
Diegetisieren, Diegese, Diskursuniversum

Britta Hartmann

Folgt man Theater- und Filmdramaturgien, so besteht eine der grundlegenden Funktionen des Filmanfangs, vielleicht gar seine erste und wichtigste, darin, für Orientierung des Zuschauers zu sorgen. Betont wird die Bedeutung von Schauplatzeinführung, Etablierung des Handlungsortes und der Handlungszeit, des *settings* oder auch ‚Milieus‘ einer Geschichte. Cherry Potter (1990, 95) bezeichnet die Frage nach dem Schauplatz als erste Überlegung des Zuschauers, die sogar noch der Frage nach dem Protagonisten vorausgeht. Wir scheinen uns zunächst in der abgebildeten Welt zurechtfinden, gewissermaßen ihren Boden unter unseren Füßen ertasten zu müssen, bevor wir bereit sind, diese fremde Welt wirklich zu betreten und den Faden der sich entspinnenden Geschichte aufzunehmen. Der anfänglichen Unsicherheit begegnet der Zuschauer mit der Suche nach Orientierung – und für gewöhnlich kommen die Filme diesem Bedürfnis entgegen, indem sie zunächst den Handlungsraum abstecken und die Atmosphäre setzen, um dem Zuschauer den Kontakt mit der erzählten Welt zu ermöglichen, bevor die Figuren auftreten und die Handlung einsetzt.¹

1 Manche Filme spielen mit diesem Kontrollbedürfnis, so etwa Kyle Coopers Titelvorspann von *SE7EN* (USA 1995, David Fincher), der den Zuschauer mit der Arbeit eines Serienmörders konfrontiert, aber durch schnelle Montage und extreme Großaufnahmen die Orientierung verunmöglicht und ihn so nur errahnen lässt, was er da im Einzelnen zu sehen bekommt; vgl. Böhnke (2003). Als Gegenmodell sei auf die Vielzahl atmosphärischer Anfangsbilder verwiesen, Flug- oder Landschaftsaufnahmen etwa, mit denen wir allmählich in eine Geschichte hineingleiten, oder auch ‚leere‘ Bilder wie die Einstellung vom fließenden Wasser bei *UNE PARTIE DE CAMPAGNE* (EINE LANDPARTIE, F 1936, Jean Renoir), die *Odin* (1980; 2006) untersucht.

Die klassischen Dramaturgien schreiben die Etablierung von Ort, Zeit und Milieu gemeinhin der «Exposition» des Bühnenstückes oder des Films zu. In Auseinandersetzung mit solch normativen Entwürfen² plädiere ich dafür, die vielfältigen Informations- und Steuerungsfunktionen des Anfangs nicht insgesamt unter «Exposition» zu subsumieren. Vielmehr sollte das «Expositorische» strikt funktional, als eine Teilfunktion innerhalb der Initialphase des Erzählprozesses – aber nicht nur dort – gefasst werden, und zwar eine, die einer «didaktischen» Form narrativer Darlegung entspricht (Hartmann 1995, 107ff). In diesem Zusammenhang ist auf Edward Branigans «narratives Schema» (1992, 17f) hinzuweisen, in dem er zwischen *orientation* und *exposition* als zwei verschiedenen Funktionen des Text(anfang)s unterscheidet. Die das *setting* des Films etablierende Funktion wird hier als «Orientierung» beschrieben und unterschieden von «Exposition» als Vermittlung von Informationen über Ereignisse der Fabel, die vor dem «Nullpunkt» des Plots liegen. Aufgabe von Orientierung als einer Phase im narrativen Prozess ist die Beschreibung des gegenwärtigen Zustands der erzählten Welt vor dem Handlungsbeginn oder, in der Sprache der Drehbuchliteratur, dem *point of attack*. In diesen Festlegungen ähnelt Branigans narratives Schema, auch wenn es in der grafischen Darstellung durch die Anordnung der Funktionen in einem Hexagon (ibid., 17) der Festlegung ihrer Abfolge innerhalb der Erzählung entgehen will, den traditionellen Dramaturgien ebenso wie dem von Tzvetan Todorov (1972, 117f) bekannten Transformationsmodell des Erzählens, das auch die Drehbuchliteratur prägt. Doch soll es mir hier nicht um die Diskussion der problematischen Festschreibung der Erzählfunktionen auf die einzelnen Akte des Films gehen, sondern um die Erhellung von Orientierung oder, wie ich diesen Funktionskreis spezifischer fassen möchte: von *Diegetisierung* als Leistung der Initialphase.

Um eine Erzählung, unabhängig in welchem Medium, zu verstehen, müssen wir ein raumzeitliches Universum konstruieren: die *Diegese* oder *erzählte Welt*, die ein narrativer Text designiert und innerhalb derer sich die Geschichte entfaltet. «Lire un texte, voir un film comme une fiction, suppose d'abord de construire un monde: de diégétiser», formuliert Odin (2000, 18). Die Diegese speist sich aus dem Gezeigten und im Tonfilm selbstverständlich auch aus dem zu Hörenden sowie den daraus unmittelbar erschließbaren Implikationen,

2 Normativ sind solche Konzepte insofern, als sie die funktionale Festlegung von Exposition mit einer sequenziellen koppeln und Exposition häufig dem Anfang gleichsetzen.

die unter Rückgriff auf unser Welt(en)- und Geschichtenwissen sowie auf unser spezifisch filmisches Wissen ergänzt, «ausgestattet» und «aufgerundet» wird (vgl. Martinez/Scheffel 2000, 124). Soweit eine erste Bestimmung eines der wohl umstrittensten Konzepte innerhalb der literatur- und filmwissenschaftlichen Narratologie, das zahlreiche Unschärfen aufweist und in verschiedenen Entwürfen durchaus unterschiedlich definiert wird.³

Diegese und diegetischer Prozess

Das heute in der Filmtheorie vorherrschende Verständnis von *diégèse*/Diegese verdankt sich der gemeinschaftlichen Arbeit von Anne Souriau und ihrem Vater Etienne Souriau.⁴ Das Konzept wurde von Etienne Souriau in einem Artikel aus dem Jahr 1951 (Souriau 1997) vorgestellt, von Christian Metz sowie von Gérard Genette aufgegriffen und lieferte in der Folge einen wichtigen Bestandteil des film- und literaturwissenschaftlichen Basisvokabulars.⁵

Souriau definiert *diegetisch* als «alles, was man als vom Film dargestellt betrachtet und was zur Wirklichkeit, die er in seiner Bedeutung voraussetzt, gehört» (Souriau 1997, 151; Herv.i.O.), und die filmische Diegese entsprechend als «alles, was sich laut der vom Film präsentierten Fiktion ereignet und was sie implizierte, wenn man sie als wahr ansähe» (ibid., 156). Die Diegese bezeichnet damit eine imaginäre Welt, die der Zuschauer aus dem Dargestellten erschließt (vgl. Kessler 1997, 137). Sie manifestiert sich (wie die Fabel, diese Eigenschaft teilt sie mit ihr) nicht auf der Ebene des narrativen Diskurses, zählt also nicht zu den narrativen Substanzen (vgl. Eco 1990, 157ff), sondern ist ein mentales Konstrukt der Leserin, Hörerin oder Zuschauerin, Resultat oder Effekt einer Entwurfstätigkeit, die Noël Burch als «diegetic process» (1979, 19) und Roger Odin als «diégétisation» (2000, 18 et passim) bezeichnet. Ich möchte diesen Aspekt hier aufgreifen.

