zu machen, diesen also für die Leinwand zu *adaptieren*. Anders als in FIGHT CLUB ist das Voice-over mit der Stimme von Nicholas Cage zwar durchgängig als Gedankenrede dem erlebenden Ich Charlie Kaufmans zuzuschreiben, aber auch ohne ein zusätzliches erzählendes Ich in der Extradiegeese ist eines der zentralen Merkmale von ADAPTATION. die bereits in FIGHT CLUB zu beobachtende Schwierigkeit, bestimmte Figuren bloß *einer* diegetischen Ebene zuzuordnen. Das beginnt damit, dass ADAPTATION. sich exzessiv auf real existierende Personen bezieht: Susan Orlean ist nicht nur eine von Meryl Streep gespielte Figur innerhalb der Diegeese, sondern auch die reale Autorin des Romans *The Orchid Thief*, der – ebenso wie Roman und Figur in der Diegeese – wiederum eine Geschichte über die reale Person John LaRoche erzählt. Ebenso handelt es sich bei Charlie Kaufman um einen realen Drehbuchautor, dessen in der Diegeese von ADAPTATION. gedrehter Film BEING JOHN MALKOVICH wiederum zugleich in der realen Welt existiert. Darüber hinaus ist der von Brian Cox gespielte Drehbuchguru Robert McKee, bei dem zunächst Charlies fiktiver Zwillingbruder Donald und später auch Charlie selbst Rat sucht, nicht nur eine fiktive Figur, sondern auch eine Person in der realen Welt. Doch damit nicht genug: Charlie Kaufman ist – gemeinsam mit seinem fiktiven Zwillingbruder Donald – als Drehbuchautor von ADAPTATION. angegeben, bei dem es sich im Übrigen um eine Adaption von eben jenem *The Orchid Thief* handelt, aus dem der fiktive Charlie in ADAPTATION. ein Drehbuch machen soll. Es finden sich hier also recht komplexe Spiegelungen unterschiedlicher diegetischer Ebenen, aber deswegen muss noch nicht unbedingt vom Vorliegen metaleptischer Erzählstrategien ausgegangen werden.

Genuin metaleptisch wird die audiovisuelle Narration von ADAPTATION. erst von jenem Zeitpunkt an, ab dem die Entscheidungen des diegetischen Charlie Kaufman (und seines Zwillingbruders) zunehmend als den realen Film ADAPTATION. beeinflussend dargestellt werden, ab dem der Film also behauptet, dass der *fiktive* Charlie Kaufman und sein Zwillingbruder Donald das *reale* Drehbuch des Films ADAPTATION. schreiben und damit die Diegeese, deren Teil sie sind, erst erschaffen. Dabei thematisiert nicht nur der Film durch das Oszillieren zwischen Charlies Arbeitsprozess und dessen Ergebnissen, sondern auch der fiktive Charlie Kaufman selbst die-

sen metaleptischen Prozess: Ähnlich wie in *FIGHT CLUB* findet sich in *ADAPTATION.* eine Schlüsselsequenz, in welcher der Film seine paradoxe diegetische Struktur besonders deutlich (und in hohem Maße selbstreferentiell) ausstellt. In dieser Sequenz wird nicht nur die metaleptische Situation gezeigt, in der der fiktive Charlie Kaufman die Idee für die Sequenz entwickelt, in der er gezeigt wird, wie er die Vorlage für eine im Film bereits gezeigte – und also vom fiktiven Charlie bereits erlebte – Sequenz in sein Diktiergerät spricht, sondern Charlie stellt ganz explizit selbst fest, dass er sich in sein eigenes Drehbuch schreibt. Ouroboros – die Schlange, die sich selbst in den Schwanz beißt – ist ein recht naheliegendes Symbol für diese Form der Metalepse, die zugleich als eine Form der *Mise en Abyme* betrachtet werden kann, des Blicks in den Abgrund des sich ins Unendliche fortsetzenden Selbstbezugs. Tatsächlich findet sich ein entsprechender Hinweis bereits in Marie-Laure Ryans Überlegungen zur ontologischen Metalepse: „Another way to represent ontological metalepsis is through the image of the snake that bites its own tail, a literal rendering of the concept of the strange loop“ (Ryan 2006, S. 208f.). Eine andere besonders eingängige Visualisierung dieser paradoxen Form metaleptischer Selbstreferenz, die zudem den transmedialen Charakter des Phänomens der Metalepse eindrucksvoll markiert, liegt mit M. C. Eschers bekannter Zeichnung *Drawing Hands* vor (vgl. Hofstadter 1979, S. 689f.; Meister 2003).

Doch zurück zu *ADAPTATION.*: Wenn bei einzelnen Zuschauern nach der beschriebenen Szene noch Zweifel daran bestehen sollten, dass es sich hier um eine besonders selbstreferentielle Form des metaleptischen Erzählens handelt, in der diegetische – und letztlich trotz der skizzierten Referenz auf reale Personen und Begebenheiten fiktive – Figuren am Drehbuch für einen Film arbeiten, der eben jene Diegese darstellt, in der sie sich selbst befinden, so dürften diese Zweifel spätestens im letzten Drittel des Films beseitigt werden. Der zentrale Wendepunkt der Handlung wird dabei dadurch markiert, dass Charlie seinen Zwillingbruder auf Rat seines Agenten und nach einem Besuch bei Robert McKee um Hilfe beim Schreiben des Drehbuchs bittet, die dieser ihm auch gewährt. Ab diesem Zeitpunkt wird aus der bisher zu weiten Teilen aus Charlies Befindlichkeiten bestehenden, reichlich handlungsarmen Charakterstudie das, was Jan Christoph Meister ein „traditional shoot-out-plus-car-chase narrative“ (Meister 2003, o.S.) nennt, in dessen Verlauf Charlie und Donald Orleans und LaRoches kriminelle Machenschaften aufdecken, wobei in der anschließenden Verfolgungsjagd sowohl Donald als auch LaRoche ster-

