

Britta Hartmann / Hans J. Wulff

Alice in den Spiegeln: Vom Begehen und Konstruieren diegetischer Welten

Eine erste gekürzte Fassung dieses Artikels erschien in: *Montage/AV* 16,2, 2007, S. 4-7.
Bibliographische Angabe der Online-Fassung: <http://www.derwulff.de/2-144>.

Eine Geschichte beginnt. Der Zuschauer ist gewiss, dass sie ihm nicht nur Verhalten, Sehnsüchte, Ängste und Traumata der Figuren, Konflikte zwischen ihnen und anderes, was für die Handlung wichtig ist, präsentieren wird, sondern auch eine fiktionale Welt. Eine Wirklichkeit, in der sie leben, geboren werden und sterben, in der sie zu Mittag essen, an den Festtagen gemeinsam feiern und sich Geschichten erzählen. Wie der Zuschauer in seiner Welt lebt, so leben die Figuren des Films in einer ‚zweiten Realität‘, die jedoch lediglich in der Simulation der Geschichte gültig ist. Einer abgeleiteten Wirklichkeit, in der eigene Gesetze herrschen, die aber auch eigenen Gesetzen unterliegt. Der Zuschauer lässt sich ein auf diese Welt und ihre Regeln, und er akzeptiert bereitwillig die Tatsache, dass hier Öfen sprechen können und es fliegende Drachen, Elfen oder Untote gibt.

Eine Geschichte hört auf. Doch die Welt, in der sie gespielt hat, besteht fort. Neue Geschichten könnten in ihr erzählt werden – mit denselben Figuren oder mit solchen, die bislang eher am Rand gestanden haben. Was wir von ihrer sozialen Realität wahrgenommen haben, mag sich dabei vertiefen, es können aber auch andere Figurenperspektiven die bestehende Welt neu konfigurieren. Der Zuschauer geht nicht unschuldig in die Prozesse des Filmverstehens hinein; er kennt nicht nur seine eigene Welt, sondern auch eine Vielzahl von Genrewelten. Alle Revisionen der Genres im Laufe der Filmgeschichte basieren nicht allein auf anderen Geschichten, sondern zugleich auf Modulationen und Neufassungen der Vorstellung davon, wie ihre Handlungswelten jeweils beschaffen sind.

Handlungswelten von Geschichten tendieren zur Fortzeugung, nehmen Bezug auf andere Geschichten und ihre Welten, auf Bilder, die ihrerseits Bezug auf andere Geschichten und Bilder nehmen und so fort. Auch die Welten, die in Erzählungen hervorgebracht sind, sind nicht unschuldig und neugeboren, sondern leben aus den Bezügen zu anderen, älteren Welten, und ziehen aus dem Vertrauen darauf, dass Zuschauer sich auskennen und die Kenntnis anderer Welten mitbringen, ihre Kraft. Sie sind Produkte und Vor-

aussetzungen der jeweiligen Erzählung zugleich. Sie sind Fortschreibungen von schon Vorhandenem. Sie sind so neu und so vertraut zugleich! Darum können sich Zuschauer so schnell orientieren, sich so schnell einfinden in die diversen Bestimmungselemente dessen, was eine Welt ausmacht, in der eine Geschichte spielen kann.