3 Vgl. für die Filmwissenschaft etwa die Darstellungen bei Chateau (1983); Branigan (1986 u. 1992, 33–63); Aumont et al. (1992, 88ff); Stam/Burgoyne/Flitterman-Lewis (1992, 38f); Odin (2000, 17–23); Wulff (2001) und Böhnke (2007, insb. 17–23), um nur einige zu nennen. Einen kritischen Überblick über die Verwendungsweisen des Begriffs leistet Fuxjägers Beitrag in diesem Heft; Fuxjäger 2007.

4 Den Hinweis auf die Mitarbeit von Anne Souriau verdanke ich Anton Fuxjäger. Anne Souriau schreibt in ihrem einschlägigen Eintrag zu Souriaus *Vocabulaire de l'esthétique* (1990), sie habe den französischen Begriff *diégèse* geprägt.

5 Vgl. Metz 1972; Genette 1998. Zur Darstellung und Wirkungsgeschichte des Souriauschen Konzeptes vgl. Verstraten 1989; Kessler 1997 sowie dessen Beitrag in diesem Heft, Kessler 2007.

Zu den Teilprozessen des *Diegetisierens* zählen die ergänzenden Leistungen des Zuschauers, der aus den partiellen Rauminformationen, welche die einzelnen Filmbilder und -töne darbieten, das innere Bild einer Szene und in weiterer Konsequenz des Handlungsraums und schließlich der erzählten Welt synthetisiert.⁶ Dieser Vorgang wird uns dort bewusst, wo er gestört oder durchkreuzt wird, wie die folgenden Beispiele illustrieren.

In François Truffauts *LA NUIT AMÉRICAINNE* (F/I 1973) kommt es in der Initialphase zu einem Bruch im Illusionierungsprozess: Während sich die ersten Eindrücke gerade zum Eindruck einer erzählten Welt verdichten, sind mit einem Mal Anweisungen aus dem Off an die Schauspieler zu hören, schließlich ertönt der Ruf «cut!» – ein plötzlicher Situationsumbruch, ein Verlassen des anfangs gesetzten diegetischen Rahmens, hinter dem sich ein weiterer auftut. Das Spiel vor der normalerweise als «abwesend» betrachteten Kamera erweist sich als Inszenierung für eine anwesende, «diegetische» Kamera und die Darstellung als «Film im Film».

Vergleichbar konfrontiert Brian de Palmas *BLOW OUT* (USA 1981) seinen Zuschauer mit dem hochgradig konventionellen Anfang eines *slasher film* – ein geheimnisvoller Unbekannter nähert sich in dunkler Nacht einem Studentinnenwohnheim, in dem einige ausschweifend feiern und laute Musik hören, eine sich anschießt, ein Duschbad zu nehmen –, und der Zuschauer wähnt sich bereits im falschen Film. Doch dann wird diese Eingangssequenz jäh mit dem Lachen des Sound Designers beendet, der sich über den quiekenden, unbrauchbaren Schrei des Mordopfers unter der Dusche lustig macht.⁷

Das Diegetisieren rückt aber auch dort in den Vordergrund, wo sich keine konsistente Welt generieren lässt, so etwa in *LOST HIGHWAY* (USA/F 1997) oder in *MULHOLLAND DR.* (USA/F 2001), den Erzähl-experimenten von David Lynch, die als Angriffe auf Kohärenz, Konsistenz und Kausalität zu werten sind.

Die Konzepte *Diegese* und *Diegetisierung* sind demnach zu unterscheiden: Diegetisierung meint die auf den Entwurf einer weitgehend

6 Wulff legt in einem bislang unveröffentlichten Text (2007b) dar, wie sich die synthetisierende Arbeit des Zuschauers auf verschiedene Aspekte und Ebenen der räumlichen Organisation im Film bezieht. Er unterscheidet dabei kategoriell Diegese, Handlungsraum und *master space*, die allesamt Produkt von Entwurfstätigkeiten sind.

7 Dieses Spiel mit der Diegetisierung und dem Illusionsbruch wird bereits seit Beginn der 30er Jahre erkundet, so von Istvan Székely in *DIE GROSSE SEHNSUCHT* (D 1930) oder von Max Ophüls in *DIE VERLIEBTE FIRMA* (D 1931); vgl. dazu Schweinitz 2003. Es ist heute als geläufige Anfangsformel anzusehen. Zur Analyse der mit dem semiotischen Spiel des «Films-im-Film» oder auch «Kinos-im-Film» verbundenen enunziativen Schachtelung vgl. Metz 1997, 77–95; Blüher/Tröhler 1994.

kohärenten und in sich konsistenten erzählten Welt bezogenen imaginativen Akte des Zuschauers; die Diegese ist ihr Resultat, die erfolgte Synthese der auf diese imaginäre Welt bezogenen Denotationen des Textes und der Wissensbestände des Zuschauers (vgl. Branigan 1986 sowie den Beitrag von Wulff [2007a] in diesem Heft). Nicht alle Elemente der Diegese sind auf der Leinwand gegeben, viele bleiben virtuell, Bestandteile unseres Hintergrundwissens, die, wenn es die narrativen Gegebenheiten erfordern, aktualisiert und in die Diegese integriert werden können. Diegetisierung ist ein funktionaler und selektiver Prozess, der aus textuellen und paratextuellen Hinweisen gespeist, mit Hilfe von Hintergrundwissen verschiedenster Art ergänzt wird und einer permanenten Revision unterworfen bleibt.