ben. Dass der Film nicht nur mit einem selbstreflexiven Voice-over Charlies⁷ – in dem er plant, das Drehbuch mit einer Sequenz zu beenden, in der Charlie plant, das Drehbuch mit einer Sequenz zu beenden, in der... –, sondern auch mit dem Song „Happy Together“ endet, den Donald in *seinem* Drehbuch „The Three“ ebenfalls verwendet und zudem kurz vor seinem Tod summt, ist dabei die folgerichtige Abrundung dieser sich durch den gesamten Filmverlauf ziehenden und insofern im besten Sinne ‚globalen‘ Form ‚starken‘ metaleptischen Erzählens.

Filmrezeption als Prozess der Hypothesenbildung

Bereits im Rahmen meiner knappen Analysen von FIGHT CLUB und ADAPTATION. ist angeklungen, dass es sich bei der Filmrezeption um einen Prozess handelt, in dessen Verlauf die Zuschauer Modelle der erzählten Welt entwerfen und – auf der Grundlage von durch die filmische Narration vermittelten Informationen – kontinuierlich präzisieren und überarbeiten. Ein zentrales Ziel der Rezeption narrativer Spielfilme lässt sich insofern als Konstruktion der mentalen Repräsentation einer möglichst *konsistenten* Welt verstehen. Hans Jürgen Wulff schreibt hierzu:

Das Diegetische umfasst mehr als das, was das Bild zeigt. Die Diegese [hier im Sinne von ‚erzählte Welt‘, JNT] ist das Produkt einer *synthetischen Leistung*, die in der Aneignung des Textes erbracht wird und die ich im folgenden *Diegetisieren* nennen werde. Sie ist eines der formalen Ziele der Rezeption – den Raum der Erzählung zu generieren und zu durchdringen, die inneren Plausibilitäts- und Wahrscheinlichkeitsmaße der erzählten Welt aufzubauen. Zum Verstehen der Geschichte ist es unabdingbar, die Kondition der Diegese als Voraussetzung der Narration zu akzeptieren. (Wulff 2007, S. 46, Herv. im Original)

In diesem Kontext ist zunächst festzustellen, dass das metaleptische Erzählen in FIGHT CLUB und ADAPTATION. die Zuschauer daran hindert, ein logisch konsistentes Bild der erzählten Welt aufzubauen: Die skizzierten ‚lokalen‘ und ‚globalen‘ Metalepsen sind genuin paradox und werden im weiteren Verlauf der filmischen Narration nicht plausibilisiert.

⁷ Nicht zuletzt kommentiert ADAPTATION. durch die Figuren Charlie Kaufman und Donald Kaufman bzw. Robert McKee pointiert das Spannungsverhältnis zwischen der ‚populären Dramaturgie‘ und abweichenden narrativen Konventionen, inklusive der – offensichtlich selbstreferentiellen – Verwendung eines Off-Erzählers, um über eben diese narrative Technik zu reflektieren. Vgl. hierzu auch Eder 2008, S. 146.

Gerade weil zumindest Wolfs eingangs zitierte Explikation des Begriffs sich auf derartige ‚starke‘ Formen metaleptischer Transgressionen beschränkt, muss jedoch auch betont werden, dass es sich beim Auftreten von nicht-plausibilisierbaren Metalepsen zumindest im Mainstream-Film nach wie vor eher um eine Seltenheit handelt. Verbreiteter scheinen Formen des metaleptischen Erzählens zu sein, die die entsprechenden Transgressionen auf die eine oder andere Weise plausibilisieren und also die Zuschauer gerade *nicht* daran hindern, ein logisch konsistentes Bild der erzählten Welt aufzubauen. Allerdings stellen derartige ‚schwache‘ Formen metaleptischer Transgressionen, wie sie in Filmen wie ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND oder EXISTENZ zu beobachten sind, die Zuschauer ebenfalls vor eine Reihe bemerkenswerter Rezeptionsprobleme.

Obwohl es im Rahmen des vorliegenden Beitrags nicht darum gehen kann, die umfangreiche kognitionswissenschaftlich orientierte Forschung zur Filmrezeption aufzuarbeiten,⁸ sind die für metaleptisches Erzählen relevanten Rezeptionsprobleme doch noch etwas detaillierter zu skizzieren. Dazu lässt sich zunächst in lockerem Anschluss an Edward Branigan (1992) zwischen drei grundlegenden Formen von Problemen unterscheiden, vor die narrative Filme ihre Zuschauer stellen. Es handelt sich hierbei um räumliche, zeitliche und kausale Rezeptionsprobleme bzw. genauer: um Probleme, mit denen sich die Zuschauer bei der Rekonstruktion räumlicher, zeitlicher und kausaler Relationen innerhalb der

