

Mind-Bender: Zur Popularisierung komplexer narrativer Strukturen im amerikanischen Kino der 1990er Jahre

Jan-Noël Thon

„Wenn sich heutzutage Menschen auf der ganzen Welt durch Geschichten amüsieren und bewegen, erschrecken und ermutigen, unterhalten und manchmal auch langweilen lassen“, so Jens Eder im Vorwort seiner *Dramaturgie des populären Films*, „dann sind dabei meistens Filme einer ganz bestimmten Art im Spiel: populäre Filme, Blockbuster, Mainstreamfilme in Kino oder Fernsehen.“¹ Derartige Filme halten sich dabei in der Regel an bestimmte, nicht zuletzt aufgrund der globalen Vermarktung des amerikanischen Kinos weltweit verbreitete und bereits in diesem Sinne bis zu einem gewissen Grad einheitliche narrative Konventionen. Dabei ist speziell die Tendenz zur Darstellung von Ereignissen in ihrer „kausalchronologische[n] Linearität“² charakteristisch, d. h. viele Mainstreamfilme stellen eine Abfolge von chronologisch *aufeinander* und kausal *auseinander* folgenden Ereignissen ohne größere Abweichungen von der Chronologie oder andere selbstreflexive Elemente dar.

Es ist nun allerdings auffällig, daß seit Mitte der 1990er Jahre im amerikanischen Kino zunehmend Filme produziert und veröffentlicht wurden, denen trotz deutlicher Abweichungen von den skizzierten Konventionen im Vergleich zum bisherigen Independent-Film³ ein verhältnismäßig großer kommerzieller Erfolg beschert ist. Damit möchte ich keineswegs behaupten, daß sich vor den 1990er Jahren keine Filme finden lassen, die mehr oder weniger stark von den Konventionen des *Classical Hollywood Cinema* abweichen,⁴ oder daß nicht auch in den 1990er Jahren unzählige Filme mit ‚populärer Dramaturgie‘ veröffentlicht wurden. Es scheint aber ab der zweiten Hälfte der 1990er Jahre eine auffällige Häufung von kommerziell erfolgreichen Filmen beobachtbar zu sein, die dem weitgehend vereinheitlichten Ablauf der von Eder skizzierten ‚populä-

1 Jens Eder, *Dramaturgie des populären Films: Drehbuchpraxis und Filmtheorie* (Münster: LIT, 1999) 1.

2 Eder, *Dramaturgie* 73.

3 Vgl. zum Independent-Film etwa Andreas Jahn-Sudmann, *Der Widerspenstigen Zähmung? Zur Politik der Repräsentation im gegenwärtigen US-amerikanischen Independent-Film* (Bielefeld: transcript, 2006).

4 Vgl. neben David Bordwell, Kristin Thompson und Janet Staiger, *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960* (New York: Columbia UP, 1985) insbesondere David Bordwell, *Narration in the Fiction Film* (Madison: U of Wisconsin P, 1985); David Bordwell, *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies* (Berkeley: U of California P, 2006); Kristin Thompson, *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique* (Cambridge: Harvard UP, 1999).

ren Dramaturgie‘ bzw. den insbesondere von David Bordwell und Kristin Thompson beschriebenen Regeln der klassischen Filmnarration Hollywoodscher Prägung nicht entsprechen.

Diese zunehmende Ausdifferenzierung des kommerziellen ‚Hollywood-Einheitsbreis‘ am Ende des 20. Jahrhunderts ist nun nicht mir allein aufgefallen. So attestiert etwa Steven Johnson dem amerikanischen Mainstreamkino in *Everything Bad Is Good for You* einen starken Zuwachs an Filmen mit komplexer narrativer Struktur, die er aufgrund der Herausforderung, die sie für die kognitiven Fähigkeiten der Zuschauer darstellen, als Mind-Bender bezeichnet:

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.⁵

Auch David Bordwell hat in *The Way Hollywood Tells It* auf eine zunehmende Popularisierung von Filmen mit komplexen narrativen Strukturen hingewiesen:

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.⁶

Gerade aufgrund der doch recht drastischen Wortwahl Bordwells sei hier noch einmal betont, daß weder in Bordwells *The Way Hollywood Tells It* noch in Johnsons *Everything Bad Is Good for You* eine generelle ‚Zersplitterung‘ der etablierten narrativen Konventionen des klassischen Hollywoodkinos behauptet wird.