Ich möchte kurz auf die Drehbuchliteratur rückverweisen, die ich eingangs zitiert habe, denn wie sich gezeigt hat, ist mit ‚Diegese‘ im Vergleich zur dort üblichen Redeweise von der *setting*-Funktion weit mehr gemeint als der bloß zeitlich-lokale Hintergrund einer Geschichte, der am Anfang entworfen wird. Diegese im Souriauschen Verständnis bezeichnet vielmehr die eine jede Erzählung umgreifende *Modellwelt* mit ihren je eigenen Regeln, Gesetzmäßigkeiten und Wahrscheinlichkeiten und damit gewissermaßen die Summe der Seins- und Möglichkeitsbedingungen für die Entfaltung der Geschichte. Ohne ein jeweiliges Weltmodell, das im Erzählen hervorgebracht und ‚ausgestattet‘ wird, ist keine Geschichte vorstellbar: «Il n’y a donc pas d’histoire sans diègèse» (Odin 2000, 22).⁸ Man könnte die These zuspitzen und behaupten, dass die Bedingungen der erzählten Welt nach dem Ende der Geschichte fortbestehen. Der Weltentwurf ist von der jeweiligen Geschichte ablösbar, so dass neue Geschichten in vorgängig erzählten Welten spielen können (vgl. Wulff 2001, o.S.). Dieser Mechanismus

8 Das Verhältnis der Kategorien ‚Diegese‘ und ‚Geschichte/Erzählung‘ ist durchaus strittig, ihr kompliziertes und schillerndes Bedingungsgefüge wird von verschiedenen narratologischen Entwürfen unterschiedlich beschrieben. Aumont et al. fassen es wie folgt: «This diegetic universe has an ambiguous status: it is simultaneously what produces the story, what the story is built upon, and what it refers to. For this reason we can claim that the diegesis is indeed larger than the story. Every specific story creates its own diegetic universe, yet the opposite is also true: the diegetic universe (outlined and created by preceding stories, as in the case of genre films) helps in the constitution and comprehension of the story» (1992, 90). Manche Darstellungen setzen dagegen beide Konzepte in eins (vgl. etwa Rimmon-Kenan 1994, 47), andere konzipieren sie als Einbettungsverhältnis. Wiederum andere fassen die Diegese gar so weit, dass selbst der Akt der narrativen Hervorbringung (der Erzählprozess) ihr zugerechnet wird (vgl. Stam/Burgoyne/Flitterman-Lewis 1992, 38), was letztlich zur Vermengung der repräsentierten und der repräsentischen Schicht des Erzählens führt.

greift vor allem im Falle von Genre- und natürlich auch von Serienerzählungen, in deren Zentrum eine populäre Figur steht, wie etwa den «Indiana Jones»- oder «James Bond»-series: Diese bringen die Diegese nicht mit Beginn jeder Episode von Grund auf neu hervor, sondern sie stimulieren durch den kalkulierten Einsatz typifizierter Elemente in einer narrativ abgeschlossenen und spektakulären *pre-title sequence* den Aufruf der erzählten Welt als einer «gewussten», intertextuell vermittelten «Einheit des Wissens».⁹

Auch die Produktionszyklen, in denen Mainstream-Filme stehen, die Genreetiketten, mit denen sie beworben werden, und natürlich auch die Leinwandimages der Stars sorgen für eine *voranfängliche Orientierung* des Publikums. Man kann daher sogar die These vertreten, dass der Beginn des Diegetisierens (und damit der «Initiation» des Zuschauers in die Fiktion) gar nicht an das Vorhandensein diegetischer Bilder und Töne geknüpft sein muss, sondern der diegetische Prozess bereits vor den ersten Filmbildern seinen Anfang nimmt. Trotz dieses Befundes: Die «Initialphase» des Films, wie ich den Anfang funktional kennzeichne (Hartmann 1995), bleibt der privilegierte Ort des Diegetisierens. Und zwar auch dann, wenn dieser Prozess vorab einsetzen mag; und selbst wenn man berücksichtigt, dass er natürlich in späteren Phasen der Rezeption aktiv bleibt, weil die am Anfang entworfene Diegese im Erzählverlauf weiter spezifiziert und häufig modifiziert wird.

Die Konstruktion einer erzählten Welt erfordert im Übrigen keineswegs, dass die Bilder und Töne in einem Abbildungs- oder auch nur Ähnlichkeitsverhältnis zu Erscheinungen unserer Realität stehen (vgl. ähnlich Koch 2003, 167; 170): Auch Animationsfilme bilden Diegesen aus.¹⁰ Diegesen müssen nicht der Realität des Zuschauers ähneln, darauf beruht oft sogar ihr Reiz, erst von daher können sie eine besondere Erfahrung vermitteln. Gertrud Koch spricht von einer «autonome[n] filmische[n] Welt» (ibid., 163), der wir gegenübergestellt sind, und Wulff betont mit Michotte van den Berck (2003) die «Eigen- und Selbständigkeit der Diegese gegenüber der primären Realität des Zuschauers» (Wulff in diesem Heft).¹¹ Für die Imagination einer sol-

9 Wir können uns über «die Welt von James Bond» verständigen, unabhängig von dem jeweiligen Exemplar der Reihe, unabhängig auch von der Verkörperung der Figur durch verschiedene Schauspieler.

10 Vgl. den Beitrag von Feyersinger (2007) in diesem Heft. Odin (2000, 21) weist darauf hin, dass sogar der «Kampf zwischen verschiedenfarbigen geometrischen Figuren auf einem weißen Hintergrund als erzählte Welt konstruiert werden kann».

11 Zur Inkommensurabilität der Räume von Zuschauer und Leinwandgeschehen hat sich bereits sehr früh Albert Laffay geäußert. Seine zwischen 1946 und 1950 erschie-

chen fiktionalen Realität ist es unerheblich, ob diese «realistisch» ist oder nicht, wie auch Branigan unterstreicht:

The concept of diegesis is relevant to how a spectator *understands* a story, not whether the spectator *believes* the story, or how well (or poorly) the story fits our familiar world. [...] The conclusion would seem to be that narrative films of all stripes create diegetic worlds albeit with very different relationships to canons of realism (Branigan 1986, 41; meine Herv.).

Von daher können wir selbst Unwahrscheinliches oder nach unseren Maßstäben Unmögliches als konstituierend für die erzählte Welt akzeptieren, z.B. das unerklärliche Auftauchen des Monolithen in Stanley Kubricks 2001: A SPACE ODYSSEY (USA/GB 1968), die Existenz von Geistern, Monstern und Untoten im Horror-Film, von sprechenden Tieren oder Teekesseln im Märchen, die schiere Unzerstörbarkeit des menschlichen Körpers im Action-Kino oder auch das In-Geltung-Stehen anderer gesellschaftlicher Werte und Moralvorstellungen. Das Verstehen der Diegese meint das Akzeptieren einer auf der Leinwand dargebotenen Möglichkeit.