⁸ Die sich seit Mitte der 1980er Jahre zunehmender Beliebtheit erfreuenden kognitionswissenschaftlichen Ansätze innerhalb der Filmnarratologie verschieben den Fokus von der Analyse ‚statischer‘ narrativer Strukturen auf den Prozess der Filmrezeption. Neben den wirkmächtigen Monographien von Bordwell (1985) und Branigan (1992) wären hier für den deutschsprachigen Raum vor allem die frühen Arbeiten von Ohler (1994) und Wuss (1993) zu nennen (vgl. aber auch die Überblicksdarstellungen in Currie 1999, Eder 2003 und Schweinitz 1999). Obwohl kognitionswissenschaftliche Ansätze die Filmnarratologie der 1990er Jahre dominiert haben, ist hier kaum von einer klaren Opposition zwischen einer ‚strukturalistischen‘ und einer ‚kognitivistischen‘ Schule auszugehen. Stattdessen lässt sich das Verhältnis zwischen strukturalistisch und kognitionswissenschaftlich orientierten Ansätzen sowohl für die Narratologie im Allgemeinen als auch für die Filmnarratologie im Speziellen eher komplementär denken, da sowohl kognitionswissenschaftliche Ansätze häufig durchaus an ‚artefaktorientierten‘ Analysen der Struktur narrativer Filme interessiert sind, als auch eher strukturalistisch operierende Ansätze von einer kognitionswissenschaftlich informierten Reflexion über Produktions- und Rezeptionsbedingungen profitieren können.

erzählten Welt konfrontiert sehen. Bei der Rezeption narrativer Filme besteht eine der zentralen Aufgaben der Zuschauer also darin, das in einer bestimmten Einstellung gezeigte Geschehen in räumliche, zeitliche und kausale Relationen zum in vorangegangenen Einstellungen gezeigten (oder bloß implizierten) Geschehen zu setzen. Den meisten Zuschauern geht es dabei wie gesagt in erster Linie darum, eine „mehr oder weniger detaillierte und möglichst schlüssige raumzeitliche Vorstellung von der erzählten Welt“ (Fuxjäger 2007, S. 18) zu generieren. Bei Filmen wie *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND* oder *EXISTENZ*, die nicht nur eine komplexe diegetische Struktur aufweisen, sondern auch dezidiert metaleptisch erzählen, müssen die Zuschauer daher bei der Rezeption – stärker als in Filmen mit einer einheitlichen und nicht-metaleptischen diegetischen Struktur – den ontologischen Status des dargestellten Geschehens beachten und also neben den kausalen immer auch die *diegetischen* Relationen zwischen den in unterschiedlichen Einstellungen gezeigten Geschehenselementen rekonstruieren. So ist die diegetische Struktur in *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND* mit seinen ‚schwachen‘ metaleptischen Transgressionen zwar recht komplex, aber Ebenenwechsel werden dennoch meist klar markiert. Demgegenüber zwingt ein Film wie *EXISTENZ* die sich auf der Suche nach Erklärungen für zunächst ‚stark‘ paradox erscheinende metaleptische Transgressionen befindlichen Zuschauer nicht selten dazu, ihre vorläufig aufgestellten Hypothesen über die erzählte Welt angesichts von im Filmverlauf nachgereichten Informationen zu verwerfen oder zu modifizieren.

Metaleptisches Erzählen in *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND*

Die filmische Narration in Michel Gondrys *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND* von 2004 erzeugt ihre metaleptischen Effekte dabei in erster Linie durch die Verwischung der Grenze zwischen der diegetischen ‚Realität‘ und der hypodiegetischen ‚Gedankenwelt‘ des Protagonisten. Dabei kommt es nicht nur zwischen der Diegese und der Hypodiegese, sondern auch zwischen unterschiedlichen Bereichen der hypodiegetischen ‚Gedankenwelt‘ zu zahlreichen – meist jedoch plausibel erklärten und also ‚schwachen‘ – metaleptischen Transgressionen. *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND* erzählt die Geschichte des von Jim Carrey gespielten Joel Barish und der von Kate Winslet gespielten Clementine Kruczynski, die nacheinander ihre Erinnerungen an die gemeinsame zweijährige Be-

ziehung von einer darauf spezialisierten Firma namens Lacuna löschen lassen. Aufgrund von Unachtsamkeiten der Lacuna-Mitarbeiter erlangt Joel während des Löschprozesses sein Bewusstsein teilweise wieder und sieht sich – nach wie vor ohne die Fähigkeit, seinen Körper zu kontrollieren – mit der bevorstehenden Zerstörung seiner hypodiegetischen Erinnerungen an Clementine und ihre gemeinsame Beziehung durch die in der Diegese verorteten Lacuna-Mitarbeiter konfrontiert. Während es sich hier in gewisser Hinsicht bereits um eine metaleptische Grundkonfiguration handelt, insofern schon der Prozess der Gedächtnislöschung zu einem Einwirken diegetischer Figuren auf die Hypodiegese führt, kommt es im weiteren Verlauf des Löschprozesses zu einer Reihe von weniger direkt zu plausibilisierenden Metalepsen. Diese zunächst noch weitgehend ‚lokalen‘ metaleptischen Transgressionen beginnen damit, dass das hypodiegetische Ebenbild Joels in dessen Erinnerungen Gesprächsfetzen aus der Diegese wahrnehmen kann und sich so seiner gegenwärtigen Situation bewusst wird.