Tatsächlich besteht ein Hauptziel Bordwells darin, die Kontinuitäten zwischen dem Hollywoodkino der 1990er Jahre und dem Hollywoodkino früherer Dekaden aufzuzeigen und es ist sicherlich richtig, daß die genannten Merkmale sich auch in älteren Hollywoodfilmen finden lassen. Andererseits ähnelt Bordwells Charakterisierung des experimentellen filmischen Erzählens in den 1990er Jahren in auffälliger Weise den erstmals ein Jahr früher erschienenen, von Bordwell jedoch nicht zitierten Ausführungen Johnsons zum Mind-Bender:

Some of these films challenge the mind by creating a thick network of intersecting plotlines; some challenge by withholding crucial information from the audience;

5 Steven Johnson, *Everything Bad is Good for You* (London: Penguin, 2006) 129.

6 Bordwell, *The Way Hollywood Tells It* 73.

some by inventing new temporal schemes that invert traditional relationships of cause and effect; some by deliberately blurring the line between fact and fiction.⁷

Hier scheint sich nicht zuletzt die Vermutung zu bestätigen, daß in der jüngsten Popularisierung von Filmen mit komplexer narrativer Struktur wenn schon nicht die Entstehung eines neuen ‚Mikro-Genres‘, so zumindest eine auffällige filmgeschichtliche Entwicklung vorliegt.⁸

Mir geht es nun allerdings nicht darum, diese filmgeschichtliche Entwicklung im Detail nachzuzeichnen. Stattdessen möchte ich anhand von nur zwei ausgewählten Beispielen danach fragen, welche narrativen Techniken aktuelle Mind-Bender beim ‚Spiel mit dem Zuschauer‘ einsetzen (können). Dabei lassen sich im Anschluss an Johnson und Bordwell zunächst vier für aktuelle Mind-Bender typische, wenn auch nicht *notwendige* Merkmale unterscheiden, die als Ausgangspunkt für eine Auseinandersetzung mit derartigen Filmen dienen können. Bei diesen Merkmalen handelt es sich – erstens – um die Darstellung komplexer Geschichten, die aus mehreren Handlungssträngen und handelnden Figuren bestehen, – zweitens – um das Abweichen von der Chronologie der Geschichte (bzw. einzelner Handlungsstränge) durch Analepsen und Prolepsen, – drittens – um verschiedene Formen des unzuverlässigen Erzählens, sowie – viertens – um das selbstreflexive Spiel mit narrativen bzw. fiktionalen Ebenen, z. B. in Form von Metalepsen. Im Folgenden werde ich anhand von *Pulp Fiction* (1994) und *Fight Club* (1999) untersuchen, wie Mind-Bender in den 1990er Jahren die mit den letzten drei der genannten Merkmale aufgerufenen narrativen Techniken des non-chronologischen, unzuverlässigen und metaleptischen Erzählens zur kognitiven Herausforderung der Zuschauer verwenden.

Non-chronologisches Erzählen in *Pulp Fiction*

Betrachten wir zunächst Quentin Tarantinos 1994 erschienenen Überraschungserfolg *Pulp Fiction*, der bei einem Produktionsbudget von gerade 8 Millionen Dollar am *box office* weltweit über 200 Millionen Dollar eingespielt hat und also als Wegbereiter für großzügiger budgetierte Mind-Bender wie *The Sixth Sense* (1999, 55 Mio. \$), *A Beautiful Mind* (2001, 60 Mio. \$) oder eben *Fight Club* (63