Unabhängig von ihrem Grad an (konventionell vermitteltem) Realismus, ihrer Erfahrungsähnlichkeit oder Wahrscheinlichkeit ist der Aufbau einer diegetischen Wirklichkeit unabdingbare Voraussetzung für das Verstehen jeder Form von Erzählung und ebenso Grundbedingung für narrativ vermittelte emotionale Erlebnisse (vgl. Tan 1996, 52–56). Und umgekehrt ist *Diegetizität* als die Fähigkeit, eine erzählte Welt hervorzubringen, eine grundlegende Eigenschaft und notwendige Bedingung narrativer Texte.

Im strittigen Punkt des Bedingungsverhältnisses von Narration und Diegese nimmt Odin einen dezidierten Standpunkt ein: Der *diegetisierende Effekt*, so seine These, könne auch von *beschreibenden* Texten ausgehen (2000, 22) – eine für die Konzeptualisierung der Initiationsfunktion des Anfangs wichtige Beobachtung, denn gerade am Anfang narrativer Texte finden sich häufig lange deskriptive Passagen, welche die erzählte Welt etablieren, ohne dass hier schon Figuren auftreten und sich eine konkrete Geschichte abzeichnen beginnt. Das Diegetisieren kann dem Narrativisieren vorangehen.¹² Mit dem Auftreten der Figuren wird

nenen einschlägigen Artikel hat er später in der Sammlung *Logique du cinéma* (1964) veröffentlicht; vgl. dazu Kessler 2001.

¹² Ein ähnliches Phasenmodell des Diegetisierens und Narrativisierens am Filmanfang vertritt Zobrist (2003) und folgt darin Odin.

der Prozess des Diegetisierens forciert, weil diese die erzählte Welt wesentlich ausformen: bereits über ihr Aussehen, über ihr personelles und soziales Umfeld, über ihr Verhalten und die dahinter aufscheinenden sozialen Konventionen und normativen Orientierungen und dann natürlich ganz wesentlich über ihre Konflikte und die dadurch motivierten Handlungsweisen. Die Diegese, so Odin, sei ein von den Figuren «bewohnbarer Raum», und eine Diegese ohne Figuren stehe «in Erwartung» ihres Auftritts (2000, 23; meine Übers.). Die Figuren befinden sich nicht nur im Zentrum der Diegese, sondern sind ganz wesentliche Elemente zur «Auskleidung» und Bestimmung erzählter Welten. Illustrieren lässt sich dies etwa am Beispiel der George Orwell-Verfilmung 1984 (GB 1984, Michael Radford), die den Zuschnitt der Diegese als eine Welt der absoluten Unfreiheit und der totalen Kontrolle zunächst an Aussehen und Verhalten der Figuren demonstriert.

Wenngleich die Diegetisierung oder zumindest der Beginn des Illusionierungsvorgangs sich unabhängig von der Initialisierung einer konkreten Handlung vollziehen kann, so ist die Diegese dennoch notwendig narrativ funktional: weil sie das Spielfeld für die Geschichte absteckt und so die jeweiligen und konkreten Rahmenbedingungen der Handlungsentwicklung definiert. In einer spezifischen «erzählten Welt» sind eben nicht alle narrativen Verläufe möglich oder vorstellbar.

Die filmtheoretische Redeweise von Diegese ist im Kern figurenbezogen: Sie knüpft sich daran, dass die diegetischen Elemente in der erzählten Welt real existieren und damit für die Figuren grundsätzlich wahrnehmbar sind (was nicht heißt, dass sie tatsächlich wahrgenommen werden).¹³ Dieses Verständnis kommt in der geläufigen Unterscheidung von «diegetischen» und «nondiegetischen» oder auch «extradiegetischen» Elementen des Films zum Ausdruck (vgl. dazu den Beitrag von Brinck-

13 Branigan greift diese verbreitete Vorstellung auf und plädiert für eine differenziertere Betrachtung. Ähnlich dem hier vorgeschlagenen begrifflichen Doppel von Diegese und Diegetisieren unterscheidet er eine «substantielle» von einer «dynamischen» Auffassung der Diegese: «In order to be precise, it would be much better to speak of a *diegetic level of narration*, as opposed to a *diegetic object or percept which is available to a character*. In the first case, diegetic refers to an implicit process of evaluation by the spectator of the stream of evidence furnished by the text which bears on the relationship of a character to a (presumed) world of his or her sensory data. In the second case, diegetic refers to the final result of our evaluation whereby an explicit judgment is made about the relationship of a character to objects of perception. In this latter, substantive form, the terme [sic!] diegesis is used to include any object or percept which we believe is capable of being experienced by a character; it need not actually be experienced by a character. In its other, dynamic form, diegesis is used to describe the logical procedures undertaken by the spectator which sustain this belief» (1986, 39; meine Herv.).

mann [2007] in diesem Heft), die bevorzugt an der Musik exemplifiziert wird. Demnach ist Musik, deren Quelle innerhalb einer Szene situiert ist (die Filmmusikforschung spricht entsprechend auch von *source music*; vgl. Bullerjahn 2001, 19ff), die also von den Figuren wahrgenommen wird oder wahrgenommen werden könnte, als «diegetisch» anzusehen. Die Quellen für kommentierende und untermalende Musik – für *score* oder *mood music* – liegen dagegen außerhalb der Welt der Figuren; solcherart «extradiegetische» Musik («Musik als Begleitmusik» oder auch «Filmmusik im engeren Sinn»; *ibid.*, 20) richtet sich ausschließlich an den Zuschauer.¹⁴ Auch die narrativen Instanzen werden danach unterschieden, ob sie «intra-» oder «extradiegetisch» sind. Intradiegetische Erzähler bewegen sich als Figuren in der Welt der Geschichte, von der sie zugleich erzählen (wechseln also zwischen Figuren- und Erzählerrolle), extradiegetische Erzählerfiguren oder körperlose Erzählerstimmen greifen dagegen von außerhalb der erzählten Welt auf diese zu und sind daher für die Figuren nicht wahrnehmbar.¹⁵

Diegetische Schichten und Diskursuniversum

Wulff nimmt die unterschiedlichen Vorstellungen von Diegese auf und differenziert das Konzept, indem er vier miteinander koordinierte *diegetische Teilschichten* unterscheidet, welche in ihrer Gesamtheit und in ihrem Zusammenspiel die erzählte Welt konstituieren. Im Einzelnen führt er auf:

- 14 Tatsächlich sind die Übergänge zwischen extradiegetischer und (intra-)diegetischer Musik häufig fließend, wie Branigan (1981) dargelegt und (1992, 96f) am Anfang von Alfred Hitchcocks *THE WRONG MAN* (USA 1956) exemplifiziert hat. Manche Filme nutzen solche Übergänge, um den Eintritt in die Fiktion spielerisch zu gestalten und das Ende der Anfangsphase zu markieren, so etwa *KRAMER VS. KRAMER* (USA 1979, Robert Benton). *Mood music*, darauf möchte ich gleichfalls am Rande hinweisen, ist auch als «diegetisch-subjektives» Element im Sinne Brinckmanns zu klassifizieren, denn sie bringt Befindlichkeiten der Figuren zum Ausdruck, kommentiert Entwicklungen innerhalb der Handlung und dient solcherart als Interpretationshilfe; diese Funktion kann natürlich auch der Inszenierung der Räume, der Lichtsetzung etc. zukommen; vgl. den Beitrag von Brinckmann in diesem Heft (2007).
- 15 In einem weiteren Schritt unterscheidet Genette «homo»- und «heterodiegetische» Erzähler. Er fasst *homodiegetische* Erzählerfiguren als solche, die in der Geschichte, von der sie erzählen, selber vorkommen, und *heterodiegetische* als solche, die nicht Teil der von ihnen vermittelten Geschichte sind; vgl. Genette 1998, 174–181. *Autodiegetische* Erzähler schließlich sind homodiegetische, die zugleich Hauptfigur der von ihnen präsentierte Geschichte sind, beim autobiografischen Erzählen ist dies der Fall. Genette weist übrigens darauf hin, dass *in ihrer Funktion als Erzähler* hetero- wie homodiegetische Erzählerfiguren notwendig außerhalb der Diegese stehen, von der sie künden; vgl. *ibid.*, 249; ähnlich Metz 1997, 36ff.

- (1) Die erzählte Welt ist eine *physikalische Welt*, die physikalische Eigenschaften hat wie etwa Schwerkraft oder Konsistenz. [...]
- (2) Die erzählte Welt ist als *Wahrnehmungswelt* der Figuren konzeptualisiert. [...]
- (3) Die diegetische Welt ist die *soziale Welt* der Figuren.
- (4) In engem Zusammenhang mit der Sozialwelt ist die erzählte Welt schließlich eine *moralisch eigenständige Welt* (Wulff, Beitrag in diesem Heft; Herv.i.O.).

Diese geschichtete, umfassende Modellvorstellung von Diegese ist produktiv, berücksichtigt sie doch zum einen, dass die erzählte Welt über Eigenschaften verfügt, bevor sie, wie oben bereits bemerkt, von den Figuren «betreten» und zum Handlungsschauplatz wird; zum anderen, dass die einzelnen Figuren durchaus über verschiedene Wahrnehmungs- und Erfahrungshorizonte verfügen und sich in unterschiedlichen sozialen Welten bewegen. Der Konflikt vieler (Genre-)Geschichten beruht gar darauf, dass die sozialen Welten innerhalb der erzählten Welt in einem Spannungsverhältnis zueinander stehen. Darüber hinaus, und dieser Punkt scheint mir zentral, umfasst das Modell den *Wertehorizont* der Geschichte, die (divergierenden) Moralvorstellungen, die von den Figuren vertreten werden und in ihren Handlungsweisen zum Ausdruck kommen. Beim Diegetisieren evaluiert der Zuschauer die erzählte Welt auch im moralischen Sinn und setzt seine eigenen Wertvorstellungen in Beziehung dazu. Dieser Vorgang ist Bedingung dafür, in einem weiteren Schritt die moralischen Implikationen der Geschichte insgesamt zu erschließen, die sprichwörtliche «Moral von der Geschichte», zu der er gleichfalls eine Haltung einzunehmen angehalten ist – die aber selbst nicht dem Diegetischen angehört, sondern vom narrativen Diskurs hervorgebracht wird.¹⁶

16 Wulff vertritt an anderer Stelle (2005, 378) die These, dass das *Moralisieren* als «vierte Ebene der Textaneignung» neben Kognition, Empathie und Emotion anzusehen sei, eine Überlegung, die folgenreich für die Beschreibung der Rezeption und die Anteilnahme an fiktionalen Texten ist, jedoch bislang kaum verfolgt wurde. Zum «Moralisieren» vgl. auch Carroll 1998, Kap. 5, der das moralische Urteil und Verständnis ebenfalls als eine beständig mitlaufende Aktivität beschreibt. Mir scheint jedoch die von Wulff vorgeschlagene Trennung von Kognition und Empathie sowie von Kognition und Moral problematisch. Ich würde Empathie als einen zwischen kognitiven und emotionalen Prozessen vermittelnden imaginativen Vorgang fassen und das «Moralisieren» als Subkategorie kognitiver Prozesse, die gleichfalls emotional wirksam werden kann. Und der Versuch, die Figur in ihren moralischen Orientierungen zu verstehen, scheint mir ein wesentlicher Anteil des «Moralisierens».

Mir geht es nun genau um diesen Grenzbereich zwischen dem Diegetischen und dem Narrativen/Dramaturgischen, auch zwischen dem Diegetischen und dem Fiktionalen. Unter Rückgriff auf Wulffs «Schichtenmodell» möchte ich vorschlagen, die Diegese im Sinn einer «Welt der Figuren» (die intern im oben genannten Sinn nochmals differenziert ist) von einem weiter gefassten Konzept zu unterscheiden, das ich mit einem Souriau entlehnten Begriff als *Diskursuniversum* bezeichnen will.¹⁷

Unter «Diskursuniversum» versteht Souriau so etwas wie die Summe der pragmatischen Setzungen des Textes: grundlegende Annahmen über die Natur des filmischen Universums. Darunter fallen epistemologische, axiologische, aber auch moralische und ideologische Setzungen, die Festlegung der Regeln, nach denen die abgebildete Welt als Exemplar einer Gattung oder eines Genres «funktioniert»,¹⁸ Zuschreibungen wie: Dies ist eine Fabelwelt, in der Tiere sprechen können, oder: Dies ist eine realistische Welt, in der Metaphysisches, etwa der Auftritt von Geistern, keinen Platz hat – wobei sich solche Annahmen bekanntlich als falsche Fährten oder irreführende modale Rahmen herausstellen können, die Teil eines dramaturgischen Kalküls sind (vgl. Hartmann 2005; 2007). Rahmen oder Setzungen dieser Art liegen «oberhalb» der Welt der Figuren, jenseits ihrer Wahrnehmungsmöglichkeiten.