Allerdings führt der Umstand, dass die hypodiegetische Figur Joel sich als Teil seiner Erinnerungen der gegenwärtigen Situation des diegetischen Joels bewusst wird, nicht nur zu einer Form von ‚schwacher‘ Metalepse, in der die hypodiegetische Figur Joel als mentale Repräsentation seiner gegenwärtigen Selbstwahrnehmung aus dem Bereich von Joels *Vorstellungen* in den Bereich von Joels *Erinnerungen* wechselt, sondern es kommt zu einer Vielzahl weiterer ‚schwacher‘ metaleptischer Effekte, die letztlich dazu führen, dass die zunächst getrennt erscheinenden Bereiche von Joels ‚Gedankenwelt‘ zunehmend ineinander aufgehen:

The [hypo]diegetic level [...] cease[s] to simply be a collection of singular memories which are progressively interwoven with the content of the conversation taking place on a different level of the narrative. This means that the sonic overlap is no longer simply rhetorical but ontological, it has erased the distinction between intradiegetic and [hypo]diegetic, past and present, waking and sleeping. (Campora 2009, S. 127)

Es kommt also zu unterschiedlichen Graden der *Vermischung* des auf die Gegenwart bezogenen Bereichs der Vorstellungen mit dem primär auf die Vergangenheit bezogenen Bereich der Erinnerungen: So finden sich in Joels hypodiegetischer ‚Gedankenwelt‘ erstens ‚reine‘ Erinnerungen mit stark analeptischem Charakter, zweitens solche Erinnerungen, die der gegenwärtige hypodiegetische Joel durch ein Voice-over kommentiert, drittens solche Erinnerungen, die der gegenwärtige hypodiegetische Joel als Außenstehender wahrnimmt und die also gewissermaßen ohne sein

Zutun ablaufen, viertens Vorstellungen Joels, die auf Erinnerungen basieren und in denen der gegenwärtige hypodiegetische Joel mehr oder weniger frei handeln kann, und fünftens Vorstellungen Joels, die scheinbar auf Kindheitserinnerungen basieren und in denen der gegenwärtige hypodiegetische Joel aufgrund von durch die jeweilige Erinnerung vorgegebenen Rollenerwartungen nur eingeschränkt frei handeln kann.⁹

Nun sind jedoch – wie bereits in *SHERLOCK JR.* – alle diese vermeintlichen Metalepsen durch die Zuschauer unter Rekurs auf ihren imaginären Status und den Prozess des Löschsens von Erinnerungen plausibilisierbar. Die metaleptischen Transgressionen sowohl zwischen den – ohnehin kaum als strikt getrennt zu denkenden – Bereichen von Joels ‚Gedankenwelt‘ als auch zwischen letzterer und der Diegese selbst, sind oder bleiben nicht im engeren Sinne paradox, da sie sich nahezu ausnahmslos über im Rahmen der diegetischen Struktur des Films plausible (kausal-)logische Relationen erklären lassen. Die einzige ‚starke‘ Metalepse wird durch den Film bezeichnenderweise nur angedeutet: Obwohl sich der gegenwärtige hypodiegetische Joel nicht mit der realen, sondern mit der imaginären bzw. erinnerten, in jedem Fall aber hypodiegetischen Clementine dort verabredet, treffen sich die beiden diegetischen Figuren Joel und Clementine am Anfang des – hochgradig nonchronologisch erzählenden – Films und – daher – am Ende der Geschichte in Montauk. Auch diese Metalepse ließe sich in einem ‚realistischen‘ Rahmen plausibilisieren, da es sich hier um einen für beide Figuren wichtigen Gedächtnisort handelt und ihr Treffen insofern Zufall sein könnte. Für den vorliegenden Zusammenhang ist die unentscheidbare Frage nach der Stärke dieser nur angedeuteten Metalepse allerdings weniger relevant als die Beobachtung, dass *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND* bei seinen Zuschauern durchaus den Eindruck eines ‚starken‘ metaleptischen Erzählens hervorrufen dürfte, obwohl ihnen die Plausibilisierung der nur scheinbar paradoxen Transgressionen – etwas

⁹ Der Status des dargestellten Geschehens und die Auswirkungen der Gedächtnislöschung werden dabei in *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND* auf vielfältige Weise durch die Bild- und Tonqualität markiert. Aufschlussreich – aber im Rahmen des vorliegenden Beitrags nicht zu leisten – wäre vor diesem Hintergrund womöglich auch ein Vergleich mit der Darstellung von ‚Gedankenwelten‘ in Filmen wie *A BEAUTIFUL MIND* (2001) oder *IDENTITY* (2003). Vgl. auch Reinerth 2009 sowie Reinerths Beitrag im vorliegenden Band für eine deutlich ausführlichere Auseinandersetzung mit den hier nur angerissenen Fragen der filmischen Repräsentation von Vorstellungen und Erinnerungen, die weder im Film noch in der Realität als notwendigerweise distinkt zu denken sind.

anders als in der abschließend zu analysierenden audiovisuellen Narration von EXISTENZ – meist recht unmittelbar ermöglicht wird. Letztlich stellt die Rekonstruktion der entsprechenden räumlichen, zeitlichen, kausalen und vor allem diegetischen Relationen zwischen den einzelnen Sequenzen die Zuschauer von ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND auch und gerade aufgrund des ‚globalen‘ Auftretens der entsprechenden metaleptischen Effekte vor eine Reihe herausfordernder Rezeptionsprobleme, so dass sich hier – trotz der eher gering ausgeprägten Stärke der sich in den entsprechend plausibilisierten Transgressionen manifestierenden Paradoxie – durchaus von genuin metaleptischem Erzählen sprechen lässt.