7 Johnson 129-30.

8 Diese Entwicklung wird durchaus auch von anderen Filmwissenschaftlern in teilweise anderen Kontexten und mit gelegentlich abweichenden Bezeichnungen wie ‚mind game film‘ oder gar ‚mindfuck film‘ diskutiert. Vgl. etwa Thomas Elsaesser, „Film als Möglichkeitsform: Vom Postmortem-Kino zum *Mindgame Film*“, *Hollywood heute* (Berlin: Bertz + Fischer, in Vorbereitung/2009) oder Jonathan Eig, „A beautiful mind(fuck). Hollywood structures of identity“, *Jump Cut: A Review of Contemporary Media* 46 (2003): o. S. 1. Sep. 2008. <<http://www.ejumpcut.org/archive/jc46.2003/eig.mindfilms/index.html>>.

Mio. \$) verstanden werden kann.⁹ *Pulp Fiction* erzählt als *network narrative*¹⁰ eine komplexe Geschichte mit zahlreichen Figuren und drei Haupthandlungssträngen, wobei der Zuschauer schon durch die Komplexität der dargestellten Geschichte(n) stärker kognitiv gefordert sein dürfte als in Filmen, die *eine* zentrale Figur und ihre Erlebnisse ins Zentrum der Erzählung stellen.¹¹ Bei den Haupthandlungssträngen in *Pulp Fiction* handelt es sich – verkürzt zusammengefaßt – um die aus Vincent Vegas Perspektive erzählte „Vincent Vega and Marsellus Wallace’s Wife“-Geschichte, die aus Butchs Perspektive erzählte „The Gold Watch“-Geschichte sowie die aus Jules Winnfields Perspektive erzählte „The Bonnie Situation“-Geschichte. Die jeweiligen Ereignisse werden dabei jedoch nicht chronologisch, sondern in insgesamt sieben narrativen Segmenten dargestellt, wobei innerhalb der einzelnen Segmente die Darstellung der Ereignisse dann wiederum weitgehend chronologisch erfolgt.

Die durch den Film erzählte Geschichte als *chronologische* Abfolge der dargestellten Ereignisse unterscheidet sich also signifikant von seiner Erzählung als Abfolge der Ereignisse in der Reihenfolge ihrer Darstellung. Letztere beginnt mit einem Segment, in dem Honeybunny und Pumpkin ein *diner* überfallen. Es folgt eine Analepse zu Vincent Vega und Jules Winnfield beim Wiederbeschaffen eines geheimnisvollen Koffers. Darauf folgt eine Prolepse, die zunächst vor allem durch Vincents und Jules Kleidung markiert wird. Dieses dritte Segment reicht dabei von Marsellus’ Gespräch mit Butch bis zu Mias Rettung durch Vincent nach einer Überdosis Heroin. Darauf folgt wiederum eine weite Analepse, die sich im Nachhinein als Traum von Butch herausstellt und in der Captain Koons die goldene Uhr an den jungen Butch übergibt. Nachdem Butch erwacht ist, wird das Ende der Geschichte erzählt: Butch trifft sich mit Fabienne, erschießt Vincent, rettet Marsellus und flieht schließlich mit Fabienne auf Zeds Chopper aus der Stadt. Damit ist aber die Erzählung keineswegs beendet. Es folgt vielmehr eine weitere Analepse zu einem Segment, in dem Winston Wolf Vincent und Jules hilft, ihr Auto von den Überresten eines unabsichtlich erschossenen Spitzels zu reinigen, bevor Jimmys Frau Bonnie nach Hause kommt. Anschließend frühstücken Vincent und Jules im bereits erwähnten *diner* und die Ereignisse dort werden diesmal aus Jules Perspektive erzählt.