Erfasst würden damit auch Implikationen und semantische Felder, die textübergreifend sind. So lässt sich die Weltsicht eines Genres wie etwa des Westerns mit seinen Vorstellungsmustern von Männlichkeit, Individualrecht, Udomestizierbarkeit und dem *frontier*-Gedanken als intertextuell vermitteltes Diskursuniversum oder als Wissenshorizont beschreiben, der vor dem einzelnen Text besteht, von diesem aufgegriffen und je unterschiedlich aktualisiert wird und den ethisch-moralischen Rahmen der jeweiligen Geschichte bildet.

«Diegese» wäre dann der Kennzeichnung der von den Figuren bewohnten oder zumindest bewohnbaren Welt vorbehalten, wohingegen «Diskursuniversum» eine Möglichkeits- und Wahrscheinlichkeitswelt, eine Wertewelt, eine ideologische Welt und eine Welt der generisch, kulturell und historisch spezifischen Bedeutungen beschreibt, die der Zuschauer im Prozess des Filmverstehens erschließen und auf die er sich einlassen muss.¹⁹

17 Souriau wiederum verdankt ihn der Logik De Morgans; vgl. Souriau 1997, 141.

18 Vgl. Kesslers Beitrag in diesem Heft; Kessler 2007.

19 Auf die Notwendigkeit, eine Diegese «erster» und «zweiter Ordnung» zu unterscheiden, weist auch Wulff (2001, o.S.) hin und bezieht sich dabei auf Überlegungen von

Um die Unterscheidung an einem Beispiel zu illustrieren: Die Diegese von *THE AGE OF INNOCENCE* (ZEIT DER UNSCHULD, USA 1993, Martin Scorsese) ist die sittenstrenge New Yorker *upper class*-Gesellschaft in den 1970er Jahren des 19. Jahrhunderts mit den sozial unterschiedlich eingebundenen und im engen Korsett der hier herrschenden Konventionen agierenden Figuren. Das Diskursuniversum des Films wird geprägt von den Topoi und semantischen Feldern «Moral», «Anstand», «unterdrückte Sexualität» und «Tyrannei gesellschaftlicher Konventionen», wie sie von Edith Wharton 1920 beschrieben und von Jay Cocks (Drehbuch) und Martin Scorsese (Regie) bei ihrer Adaption des Romans interpretiert wurden. Diese Topoi durchdringen die erzählte Welt bis ins Innerste, kommen in der Inszenierung der Räume wie in den kleinsten Regungen der Figuren zum Ausdruck, ohne dass die Charaktere sich dieses Weltzustandes und ihrer marionettenartigen Existenz in vollem Umfang bewusst wären.

Das Diskursuniversum übersteigt folglich den Rahmen des Diegetischen im hergebrachten Verständnis. Es umfasst zum einen, wie von Souriau beschrieben, pragmatische Setzungen, die etwa auf Genrewissen beruhen und (mit-)bestimmen, welche Art von Wirklichkeit die Zuschauer als diegetische Wirklichkeit voraussetzen. Durch den Begriff des Diskursuniversums scheint also eine *pragmatische Dimension* auf, die der Diegese *strictu sensu* nicht zukommt. Zum anderen erfordert die Erschließung des Diskursuniversums den Rückgriff auf extratextuelle Wissenshorizonte, etwa das Wissen um historische Bedingtheiten, um die Verfasstheit einer Gesellschaft, um vorherrschende Konventionen, Wert- und Moralvorstellungen, Ideologien, Geschmackskulturen, aber auch weiterreichende, symbolische Bedeutungen, die das von der Erzählung entworfene Weltengebäude betreffen.

Über dieses «Schichten-» oder auch «Zwiebelmodell» erzählter Welten oder auch des Diegetisierens kann man geteilter Meinung sein. Gewiss ist auch eine Position vertretbar, die beide Schichten in einem Modell zusammenfallen lässt, mit dem Argument, dass all diese Facetten, Eigenschaften und Bedeutungsmomente erzählter Welten im narrativen Prozess korealisiert werden; oder man klammert, wie in der (Film-)Narratologie üblich, die «höheren» Schichten kurzerhand aus

Bill Nichols (1981, 184) sowie von Aumont et al. (1992, 89f). In seinem dokumentarfilmtheoretischen Entwurf differenziert Nichols *diegesis* von «*diegesis*» (Diegese in Anführungszeichen). Unter *diegesis* versteht er, vergleichbar der erzählten Welt im Spielfilm, die raumzeitliche Kontinuität und Geschlossenheit der im Dokumentarfilm repräsentierten Welt. Mit «*diegesis*» bezeichnet er demgegenüber «die imaginäre rhetorische Ordnung der Ereignisse im selben Text» (Wulff 2001, o.S.).

dem Bereich des Diegetischen aus. Dem würde ich jedoch entgegenhalten, dass unser Wissen um die Erlebens- und Wissenshorizonte der Figuren nur einen Teilbereich der narrativ vermittelten Welt-Erfahrungen ausmacht. Die Erkenntnis etwa, dass deren jeweilige Horizonte nicht deckungsgleich sind, dass sie in Widerspruch zueinander stehen oder komplementär sind zur moralischen Position des Erzählers (und diese unter Umständen zum moralischen Diskurs insgesamt), gehört schließlich wesentlich zum Weltverständnis und zum fiktionalen Erlebnis dazu. Die Narration kann mich dazu anhalten, meine Wertvorstellungen denen der Figuren entgegen zu stellen oder in meinem moralischen Urteil Position gegenüber dem Erzähler oder dem Film insgesamt zu beziehen. Sie bringt mich dazu, mich auf Denk- und Gefühlsbewegungen einzulassen, die mich unter Umständen befremden. Zum Diegetisieren gehört das *Empathisieren* mit verschiedenen Figuren als «Bewohnern» der erzählten Welt und damit auch das Erschließen moralisch fragwürdiger oder widersprüchlicher Positionen (vgl. Wulff 2003a; 2005); Empathisieren erfordert Moralisieren. Um die erzählte Welt von *AMERICAN PSYCHO* (USA/CAN 2000, Mary Haron) zu konstruieren und die Geschichte zu begreifen, ist der Zuschauer gezwungen, die Denk- und Gefühlsbewegungen des Protagonisten, eines perversen, emotional gestörten Mörders, nachzuvollziehen und einerseits in Beziehung zum Norm- und Moralsystem der ihn umgebenden Gesellschaft zu setzen, andererseits selbst moralisch Stellung zu beziehen. Empathie, Sympathie und Moral geraten dabei in Widerspruch zueinander (vgl. Smith 1999).