Metaleptisches Erzählen in EXISTENZ

David Cronenbergs EXISTENZ von 1999 spielt ebenso wie ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND auf recht auffällige Weise mit der Verwischung der Grenzen zwischen unterschiedlichen diegetischen Ebenen und lässt sich insofern als ein weiteres Musterbeispiel für metaleptisches Erzählen betrachten. Dieses Spiel beginnt bereits in der ersten Sequenz des Films, in der einem erwartungsfrohen Publikum ein neues, surrealistisches Computerspiel mit dem Titel *eXistenZ* präsentiert wird. Die Annahme, dass solche Spiele ‚virtuelle Welten‘ erschaffen können, wird zum Ausgangspunkt der komplexen diegetischen Struktur des Films und führt zudem zu einer grundlegenden Unsicherheit im Hinblick auf den diegetischen Status des dargestellten Geschehens, die die Zuschauer immer wieder dazu zwingt, ihre Hypothesen in Bezug auf die diegetischen Relationen zwischen den in unterschiedlichen Sequenzen gezeigten Geschehenselementen zu revidieren. Die vermeintliche Diegese der Anfangssequenz wird dabei zunächst um die scheinbare Hypodiegese von *eXistenZ* erweitert, die wiederum durch die scheinbare Hypo-Hypodiegese eines weiteren Computerspiels innerhalb von *eXistenZ* ergänzt wird, das ich der Übersichtlichkeit halber im Folgenden als *eXistenZ_2* bezeichnen möchte. Im weiteren Verlauf des Films stellt sich jedoch – ganz im Sinne des skizzierten prozessualen Charakters metaleptischen Erzählens – heraus, dass die vermeintliche Diegese der Anfangssequenz wiederum Teil eines Computerspiels mit dem Titel *transCendenZ* und also nicht als Diegese, sondern – bis auf Weiteres – als Hypodiegese zu begreifen ist. Die von *eXistenZ* erschaffene Welt wird also nachträglich zur Hypo-Hypodiegese und die Welt des hypo-hypodiegetischen Computerspiels *eXistenZ_2* entsprechend zur Hypo-Hypo-Hypodiegese. EXISTENZ verwendet insofern

eine komplexe diegetische Struktur, an der nicht zuletzt die trotz aller Schwierigkeiten zu konstatierende Nützlichkeit der in weiten Teilen auf Genette zurückzuführenden „mind-numbing taxonomies of narratology“ (Malina 2002, S. 1) bei der Rekonstruktion metaleptischer Phänomene illustriert werden kann.

Die Hauptfiguren Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh) und Ted Pikul (Jude Law) wechseln dabei recht frei zwischen den unterschiedlichen Ebenen: Innerhalb der durch *transCendenZ* konstituierten Hypodiegese betreten sie zunächst die Hypo-Hypodiegese von *eXistenZ*, von wo aus sie in die Hypo-Hypo-Hypodiegese von *eXistenZ_2* weiterreisen. Als Pikul das Spiel unterbricht, wechseln sie zurück in die Hypodiegese von *transCendenZ* und setzen das Spiel kurz darauf innerhalb der Hypo-Hypo-Hypodiegese von *eXistenZ_2* fort. Von dort wechseln sie wieder in die Hypo-Hypodiegese von *eXistenZ*, die zunehmend auf metaleptische Weise mit der Hypo-Hypo-Hypodiegese von *eXistenZ_2* zusammenzufallen scheint. Nachdem sie das Spiel beendet haben und sich wieder in der Hypo-Hypodiegese von *tranCendenZ* befinden, kommt es zu einem vorläufig letzten Wechsel auf die Ebene der (vermeintlichen?) Diegese, innerhalb der *tranCendenZ* als ‚reales‘ Computerspiel existiert. Obwohl dieses Spiel mit unterschiedlichen diegetischen Ebenen für sich genommen bereits bemerkenswert ist, wird der metaleptische Charakter der filmischen Erzählung von *EXISTENZ* nicht primär durch die – in der Regel deutlich markierten und über die Rahmung als Computerspiel von Beginn an plausibilisierten – Wechsel der Hauptfiguren zwischen den jeweiligen diegetischen Ebenen bestimmt (zumal angedeutet wird, dass es sich hier genau genommen nicht um dieselben Figuren handelt und also keine Grenzverletzung stattfindet). Vielmehr kommt es im Verlauf des Films in zunehmendem Maße zu metaleptischen ‚Kontaminationen‘ der zunächst unterscheidbar scheinenden diegetischen Ebenen. Bei der ‚schwächsten‘ Form der in *EXISTENZ* auftretenden paradoxen Grenzüberschreitungen handelt es sich – wie bereits in *FIGHT CLUB* – um epistemologische Metalepsen. So verfügen verschiedene Figuren in *eXistenZ* nach der Rückkehr von Pikul und Allegra über ein ‚unlogisches‘ Wissen im Hinblick auf Elemente der Hypo-Hypo-Hypodiegese von *eXistenZ_2*. Diese metaleptische Kontamination der beiden zunächst ontologisch getrennt erscheinenden Ebenen weitet sich nun weiter aus, bis schließlich unentscheidbar wird, ob sich Geller und Pikul in der Hypo-Hypodiegese von *eXistenZ* oder der Hypo-Hypo-Hypodiegese von *eXistenZ_2* befinden.