Die Weltvorstellungen der Genres erscheinen in aller Regel sicher, ihre inneren Macht- und Rechtsverhältnisse vertraut. Doch zuweilen begegnet uns ein Film, der diese Welt anders fasst: Eine Figur wie François Vatel in dem gleichnamigen Film von Roland Joffé (*VATEL*, Frankreich/Großbritannien/Belgien 2000) wäre im Barock-Film für gewöhnlich eine typische Nebenfigur gewesen. Ihn zum Zentrum der Geschichte zu machen, ermöglicht es, die Vorstellung barocker Lebensverhältnisse um eine Ebene zu erweitern – ‚unterhalb‘ der Fürstenschicht wird so eine technokratisch-administrative Intelligenz sichtbar, die die Entfaltung des aristokratischen Glanzes mit einer Gruppe von Bürgerlichen zusammenbringt, deren Arbeit einen Vorgriff auf die Leittugenden des kommenden bürgerlichen Zeitalters darstellt. Ein aufklärerischer Impuls wird in der Gliederung der erzählten Welt spürbar. Ein anderer Fall ist die Anreicherung der Sozialwelt in Serienerzählungen: In den Geschichten um Simenons Kommissar Maigret erweist sich die gesellschaftliche Wirklichkeit als Ensemble von sozialen Kleinwelten, die oft nur wenig miteinander zu tun haben und doch zu der einen Wirklichkeit gehören, in welcher der Kommissar seine Arbeit tut. So entsteht oberhalb der einzelnen Serienfolgen die Vorstellung einer bis zur Inkompatibilität der Teil- oder Subwelten in sich differenzierten modernen Massengesellschaft. Dass Strategien des multiepisodalen und –perspektivischen Erzählens (wie in Robert Altmans *SHORT CUTS*, USA 1993) diese Charakteristik der Vielfalt und inneren Differenz der gesellschaftlichen Lebenswelten auch formal reflektieren, weist auf die tiefe innere Beziehung zwischen Erzählverfahren und Weltenkonstitution.

Eine Geschichte kann brüchig werden. Lässt sich der Zuschauer auf das Leinwand-Geschehen ein, begibt er sich voller Vertrauen in das Geschäft des Filmverstehens hinein. Er sieht Figuren auf der Straße, und er nimmt die Straße als ‚real‘ im oben genannten zweiten Sinn. Doch dann zeigt sich, dass die Straße gar nicht der erzählten Welt zugehört, sondern selbst Teil einer Simulation/Fiktion ist. Zu Beginn von François Truffauts *LA NUIT AMÉRICAINNE* (Frankreich 1973) sieht man auf einen belebten Platz; zwei Männer bewegen sich aufeinander zu, der eine ohrfeigt den anderen – nein, das ist nicht der Beginn der Geschichte, sondern der einer Geschichte in einer anderen Geschichte, eines ‚Films-im-Film‘. Man sieht die Studiobauten, in denen dieser andere Film gedreht wird. Die eigentliche Geschichte und die ihr zugehörige Wirklichkeit ist die Wirklichkeit des Studios, nicht die der Fiktion, die darin entsteht. Der Film wird im weiteren Verlauf auch zeigen, wie schnell der Zuschauer bereit ist, von der ersten Ebene der Fiktionalität auf jene zweite ‚umzuschalten‘. Seine Aneignungstätigkeiten sind flexibel, und er kann mehrere ineinander geschachtelte Fiktionen nicht nur kognitiv auseinanderhalten, sondern sich auch empathisch und emotional fließend von einer ersten in eine zweite und womöglich in eine dritte bewegen.

Solche Brüche können sich aber auch ergeben zum umgebenden Rahmen der kommunikativen Beziehungen zwischen Erzählinstanz und Zuschauer. Einen Jux kann man sich machen, wenn man die Beziehung zwischen Figuren und ihrer Welt entsolidarisiert. In *HELLZAPOPPIN‘* (USA 1941, H.C. Potter) müssen die Figuren einen Weg quer durch ein großes Hollywoodstudio zurücklegen. Je nachdem, welcher Genrefilm gerade auf dem Set, durch das sie laufen, gedreht wird, wechseln sie ihre Kleidung. Am Ende dieses ‚Wechselbads der Wirklichkeiten‘ sind sie wieder sie selbst – als ihnen ein Indianer auf einem Pferd begegnet, der ‚seine‘ Realität verloren hat und nach der Bühne fragt, auf der der Western gedreht wird.