9 Vgl. www.boxofficemojo.com zu den angegebenen Produktionskosten (Stand: 1. Sep. 2008).

10 Vgl. hierzu Bordwell, *The Way Hollywood Tells It* 72-103.

11 Ich unterscheide hier mit Wolf Schmid, *Elemente der Narratologie* (Berlin: de Gruyter, 2005) zwischen der Geschichte als „die im Text explizit dargestellten und mit bestimmten Eigenschaften versehenen Sachverhalte, die denotierten und qualifizierten Situationen, Personen und Handlungen“ (Schmid 242) und der Erzählung als „Resultat der *Komposition*, die die Geschehensmomente in einen *ordo artificialis* bringt“ (Schmid 243, Hervorhebungen im Original). Damit soll aber selbstverständlich nicht impliziert werden, daß Filme und literarische Texte ihre Geschichten und/oder Erzählungen auf dieselbe Art und Weise darstellen – das tun sie offensichtlich nicht.

Bei einer solchen, nicht durch Rahmenerzählungen oder die Erinnerung von Figuren motivierten, Umordnung der Ereignisse auf der Ebene der Erzählung handelt es sich laut Bordwell um eine erst seit den 1990er Jahren vermehrt auftretende Technik:

More and more, though, flashbacks aren't motivated by character memory or reconstruction. This is a change from traditional practice, in which a framing situation would present a character recounting or reflecting on the past. [...] Now, it seems, audiences' familiarity with flashback structures allowed filmmakers to delete the memory alibi and move straight between present and past.¹²

Entsprechend kommt auch Kristin Thompson in ihrem 1999 erschienenem *Storytelling in the New Hollywood* zu dem Schluß, daß es sich bei *Pulp Fiction* gerade aufgrund der Verwendung von „startling shift[s] in temporal order without warning and motivation“¹³ nicht um einen ‚klassischen‘ Film handelt. Obwohl sich etwa mit Edward Branigan feststellen lässt, daß ‚subjektive‘ Analepsen auch im klassischen Hollywoodkino häufig „stubbornly independent of the character's recollection“¹⁴ waren, darf die Verwendung von ‚unmarkierten‘ Analepsen in *Pulp Fiction* durchaus als Abkehr von den durch klassische Filmnarration und/oder ‚populäre Dramaturgie‘ vorgegebenen Konventionen verstanden werden.

Vor diesem Hintergrund erscheint Kevin Howleys Versuch,¹⁵ die von Thompson beschriebenen „four parts of the average feature“¹⁶ – also *setup*, *complicating action*, *development* und *climax*¹⁷ – auch in *Pulp Fiction* auszumachen, kaum plausibel. Zwar muß Howleys Behauptung, daß „this tale fits quite neatly into Thompson's four-part structure“,¹⁸ schon aufgrund der bereits beschriebenen Umstellungen der Geschichte auf der Ebene der filmischen Erzählung widersprochen werden. Dies bedeutet keineswegs, daß *Pulp Fiction* vollständig mit den etablierten Konventionen der klassischen Filmnarration Hollywoodscher Prägung brechen würde. Allerdings *ist* die ‚unmotivierte‘ Umordnung der chronologischen Abfolge von Ereignissen auf der Ebene der filmischen Erzählung im klassischen Hollywoodkino eher ungewöhnlich, was Howley wiederum anders zu sehen scheint:

12 Bordwell, *The Way Hollywood Tells It* 90.

13 Thompson 340.

14 Edward Branigan, *Narrative Comprehension and Film* (London: Routledge, 1992) 173.

15 Vgl. Kevin Howley, „Breaking, Making, and Killing Time in *Pulp Fiction*“, *Scope: An Online Journal of Film & TV Studies Archive* (May 2004): o. S. 1. Sep. 2008. <<http://www.scope.nottingham.ac.uk/article.php?issue=may2004id=251§ion=article>>.

16 Thompson 28.

17 Vgl. Thompson 27-44.

18 Howley o. S.

This reworking of story causality and linear narrative does not, however, represent a rejection of the principle of classical filmmaking; indeed flashbacks and narrative ellipses are common storytelling devices in classical filmmaking.¹⁹

Zwar sind Rückblenden und Auslassungen ohne Frage auch im klassischen Hollywoodkino zu finden und *Pulp Fiction* orientiert sich durchaus in vielen Bereichen an den klassischen Konventionen, aber die Art, wie Tarantino die Abfolge der Ereignisse in der filmischen Erzählung anordnet, ist eben *nicht* ‚klassisch‘.