Während diese Vermischung durch die Zuschauer allerdings noch recht einfach unter Rekurs auf den Umstand plausibilisiert werden kann, dass beide Ebenen Teil des Computerspiels *eXistenZ* sind, muss der Wechsel eines – das seltsame Verhalten von *eXistenZ* weiter begründenden – Virus’ von der Hypo-Hypodiegese auf die Hypodiegese zunächst genuin paradox erscheinen und wird durch die Figuren auch entsprechend bewertet („Es ist ein Fall von völlig verrückter Osmose, mit dem wir es hier zu tun haben.“). Selbst diese scheinbar ‚starke‘ Metalepse wird jedoch recht zeitnah durch eine Umkehr der ihr zugrundeliegenden kausalen Relation plausibilisiert, wenn der ‚virtuelle Virus‘ in der Hypo-Hypodiegese von *eXistenZ* durch Geller als Effekt eines in der Hypodiegese von *transCendenZ* ‚real existierenden‘ Virus’ beschrieben wird. Rückblickend lässt sich diese Transgression – wie viele andere metaleptische Effekte in *EXISTENZ* – ebenso leicht durch den Umstand erklären, dass die Hypodiegese genau wie die Hypo-Hypodiegese von *eXistenZ* ein Teil des Computerspiels *transCendenZ* ist. Diese für *EXISTENZ* zentrale Plausibilisierungsstrategie betrifft dabei interessanterweise auch Ereignisse und Gegebenheiten innerhalb der Diegese: So lässt sich letztlich sogar das Auftauchen von zunächst innerhalb der unterschiedlichen Subwelten von *transCendenZ* eingeführten Lebewesen wie dem Hund oder Gegenständen wie der Knochenpistole über den zuvor bereits im Hinblick auf *eXistenZ* thematisierten Zugriff dieser Art von Computerspielen auf die Erinnerungen ihrer Spieler erklären (vgl. hierzu ebenfalls die eher knappen Ausführungen in Browning 2007, S. 165). Gleichzeitig wird durch die zahlreichen diegetischen Ebenen und teilweise stark metaleptisch *scheinenden* Ebenenwechsel nicht nur der Status der vermeintlichen Diegese, sondern die gesamte diegetische Struktur von *EXISTENZ* als vorläufig und problematisch markiert. Es handelt sich also beim Spiel mit scheinbar paradoxen Grenzüberschreitungen zwischen zunächst als ontologisch distinkt dargestellten diegetischen Ebenen, die sich allerdings im weiteren Filmverlauf als im Rahmen der ‚Logik der Fiktion‘ befindlich herausstellen, um einen für das metaleptische Erzählen in *EXISTENZ* zentralen Aspekt. Auffällig ist hier wiederum, dass die entsprechenden metaleptischen Effekte durch die nachträgliche Plausibilisierung der zunächst paradox erscheinenden Transgressionen zumindest während der Erstrezeption nur sehr bedingt abgeschwächt werden.

Fazit

Der vorliegende Beitrag hat im Rahmen dezidiert narratologischer Analysen der *mind-bender* FIGHT CLUB, ADAPTATION., ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND und EXISTENZ einige der narrativen Strategien skizziert, mit deren Hilfe Spielfilme metaleptische Effekte hervorrufen bzw. hervorrufen können. Obwohl sich im Zuge der Analysen die durch Genette (und andere) etablierte ‚Ebenentaxonomie‘ als nützlich erwiesen hat, ist doch auch deutlich geworden, dass filmische Metalepsen sich im Rahmen statischer narratologischer Modelle nur bedingt erfassen lassen, da sie letztlich immer als *gradueller* und *prozessualer* Phänomene zu denken sind. Entsprechend wurde vorgeschlagen, zunächst nur scheinbar paradoxe bzw. ‚schwache‘ Transgressionen und genuin paradoxe bzw. ‚starke‘ Transgressionen gegenüberzustellen und darüber hinaus zwischen dem bloß punktuellen bzw. ‚lokalen‘ und dem umfassenden bzw. ‚globalen‘ Auftreten insbesondere ‚starker‘ Metalepsen zu unterscheiden. An dieses Plädoyer für ein im Hinblick sowohl auf die *Stärke* als auch auf den *Umfang* der entsprechenden paradoxen Transgressionen an graduellen Oppositionen orientiertes Verständnis metaleptischen Erzählens anschließend wurde auf die für letzteres zentrale Funktion von *Plausibilisierungsstrategien* eingegangen. So haben die Analysen gezeigt, dass narrative Spielfilme hollywoodischer Prägung nicht selten mit der – teilweise nachträglichen – Plausibilisierung von zunächst als paradox markierten metaleptischen Transgressionen arbeiten, die es den Zuschauern ermöglicht, trotz des Auftretens von Metalepsen, die zunächst den *Eindruck* eines genuin metaleptischen Erzählens hervorrufen, zur Vorstellung einer logisch konsistenten erzählten Welt zu gelangen. Auf diese Weise metaleptisch erzählende Filme zwingen dabei nicht nur die Zuschauer zur stetigen Überprüfung und Präzisierung ihrer Hypothesen in Bezug auf den Status des dargestellten Geschehens und die diegetischen Relationen zwischen unterschiedlichen Sequenzen, sondern legen auch nachdrücklich eine prozessuale Perspektive für die narratologische Analyse nahe. Darüber hinaus macht die – in den Einzelanalysen wie im kursorischen Vergleich der Metalepsen in SHERLOCK JR., THE PURPLE ROSE OF CAIRO und LAST ACTION HERO aufscheinende – Vielfalt, Komplexität und historische Variabilität unterschiedlicher Formen metaleptischen Erzählens im Film deutlich, dass hier noch einiges an Forschungsarbeit sowohl in systematischer als auch in historischer Hinsicht zu leisten ist.