Wenn das Diegetisieren in seinen gleichsam «höheren» oder «weiterreichenden» Funktionen das *Moralisieren* umfasst oder zumindest anstößt und wenn die Diegese entsprechend zum Diskursuniversum hin geöffnet ist, dann bleibt zu fragen, ob unter dieser Prämisse auch *thematische Diskurse*, die im Erzählprozess stets mitentwickelt werden, dem Diskursuniversum zuzurechnen sind. Zählen also Themenentfaltungen wie am Anfang von *PRÊT-À-PORTER* (USA 1994, Robert Altman) oder von *THE ROAD TO WELLVILLE* (USA 1994, Alan Parker) zum Diegetischen im weitesten Sinne oder nicht? *THE ROAD TO WELLVILLE* gestaltet einen facettenartigen und komplexen Diskurs über Körperlichkeit, Hygiene, Medizin, Sexualität und Zivilisation (vgl. Wulff 2003b), wobei sich der vielstimmige Film zwar durchweg erzählerischer Techniken bedient, das Narrative jedoch funktionalisiert, um sein zentrales Thema zu entfalten, das ganz zu Beginn, noch während der Titelsequenz, gesetzt wird.

Man könnte diesen Film indes auch anders angehen und darauf verweisen, dass die Narration zunächst eher dünn ist und der thema-

tische Diskurs über die Medizin- und Körperthematik ein eigener und eigenständiger, relativ unabhängig von der Geschichte, die er zu erzählen sich anschickt. Gehen wir also von einem Einbettungsverhältnis von Diskursuniversum und thematischem Diskurs aus (dann stünden diese in einem ähnlichen Verhältnis wie Diegese und Plot) oder von einem Nebeneinander zweier unterschiedlicher Diskurse (dem narrativen und dem thematischen) innerhalb des fiktionalen Films? In einem eingeschränkten Verständnis von Diegese als Wahrnehmungswelt der Figuren, die sich in dieser «Stätte der Gesundheit» bewegen, wäre der thematische Diskurs ausgeklammert. Das Erfassen dieses Themas mit seinen ideologischen Implikationen liefert indes den Schlüssel zum Filmverstehen jenseits der bloßen «Fabelkonstruktion» und sorgt wesentlich für die semantische Dichte und den Bedeutungsreichtum des Films.

In dem hier vorgeschlagenen «Zwiebel-Modell» diegetischer Schichten respektive dem Modell konzentrischer Kreise von Diegese (als «Kern» der erzählten Welt) und Diskursuniversum kommt es zu Prozessen «semantischer Ansteckung», weil die Ebenen einander bedingen. Das lässt sich relativ schlicht an der Erschließung der Handlungsräume und ihrer vielfältigen Bedeutungen zeigen, die von einer ersten orientierenden *setting*-Funktion, wie sie von den Filmdramaturgien beschrieben wird, über topografische zu symbolisch-topologischen Bedeutungen reicht. Der vermeintlich basale Prozess der Konstruktion einer Diegese stößt zugleich weiterreichende Verstehens- und Interpretationsprozesse an,²⁰ die erzählte Welt weitet sich zum Diskursuniversum.

Einerseits sind die Übergänge fließend zwischen der repräsentierten Welt als einer auch moralisch eigenständigen und dem moralisch-ethischen Diskurs, den die Erzählung gestaltet; zwischen der Diegese als Teilbereich der Narration und dem Diskursuniversum, das man eher der Enunziation zuzurechnen geneigt ist. Andererseits verweisen die pragmatischen Setzungen oder Rahmungen bei der Wirklichkeits-

20 Von daher ist es problematisch, wenn Bordwell (1989, 8) in seinem «Stufenmodell» filmischer Bedeutung die Konstruktion der Diegese der Ebene «referentieller Bedeutung» (referential meaning) zuschreibt und damit der untersten Stufe der Bedeutungskonstruktion. Solche grundlegenden Verstehensakte werden als *comprehension* klassifiziert und dem Bereich von *interpretation* als Erschließung «impliziter» Bedeutung gegenübergestellt. Dagegen würde ich einwenden, dass bereits die Erschließung erzählter Welten auf Interpretation beruht, dass dies pragmatische Setzungen und Bedeutungsdimensionen umfasst, die nicht über schiere Referenz zu Erscheinungen der äußeren Welt erklärt werden können. Zur grundlegenden Kritik an Bordwells Modell vgl. Wilson (1997).

konstruktion auf eine Dimension, welche die Diegese eindeutig vom Diskursuniversum scheidet. Die hier vorgeschlagene Modellierung der erzählten Welt als einer «geschichteten» ist also keine überflüssige Verkomplizierung. So nützlich und erfolgreich das Diegese-Konzept sein mag und so brauchbar als analytisches Instrumentarium, zeigt sich doch auch, wie vielschichtig und komplex die vom Film entworfenen Weltgebäude sind – und wie widerständig der Film als Text.

Literatur

- Aumont, Jacques / Bergala, Alain / Marie, Michel / Vernet, Marc (1992) *Aesthetics of Film* [frz. 1983]. Austin: Texas University Press.
- Blüher, Dominique/Tröhler, Margrit (1994) Public et spectateur de cinéma dans les films. In: *Iris*, 17, S. 183–197.
- Böhnke, Alexander (2003) Handarbeit. Figuren der Schrift in SE7EN. In: *Montage AV* 12,2, S. 8–18.
- (2007) *Paratexte des Films. Über die Grenzen des filmischen Universums*. Bielefeld: Transcript 2007.
- Bordwell, David (1989) *Making Meaning. Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*. Cambridge, Mass./London: Harvard University Press.
- Branigan, Edward (1981) The Spectator and Film Space – Two Theories. In: *Screen* 22,1, S. 55–78.
- (1986) Diegesis and Authorship in Film. In: *Iris*, 7, S. 37–54.
- (1992) *Narrative Comprehension and Film*. London/New York: Routledge.
- Brinckmann, Christine N. (2007) Diegetisches und nondiegetisches Licht. In: *Montage AV* 16,2 (in diesem Heft).
- Bullerjahn, Claudia (2001) *Grundlagen der Wirkung von Filmmusik*. Augsburg: Wißner.
- Burch, Noël (1979) *To the Distant Observer. Form and Meaning in the Japanese Cinema*. Berkeley: University of California Press.
- Carroll, Noël (1998) *A Philosophy of Mass Art*. Oxford: Clarendon Press.
- Chateau, Dominique (1983) Diégèse et Enonciation. In: *Communications*, 38, S. 121–155
- Feyersinger, Erwin (2007) Diegetische Kurzschlüsse wandelbarer Welten: Die Metalepse im Animationsfilm. In: *Montage AV* 16,2 (in diesem Heft).
- Fuxjäger, Anton (2007) Diegese, Diegesis, diegetisch. Versuch einer Begriffsentwerrung. In: *Montage AV* 16,2 (in diesem Heft).
- Genette, Gérard (1998) *Die Erzählung*. 2. Aufl. München: Wilhelm Fink. [Dt. Gesamtausgabe von «Discours du récit» aus *Figures III* (1972) und von *Nouveau discours du récit* (1983).]