Jedoch dürfte das non-chronologische Erzählen von *network narratives* spätestens mit dem – ebenso wie *Pulp Fiction* oscarprämiierten – Episodenfilm *Crash* von 2005, der sieben Handlungsstränge und fünfzehn handelnde Hauptfiguren miteinander verbindet, entgültig im Mainstream angekommen sein. Hier ist dann zumindest Thompsons Beobachtung, daß *Pulp Fiction* „had little influence on the form or style of Hollywood cinema“²⁰ aus einer fortgeschrittenen historischen Perspektive zu relativieren. Doch obwohl – nicht zuletzt aufgrund des Erfolgs von *Pulp Fiction* und vergleichbaren filmischen *network narratives* – unsere filmspezifischen narrativen Schemata im Hinblick auf die unterschiedlichen Möglichkeiten der zeitlichen Ordnung der Erzählung heute komplexer sein dürften als in früheren Jahrzehnten, erscheint es plausibel, daß eine umfangreiche Umordnung der dargestellten Ereignisse auf der Ebene der Erzählung nach wie vor eine gewisse kognitive Herausforderung der Zuschauer bei der Rekonstruktion der Geschichte darstellt.²¹ Zwar mag es sich bei der Einordnung der in *Pulp Fiction* gezeigten Ereignisse – nicht weniger als in anderen Filmen mit komplexer temporaler Struktur – um „a very difficult and uncertain process“²² handeln, aber es sollte ebenfalls nicht vergessen werden, daß der Film die jeweiligen Episoden – sowohl durch die *mise-en-scène* als auch durch die Verwendung von Zwischentiteln – recht klar markiert und den Zuschauer also kognitiv *herausfordert*, ohne ihn zu *überfordern*.²³

19 Howley o. S.

20 Thompson 341.

21 Vgl. zu den bei der Filmrezeption ablaufenden kognitiven Prozessen neben Branigan und Bordwell, *Narration in the Fiction Film* insbesondere Patrick C. Hogan, *Cognitive Science, Literature, and the Arts: A Guide for Humanists* (New York: Routledge, 2003) 115-39.

22 Hogan 123.

23 Tatsächlich scheint das von Mihaly Csikszentmihalyi entwickelte ‚Flow‘-Konzept einen Zugang zur von Mind-Bendern ausgehenden Faszination zu bieten. ‚Flow‘ entsteht nach Csikszentmihalyi, wenn uns eine Tätigkeit herausfordert, ohne uns zu überfordern. Ohne dies im Rahmen des vorliegenden Beitrags ausführen zu können, ist zumindest auffällig, daß der typische Mind-Bender keineswegs *unverständlich* ist, sondern dem Zuschauer trotz seiner komplexen narrativen Struktur das gute Gefühl des Verstehens zu geben versucht. Vgl. Mihaly Csikszentmihalyi, *Flow: The Psychology of Optimal Experience* (New York: Harper, 1990).

Unzuverlässiges Erzählen in *Fight Club*

Obwohl es sich also bei *Pulp Fiction* um so etwas wie die Mutter, oder zumindest die erfolgreiche Patentante, zahlreicher weiterer Mind-Bender der 1990er Jahre handelt, sei noch einmal explizit darauf hingewiesen, daß hier zwar non-chronologisch, jedoch weitgehend zuverlässig und ohne das Auftreten von Metalepsen erzählt wird. Wie verhält es sich nun aber mit der eingangs ebenfalls als typisch für den Mind-Bender markierten narrativen Technik des unzuverlässigen Erzählens? Gregory Currie hat noch 1995 einen Aufsatz zum unzuverlässigen Erzählen in Literatur und Film mit der Feststellung einleiten können, daß „[a]s consumers of fiction, we have become skilled at recognizing unreliable narratives; as theoreticians, we are less able to say what constitutes unreliability and how it is detected.“²⁴ Seitdem hat sich allerdings einiges getan. Unzuverlässiges Erzählen ist nicht nur in der Literatur-, sondern eben auch in der Filmwissenschaft zunehmend in den Fokus narratologischer Theoriebildung gerückt, was etwa durch die Sammelbände *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film* von 2005 und „*Camera doesn't lie. Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film*“ von 2006 dokumentiert wird.²⁵ Andererseits ist das Phänomen der Unzuverlässigkeit auch und gerade im Film notorisch schwer zu fassen und es kann bisher nur sehr bedingt von einem theoretischen Konsens der Filmnarratologie in diesem Bereich die Rede sein.