Ohne diese Vielfalt und Komplexität durch eine Typologie relativieren zu wollen, scheinen dennoch vor allem drei anhand ihrer Stärke unterscheidbare Formen des metaleptischen Erzählens relevant zu sein (vgl. auch Thon 2009). Dabei handelt es sich durchgehend um genuin paradoxe Metalepsen, aber es lassen sich dennoch Unterschiede in Bezug auf die Stärke des metaleptischen Effekts ausmachen. Bei der ‚schwächsten‘ dieser ‚starken‘ Metalepsen handelt es sich um eine in den vorangegangenen Analysen als ‚epistemologische Metalepse‘ bezeichnete Form, in der Figuren ein ‚unlogisches‘ Wissen über höhere diegetische Ebenen aufweisen und die letztlich bereits in der häufig zu findenden direkten Ansprache der Zuschauer durch diegetische Figuren – oder anderer Figuren auf ‚höheren‘ diegetischen Ebenen durch solche auf ‚niedrigeren‘ diegetischen Ebenen – vorliegt. Obwohl es sich dabei etwa in *FIGHT CLUB* eindeutig um eine Verletzung der Grenzen zwischen diegetischen Ebenen handelt und es also irreführend wäre, hier von einer bloß ‚rhetorischen‘ Metalepse zu sprechen, kommt eine solche Transgression eigentlich nicht dem tatsächlichen Eindringen in eine ontologisch von der Ursprungsebene distinkte diegetische Ebene gleich. Dies ist jedoch recht klar der Fall, wenn die Protagonisten in *SHERLOCK JR.*, *THE PURPLE ROSE OF CAIRO* oder *LAST ACTION HERO* mit einem Sprung durch die Leinwand die Grenze zwischen der ‚realen‘ und der filmischen Welt überschreiten, weshalb hier dann auch problemlos von ‚ontologischen Metalepsen‘ gesprochen werden kann. In *ADAPTATION.* ließe sich möglicherweise *auch* davon sprechen, dass der reale Drehbuchautor Charlie Kaufman sich in die Diegese eingeschrieben hat, aber letztlich ist der Fall komplexer, da der fiktive Charlie Kaufman als Bestandteil der Diegese eben diese Diegese und damit *sich selbst* hervorbringt. Hier handelt es sich also um einen Spezialfall der ‚ontologischen Metalepse‘, der sich vielleicht treffender als ‚autopoietische Metalepse‘ bezeichnen ließe. Diese für sich genommen bereits recht unterschiedlichen Formen metaleptischer Transgressionen können dann jedoch wiederum sowohl ‚lokal‘ als auch ‚global‘ auftreten und zudem durch Einbettung in eine übergeordnete Diegese – wie in *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND* – oder durch die filmische Narration nachgereichte Erklärungen – wie in *EXISTENZ* – plausibilisiert und also gewissermaßen entkräftet werden. Eine schon aus heuristischen Gründen durchaus wünschenswerte Typologie der Metalepse im Film müsste und sollte die analytische und historische Relevanz der hier nur anhand ausgewählter Beispiele skizzierten Strategien metaleptischen Erzählens jedoch an einem deutlich umfangreicheren Korpus überprüfen.

Filme

- A BEAUTIFUL MIND. USA 2001, Regie: Ron Howard.
 ADAPTATION. USA 2002, Regie: Spike Jonze.
 BEING JOHN MALKOVICH. USA 1999, Regie: Spike Jonze.
 ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND. USA 2004, Regie: Michel Gondry.
 EXISTENZ. CAN 1999, Regie: David Cronenberg.
 FIGHT CLUB. USA 1999, Regie: David Fincher.
 IDENTITY. USA 2003, Regie: James Mangold.
 LAST ACTION HERO. USA 1993, Regie: John McTiernan.
 THE PURPLE ROSE OF CAIRO. USA 1985, Regie: Woody Allen.
 SHERLOCK JR. USA 1924, Regie: Buster Keaton.

Literaturverzeichnis

- Aczel, Richard (1998): „Hearing Voices in Narrative Texts.“ In: *New Literary History* 29, S. 467-500.
- Bordwell, David (2006): *The Way Hollywood Tells It. Story and Style in Modern Movies*. Berkeley, CA: University of California Press.
- Bordwell, David (1985): *Narration in the Fiction Film*. Madison, WI: University of Wisconsin Press.
- Branigan, Edward (1992): *Narrative Comprehension and Film*. London: Routledge.
- Browning, Mark (2007): *David Cronenberg. Author or Filmmaker?* Bristol: Intellect Books.
- Campora, Matthew (2009): „Art Cinema and New Hollywood: Multiform Narrative and Sonic Metalepses in ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND.“ In: *New Review of Film and Television Studies* 7.2, S. 119-131.
- Chatman, Seymour (1990): *Coming to Terms. The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Chatman, Seymour (1978): *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Currie, Gregory (1999): „Cognitivism.“ In: Toby Miller / Robert Stam (Hrsg.): *The Blackwell Companion to Film Theory*. Malden, MA: Blackwell, S. 105-122.
- Doležel, Lubomír (1998): *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.