Es mag aber auch ein – durchaus als lustvoll empfundenener – Schauer entstehen aus der tiefgreifenden Umorganisation dessen, was man bis dahin als die erzählte Welt angesehen hatte. Die Geschichte spielt dann in einer ganz oder zumindest teilweise anderen Realität als der zunächst unterstellten. Wenn also mitten im Film *Zombies* auftreten wie in *FROM DUSK TILL DAWN* (USA 1996, Robert Rodriguez),

wenn sich in *STILL LIFE* (SANXIA HAOREN, China 2006, Jia Zhang-Ke) ein Denkmal als UFO entpuppt und unvermittelt ins All abhebt oder wenn die Protagonisten in *BÖRN NÁTTÚRUNNAR* (CHILDREN OF NATURE, Island 1991, Friðrik Þór Friðriksson [dt. Transliteration: Fridrik Thor Fridriksson]) mittels Stopptrick aus der Szene verschwinden – dann ist zu klären, dass Derartiges in einer ‚realistischen Erzählwirklichkeit‘ nicht geschehen kann und die Weltenkonstruktion zu modifizieren oder auch von Grund auf neu zu bestimmen ist.

Geschichten und ihre Realitäten – so evident es zu sein scheint, dass Geschichten die Wirklichkeit der in ihr Handelnden hervorbringen, so jung ist die Theorie- oder Konzeptgeschichte dieses Befundes. Zwar hat die Poetologie eine jahrhundertalte Debatte um ‚Mimesis‘, ‚Imitatio‘ und ‚Nachahmung‘ geführt, aber dies immer mit Blick auf die erste Bezugsrealität und die Differenzen, die fiktionale Welten von jener scheiden. Ein Modell, das die Wirklichkeit der Erzählung als eigenständige Größe nahm, wurde von Etienne Souriau Anfang der 1950er Jahre als *diégèse*/Diegese eingeführt. Seitdem wird der Begriff oft verkürzt gebraucht als Bezeichnung der raumzeitlichen Beziehungen der erzählten Welt, ihrer modellhaften Einheit, als räumlich-zeitliches Universum der Figuren im Sinne des weicheren Begriffs der ‚erzählten Welt‘. Die Probleme, die mit diesem Konzept zusammenhängen, insbesondere mit der Gegenüberstellung der medialen Ausdrucksmittel, mit denen die Erzählung artikuliert wird, und der resultierenden Ganzheit einer imaginären Erzählwelt, sind bislang wenig bearbeitet worden. Das vorliegende ‚Forum‘, mit dem sich *Montage AV* zehn Jahre, nachdem die deutsche Übersetzung von Souriaus einflussreichem Aufsatz ‚La structure de l’univers filmique et le vocabulaire de la filmologie‘ publiziert wurde (*Montage AV* 6,2, 1997), dem Diegese-Konzept widmet, versteht sich als Versuch, zu dessen begrifflicher, theoretischer, auch theoriehistorischer Klärung beizutragen.

Drei Problemkreise stehen im Zentrum der hier versammelten Beiträge:

- Zum einen geht es um die Beziehung zwischen Erzählern und den von ihnen hervorgebrachten diegetischen Wirklichkeiten. Die Diskurswelten von Figuren und Erzählern sind ja oft nicht identisch, was zahlreiche semantische und metakommunikative Möglichkeiten eröffnet, Horizonte der Moral und der

Ironie oder Ausgriffe auf autobiografische Methoden.

- Zum anderen werden Kontextualisierungen des narrativen Diskurses thematisiert, die aufgrund von Brüchen zwischen Diegese und narrativem Diskurs, zwischen Erzähler(n) und Erzähltem möglich werden.

- Schließlich wird die Frage gestellt, ob Diegese ein feststehender Rahmen oder eine textuell-semantische Funktion ist. Manche Autoren sprechen eher vom ‚Diegetisieren‘ als von der Diegese, annehmend, dass letztere das Produkt einer konstruktiven, synthetisierenden Leistung ist, die in der Aneignung des Textes erbracht wird und als eines der formalen Ziele der Rezeption anzusehen ist. Unter dieser Maßgabe scheint es allerdings unabdingbar, die Kondition der Diegese als Voraussetzung der Narration zu akzeptieren.