Diese Problematik und ihre Relevanz für die folgende Auseinandersetzung mit *Fight Club* wird ebenfalls in den genannten Sammelbänden sichtbar. Zum einen finden sich darin Beiträge wie die von Jörg Schweinitz oder Jörg Helbig,²⁶ die das Phänomen des unzuverlässigen Erzählens aus primär systematischer Perspektive behandeln, zum anderen finden sich zahlreiche Einzelanalysen, die vor allem auf die spezifische narrative Struktur konkreter Filme zielen. Letzteres kann – z. B. in Maurice Lahdes aufschlußreichem Vergleich der Inszenierung von Halluzinationen in *A Beautiful Mind* und David Cronenbergs *Spider*

24 Gregory Currie, „Unreliability Refigured: Narrative in Literature and Film“, *The Journal of Aesthetic and Art Criticism* 53.1 (1995): 19-38, hier: 19.

25 Vgl. Fabienne Liptay und Yvonne Wolf, Hg., *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film* (München: edition text + kritik, 2005) und Jörg Helbig, Hg., „*Camera doesn't lie. Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film*“ (Trier: WVT, 2006).

26 Vgl. Jörg Schweinitz, „Die Ambivalenz des Augenscheins am Ende einer Affäre: Über Unzuverlässiges Erzählen, doppelte Fokalisierung und die Kopräsenz narrativer Instanzen im Film“, *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, hg. Fabienne Liptay und Yvonne Wolf (München: edition text + kritik, 2005) 89-106; Jörg Helbig, „'Follow the White Rabbit!' Signale erzählerischer Unzuverlässigkeit im zeitgenössischen Spielfilm“, *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, hg. Fabienne Liptay und Yvonne Wolf (München: edition text + kritik, 2005) 131-46.

(2002)²⁷ – sehr gut funktionieren, oder – z. B. in Anthrin Steinke's Analyse von *Fight Club* – zur Kapitulation vor der „erzählerische[n] Unübersichtlichkeit“²⁸ eines Films führen, die sich nicht zuletzt in terminologisch beliebigen und zudem der Argumentation nur bedingt dienlichen Verweisen auf den ‚extradiegetischen Erzähler‘, die ‚extradiegetische narrative Instanz‘ oder die ‚extradiegetische Vermittlungsinstanz‘ bzw. den ‚intradiegetischen Erzähler‘, den ‚*character narrator*‘ oder die ‚Erzählfigur‘ des – von Steinke zudem mit dem ‚erlebenden Ich‘ gleichgesetzt – ‚erzählenden Ichs‘ manifestiert.²⁹

Zwar soll es im Rahmen dieses Beitrags nicht um eine umfassende Aufarbeitung der literatur- und filmwissenschaftlichen Forschung zum unzuverlässigen Erzählen gehen, aber gerade vor dem Hintergrund der bei Steinke zu beobachtenden terminologischen Beliebigkeit muß doch kurz genauer bestimmt werden, was darunter im Folgenden verstanden wird. Dabei ist zunächst mit Jörg Helbig – und im Anschluß an Wayne C. Booth³⁰ – zwischen „einer normativ-ideologischen Unzuverlässigkeit, bei der sich die Aussagen eines Erzählers tendenziell nicht im Einklang mit den moralischen Normen des Textes befinden, und einer faktisch-mimetischen Unzuverlässigkeit, bei der ein Sachverhalt falsch wiedergegeben wird“,³¹ zu unterscheiden. Weiter ist festzustellen, daß für die Auseinandersetzung mit aktuellen Mind-Bendern – wie mit audiovisuellen Narrationen überhaupt – vor allem die zweite Form des unzuverlässigen Erzählens relevant ist. Schließlich läßt sich mit Dominik Orth „eine terminologische Trennung von unzuverlässigen *Erzählern* und unzuverlässigem *Erzählen* im Film vornehmen, die bereits in der Begrifflichkeit darauf hinweist, ob es in dem Film eine explizite Erzählerfigur gibt, auf die sich die Unzuverlässigkeit bezieht, oder nicht.“³² Im Falle des unzuverlässigen Erzählens wird die audiovisuelle Narration des Films als unzuverlässig markiert, ohne daß diese Unzuverlässigkeit notwendigerweise einer Erzählerfigur zugeschrieben werden kann.