- Eder, Jens (2008): *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*. Marburg: Schüren.
- Eder, Jens (2003): „Narratology and Cognitive Reception Theories.“ In: Tom Kindt / Hans-Harald Müller (Hrsg.): *What Is Narratology? Questions and Answers Regarding the Status of a Theory*. Berlin: de Gruyter, S. 277-302.
- Eig, Jonathan (2003): „A Beautiful Mind(fuck). Hollywood Structures of Identity.“ In: *Jump Cut. A Review of Contemporary Media* 46, o.S. [URL: <http://www.ejumpcut.org/archive/jc46.2003/eig.mindfilms/index.html>]. Letzter Zugriff: 01.08.2009.
- Elsaesser, Thomas (2009): „Film als Möglichkeitsform. Vom ‚post-mortem‘-Kino zu *mindgame movies*.“ In: Ders.: *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*. Berlin: Bertz + Fischer, S. 237-263.
- Feyersinger, Erwin (2007): „Diegetische Kurzschlüsse wandelbarer Welten: Die Metalepse im Animationsfilm.“ In: *montage / av* 16.2, S. 113-130.
- Fuxjäger, Anton (2007): „Diegese, Diegesis, diegetisch. Versuch einer Begriffsentwirrung.“ In: *montage / av* 16.2, S. 17-37.
- Genette, Gérard (2004): *Métalepse. De la figure à la fiction*. Paris: Éditions du seuil.
- Genette, Gérard (1998): *Die Erzählung*. Zweite Auflage. München: Fink.
- Hofstadter, Douglas R. (1979): *Gödel, Escher, Bach. An Eternal Golden Braid*. New York, NY: Basic Books.
- Johnson, Steven (2006): *Everything Bad Is Good for You. How Popular Culture Is Making Us Smarter*. London: Penguin.
- Kozloff, Sarah (1988): *Invisible Storytellers. Voice-Over Narration in American Fiction Film*. Berkeley, CA: University of California Press.
- Kuhn, Markus (2008): *Filmnarratologie. Entwurf eines erzähltheoretischen Analysemodells*. Hamburg: Universität Hamburg [Dissertation]. Erscheint voraussichtlich 2010 als: *Filmnarratologie. Ein erzähltheoretisches Analysemodell*. Berlin: de Gruyter.
- Lothe, Jakob (2000): *Narrative in Fiction and Film. An Introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- Malina, Debra (2002): *Breaking the Frame. Metalepsis and the Construction of the Subject*. Columbus, OH: Ohio State University.
- McHale, Brian (1987): *Postmodernist Fiction*. New York, NY: Methuen.
- Meister, J. Christoph (2003): „The Metalepticon. A Computational Approach to Metalepsis“ [URL: <http://www.icn.uni-hamburg.de/images/download/jcm-metalepticon.pdf>]. Letzter Zugriff: 01.08.2009.

- Nelles, William (1992): „Stories within Stories: Narrative Levels and Embedded Narrative.“ In: *Studies in the Literary Imagination* 25, S. 79-96.
- Ohler, Peter (1994): *Kognitive Filmtheorie. Verarbeitung und mentale Repräsentation narrativer Filme*. Münster: MakS-Publikationen.
- Orth, Dominik (2005): *Lost in Lynchworld. Unzuverlässiges Erzählen in David Lynchs LOST HIGHWAY und MULHOLLAND DRIVE*. Stuttgart: ibidem.
- Pavel, Thomas G. (1986): *Fictional Worlds*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Reinerth, Maike S. (2009): *Formen der Erinnerung im Spielfilm*. Hamburg: Universität Hamburg [Magisterarbeit].
- Rimmon-Kenan, Shlomith (1983): *Narrative Fiction. Contemporary Poetics*. London: Methuen.
- Ryan, Marie-Laure (2006): *Avatars of Story*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Ryan, Marie-Laure (1991): *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington, IN: Indiana University Press.
- Schlickers, Sabine (1997): *Verfilmtes Erzählen. Narratologisch-komparative Untersuchung zu EL BESO DE LA MUJER ARAÑA (Manuel Puig / Héctor Babenco) und CRÓNICA DE UNA MUERTE ANUNCIADA (Gabriel García Márquez / Francesco Rosi)*. Frankfurt a.M.: Vervuert.
- Schmid, Wolf (2005): *Elemente der Narratologie*. Berlin: de Gruyter.
- Schweinitz, Jörg (1999): „Zur Erzählforschung in der Filmwissenschaft.“ In: Eberhard Lämmert (Hrsg.): *Die erzählerische Dimension. Eine Gemeinsamkeit der Künste*. Berlin: Akademie Verlag, S. 73-87.
- Thomson-Jones, Katherine (2007): „The Literary Origins of the Cinematic Narrator.“ In: *British Journal of Aesthetics* 47.1, S. 76-94.
- Thon, Jan-Noël (2009): „Mind-Bender. Zur Popularisierung komplexer narrativer Strukturen im amerikanischen Kino der 1990er Jahre.“ In: Sophia Komor / Rebekka Rohleder (Hrsg.): *Post-Coca-Colanization: Zurück zur Vielfalt?* Frankfurt a.M.: Peter Lang, S. 171-188.
- Wolf, Werner (2005): „Metalepsis as a Transgeneric and Transmedial Phenomenon. A Case Study of the Possibilities of ‚Exporting‘ Narratological Concepts.“ In: J. Christoph Meister (Hrsg.): *Narratology Beyond Literary Criticism. Mediality – Disciplinarity*. Berlin: de Gruyter, S. 83-107.
- Wulff, Hans J. (2007): „Schichtenbau und Prozesshaftigkeit des Diegetischen: Zwei Anmerkungen.“ In: *montage / av* 16.2, S. 39-51.
- Wuss, Peter (1993): *Filmanalyse und Psychologie*. Berlin: Edition Sigma.