- Hartmann, Britta (1995) Anfang, Exposition, Initiation. Perspektiven einer pragmatischen Texttheorie des Filmanfangs. In: *Montage AV* 4,2, S. 101–122.
- (2005) Von der Macht erster Eindrücke. Falsche Fährten als textpragmatisches Krisenexperiment. In: *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*. Hg. v. Fabienne Liptay & Yvonne Wolf. München: Edition Text und Kritik, S. 154–174.
- (2007) Von roten Heringen und blinden Motiven: Spielarten falscher Fährten im Film. In: *Maske und Kothurn* 53, 2–3 (Themenheft «Falsche Fährten in Film und Fernsehen») [i.Dr.].
- Kessler, Frank (1997) Etienne Souriau und das Vokabular der filmologischen Schule. In: *Montage AV* 6,2, S. 132–139.
- (2001) Welt-Erzählung. Albert Laffays *Logique du cinéma*. In: *Nicht allein das Laufbild auf der Leinwand... Strukturen des Films als Erlebnispotentiale*. Hg. v. Jörg Frieß, Britta Hartmann & Eggo Müller. Berlin:Vistas, S. 197–209 (Beiträge zur Film- und Fernsehwissenschaft, Bd. 60.).
- (2007) Von der Filmologie zur Narratologie. Anmerkungen zum Begriff der Diegese. In: *Montage AV* 16,2 (in diesem Heft).
- Koch, Gertrud (2003) Filmische Welten – Zur Welthaltigkeit filmischer Projektionen. In: *Dimensionen ästhetischer Erfahrung*. Hg. v. Joachim Küpper & Christoph Menke. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 162–175.
- Laffay, Albert (1964) *Logique du cinéma. Création et spectacle*. Paris: Masson.
- Martinez, Matias/Scheffel, Michael (2000) *Einführung in die Erzähltheorie*. 2. Aufl. München: Beck.
- Metz, Christian (1972) Einige Gedanken zur Semiologie des Kinos [frz. 1966]. In: Ders.: *Semiologie des Films*. Aus dem Französischen v. Renate Koch. München: Fink, S. 130–150.
- (1997) *Die unpersönliche Enunziation oder der Ort des Films* [frz. 1991]. Münster: Nodus Publikationen.
- Michotte van den Berck, Albert (2003) Der Realitätscharakter der filmischen Projektion [frz. 1948]. In: *Montage AV* 12,1, S. 110–125.
- Nichols, Bill (1981) *Ideology and the Image. Social Representation in the Cinema and Other Media*. Bloomington: Indiana University Press.
- Odin, Roger (1980) L'Entrée du spectateur dans la fiction. In: *Théorie du film*. Hg. v. Jacques Aumont & Jean-Louis Leutrat. Paris: Albatros, S. 198–213. [Eine überarbeitete Fassung des Artikels ist aufgenommen in Odin 2000, S. 74–80.]
- (2000) *De la Fiction*. Bruxelles: De Boeck.
- (2006) Der Eintritt des Zuschauers in die Fiktion [frz. 2000]. In: *Das Buch zum Vorspann. «The Title is a Shot»*. Hg. v. Alexander Böhnke, Rembert Hüser & Georg Stanitzek. Berlin:Vorwerk 8, S. 34–41.

- Potter, Cherry (1990) *Image, Sound and Story. The Art of Telling in Film*. London: Secker & Warburg.
- Rimmon-Kenan, Shlomith (1994) *Narrative Fiction. Contemporary Poetics* [1983]. London: Methuen.
- Schweinitz, Jörg (2003) Die rauchende Wanda. Visuelle Prologe im frühen Spielfilm. In: *Montage AV* 12,2, S. 88–102.
- Smith, Murray (1999) Gangsters, Cannibals, Aesthetes, or Apparently Perverse Allegiances. In: *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion*. Hg. v. Carl Plantinga & Greg M. Smith. Baltimore/London: The Johns Hopkins University Press, S. 217–238.
- Souriau, Etienne (1990) *Vocabulaire de l'esthétique*. Hg. v. Anne Souriau. Paris: Presses Univ. de France.
- (1997) Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie [frz. 1951]. In: *Montage AV* 6,2, S. 140–157.
- Stam, Robert / Burgoyne, Robert / Flitterman-Lewis, Sandy (1992) *New Vocabularies in Film Semiotics. Structuralism, Post-Structuralism and Beyond*. London/New York: Routledge.
- Todorov, Tzvetan (1972) *Poetik der Prosa* [frz. 1971]. Frankfurt a.M.: Athenäum.
- Tan, Ed (1996) *Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotion Machine*. Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum.
- Verstraten, Paul (1989) Diegese. In: *Versus*, 1, S. 59–70.
- Wilson, George (1997) On Film Narrative and Narrative Meaning. In: *Film Theory and Philosophy*. Hg. v. Richard Allen & Murray Smith. Oxford: Clarendon Press, S. 221–238.
- Wulff, Hans J. (2001) *Diegese*. Unveröff. Manuskript. Westerkappeln.
- (2003a) Empathie als Dimension des Filmverstehens. Ein Thesenpapier. In: *Montage AV* 12,1, S. 136–161.
- (2003b) WILLKOMMEN IN WELLVILLE. Ein Vorläufer der Gesundheitsindustrie. In: *Bildstörungen. Kranke und Behinderte im Spielfilm*. Hg. v. Stefan Heiner & Enzo Gruber. Frankfurt a.M.: Mabuse-Verlag, S. 89–107.
- (2005) Moral und Empathie im Kino: Vom Moralisieren als einem Element der Rezeption. In: *Kinogefühle. Emotionalität und Film*. Hg. v. Matthias Brütsch, Vinzenz Hediger, Ursula von Keitz, Alexandra Schneider & Margrit Tröhler. Marburg: Schüren, S. 377–393.
- (2007a) Schichtenbau und Prozesshaftigkeit des Diegetischen: Zwei Anmerkungen. In: *Montage AV* 16,2 (in diesem Heft).
- (2007b) Die kontextuelle Bindung der Filmbilder: *on, off, master space*. Unveröff. Manuskript. Westerkappeln.
- Zobrist, Olivier (2003) «Quel début!» Beobachtungen an Filmanfängen der Tradition de la Qualité. In: *Montage AV* 12,2, S. 52–67.