27 Vgl. Maurice Lahde, „Den Wahn erlebbar machen: Zur Inszenierung von Halluzinationen in Ron Howards *A Beautiful Mind* und David Cronenbergs *Spider*“, „*Camera doesn't lie*.“ *Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film*, hg. Jörg Helbig (Trier: WVT, 2006) 43-72.

28 Anthrin Steinke, „It's called the change-over: The movie goes on and nobody in the audience has any idea‘: Filmische Irrwege und Unwahrheiten in David Finchers *Fight Club*“. „*Camera doesn't lie*.“ *Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film*, hg. Jörg Helbig (Trier: WVT, 2006) 149-66, hier 151.

29 Vgl. zur fehlenden Differenzierung zwischen ‚erlebendem Ich‘ und ‚erzählendem Ich‘ etwa Steinke 155.

30 Der Begriff des ‚unzuverlässigen Erzählers‘ geht zurück auf Wayne C. Booth, *Rhetoric of Fiction* (Chicago: U of Chicago P, 1961).

31 Helbig, „Follow the White Rabbit“ 134.

32 Dominik Orth, *Lost in Lynchworld: Unzuverlässiges Erzählen in David Lynchs Lost Highway und Mulholland Drive* (Stuttgart: ibidem, 2005) 73-74, Hervorhebungen im Original.

Die Unzuverlässigkeit der filmischen Erzählung in David Finchers *Fight Club* von 1999 hängt dabei meines Erachtens nicht in erster Linie mit dem von Jörg Schweinitz als „Kopräsenz der narrativen Instanzen“³³ bezeichneten Zusammenspiel der audiovisuellen Narration und der sprachlichen Narration eines intradiegetischen Erzählers zusammen, das etwa in Bryan Singers ebenfalls bei kleinem Budget recht erfolgreichem Film *The Usual Suspects* von 1995 eine zentrale Rolle spielt.³⁴ Die faktisch-mimetische Unzuverlässigkeit der audiovisuellen Narration wird vielmehr durch die erst im letzten Drittel des Films explizit markierte Übernahme der ‚mentalenen Perspektive‘³⁵ der namenlosen Hauptfigur motiviert. Entsprechend handelt es sich beim Wechsel zwischen der mentalenen Perspektive des erlebenden Ichs und einer *nicht* als unzuverlässig markierten Perspektive um ein wesentliches Element dieses Typus des unzuverlässigen Erzählens. Besonders deutlich wird dies in der Schlüsselsequenz des Films, in der das erlebende Ich erkennt, daß es Tyler Durden nur halluziniert, wobei die audiovisuelle Narration zudem teilweise zu einer nicht subjektiv fokalisierten Darstellung der Situation wechselt.