Es gehört zur Tradition der ‚Foren‘, die *Montage AV* regelmäßig veranstaltet, dass hier Aufsätze versammelt werden, die sich als Diskussionsbeiträge verstehen, die pointiert Stellung beziehen zu Problemen, an denen ein theoretisches Konzept sich erweisen muss und sich Widersprüche und Ungenauigkeiten der Theorie verdeutlichen lassen. Das Forum zum in der Literatur- wie der Filmwissenschaft gleichermaßen durchgesetzten und prominenten Diegese-Konzept wird eröffnet von zwei begriffsgeschichtlichen Analysen: Frank Kessler zeigt, welche Verschiebungen es erfahren hat, seitdem die Narratologie ‚Diegese‘ zur geläufigen Analyse-Kategorie erhoben hat; die Inkonsistenzen der gängigen Verwendungsweisen des Begriffs in der filmterminologischen Praxis arbeitet Anton Fuxjäger heraus. Es folgen mit den Beiträgen von Hans J. Wulff und Britta Hartmann zwei Vorschläge zur Binnendifferenzierung der Rede von der ‚diegetischen Realität‘, die eher dem Konzept des ‚Diegetisierens‘ als Aneignungstätigkeit zuneigen als dem einer feststehenden Ebene der Textsemantik. Im dritten Teil des Forums werden Licht, Zeit und Metalepse *en detail* auf ihre Kompatibilität mit dem Diegese-Modell befragt. In Erweiterung der filmanalytisch durchgesetzten Unterscheidung diegetischer und nondiegetischer Elemente stellt Chris-

tine N. Brinckmann ein differenziertes Kategorienschema vor, mit dessen Hilfe sie die unterschiedlichen Verwendungsweisen des Lichts voneinander abzugrenzen versteht. Was Brinckmann hier für das Licht als einem Parameter filmischer Gestaltungsweisen vorschlägt, dürfte sich mutmaßlich mit Gewinn auf andere Bereiche – etwa die Kamera – übertragen lassen. Alexander Böhnke beleuchtet einen Aspekt des Diegese-Begriffs, der in der Souriau-Rezeption häufig vernachlässigt wird: die Zeit. Er arbeitet heraus, dass die Diegese im Sinne Souriaus wesentlich als Vorstellungsleistung des Zuschauers zu verstehen ist, die neben der räumlichen auch eine zeitliche Komponente umfasst. Den Zusammenhang von Metalepse – ein Konzept, das Gérard Genette in die Erzählwissenschaft eingeführt hat – und Diegese erläutert Jörg Türschmann. Am Beispiel der Metalepse wird auf spielerische Weise ersichtlich, dass erzählte Welt und Erzählwelt getrennte Wirklichkeiten innerhalb der Erzählung sind. Die Metalepse, gefasst als Transgression von Diegesegrenzen oder als Vermischung von ontologisch getrennten Ebenen, wird im Animationsfilm besonders produktiv eingesetzt, wie Erwin Feyersinger zeigt, der in seinem Beitrag unterschiedliche Konfigurationen und Funktionen dieses vielseitigen Stilmittels beschreibt. Der Artikel von Ludger Kaczmarek, mit dem wir das Forum zur Diegese beschließen, rückt das Kernthema in den Horizont der philosophischen Diskussion um die Zugänglichkeit der sogenannten ‚möglichen Welten‘, die dem Modell der ‚Diegese‘ zunächst so nahe scheinen, aber bei genauer Betrachtung des Leibnizschen Konzeptes durchaus andere, durchaus unmögliche Weltenkonstruktionen bezeichnen, wie Kaczmarek mit Seitenblick auf die Wunschwelten in ALLY McBEAL darlegt.

Außerhalb des Forums Diegese stellen wir den Ansatz des hierzulande bislang wenig rezipierten französischen Dispositivtheoretikers Claude Bailblé vor. Guido Kirsten führt in dessen Arbeit ein, bevor Bailblé selbst Einblick in seine Überlegungen zum kinematographischen Dispositiv gibt. Schließlich denken wir Rudolf Arnheims, der im Juni verstarb.