Eine derartige Verwendung von ‚Wahnsinn als Methode‘ zur Begründung unzuverlässigen Erzählens durch die Übernahme der mentalenen Perspektive eines *erlebenden* Ichs ist dabei wohl spätestens mit *The Sixth Sense* und *A Beautiful Mind* im Mainstream angekommen, zumal mit Jörg Schweinitz festgestellt werden kann, daß „lügende oder falsche Narrationen, die unmittelbar der impersonalen zentralen narrativen Instanz zuzuschreiben sind, den Konventionen der klassischen fiktionalen Filmnarration nicht entsprechen.“³⁶ Tatsächlich scheint also die Markierung einer subjektiven Fokalisierung des dargestellten Geschehens zumindest im Rahmen der Konventionen des klassischen Hollywoodkinos eine wesentliche Begründungsstrategie für die Unzuverlässigkeit der audiovisu-

33 Schweinitz 93.

34 *The Usual Suspects* hat laut www.boxofficemojo.com bei einem Budget von 6 Millionen \$ allein am amerikanischen *box office* 23 Millionen \$ eingespielt. Vgl. zur hier verwendeten Form des unzuverlässigen Erzählens (in welcher der unzuverlässige *Erzähler* Verbal Kint eine zentrale Rolle spielt) auch Maurice Lahde, „Der Leibhaftige erzählt: Täuschungsmanöver in *The Usual Suspects*“, *montage/av* 11.1 (2002): 149-79.

35 Der Begriff der ‚Perspektive‘ wird hier nicht mehr als „Komplex von Bedingungen für das Erfassen und Darstellen eines Geschehens“ (Schmid 125) verstanden, sondern vielmehr – etwa im Anschluß an Ansgar Nünning, „On the Perspective Structure of Narrative Texts: Steps toward a Constructivist Narratology“, *New Perspectives on Narrative Perspective*, hg. Willie van Peer und Seymour Chatman (Albany: State U of New York P, 2001) 207-23, und Jens Eder, *Die Figur im Film* (Marburg: Schüren, 2008) – als spezifische Weise, in der Objekte der fiktionalen bzw. fiktiven Welt dem Bewußtsein einer Figur (bzw. Erzählerfigur) gegeben sind. Zur daran anknüpfenden Frage, inwiefern fiktiven Figuren ein Bewußtsein zugeschrieben werden kann, vgl. auch Alan Palmer, *Fictional Minds* (Lincoln: U of Nebraska P, 2004).

36 Schweinitz 96.

ellen Narration zu sein: „Lügende‘ szenische Repräsentationen lassen sich im klassischen Erzählkino in nahezu allen relevanten Fällen darauf zurückführen, daß sie früher oder später als audiovisuelle Repräsentationen von figuralen Erzählungen, Täuschungen etc. gedeutet werden.“³⁷ Bei genauer Betrachtung geht es beim unzuverlässigen Erzählen in Filmen wie *Fight Club*, *The Sixth Sense* oder *A Beautiful Mind* aber weniger um die Frage, inwiefern die ‚audiovisuelle Narration‘ bzw. das erzählende Ich *lügt*.

Tyler Durden ist eine Halluzination des erlebenden Ichs in *Fight Club*, doch es handelt sich bei seiner Darstellung durch die audiovisuelle Narration – trotz seines ‚kontrafaktischen Status‘ im Hinblick auf die fiktive Welt des Films – eigentlich nicht um eine Form des *misreporting*.³⁸ Vielmehr unterläßt es der Film, den Zuschauern eine wichtige Information zu vermitteln: daß nämlich in weiten Teilen des Films eben nicht die ‚objektive Version‘ der fiktiven Welt, sondern die subjektive Sichtweise, die spezifische mentale Perspektive der unter paranoider Schizophrenie leidenden Hauptfigur dargestellt wird. Es liegt dabei in dieser Form des *underreporting* begründet, daß die Zuschauer bis zur bereits erwähnten Schlüsselsequenz die spezifische Weltsicht des erlebenden Ichs für eine zuverlässige Darstellung der fiktiven Welt halten und ihrerseits Situationsmodelle dieser Welt konstruieren werden, die in wesentlichen Punkten mit dem Situationsmodell des erlebenden Ichs übereinstimmen.³⁹ In dem Moment, in dem *Fight Club* die zuvor unterschlagene Information nachliefert, daß es sich beim bis zu diesem Zeitpunkt Dargestellten um die Weltsicht einer schizophrenen Figur gehandelt hat, sind die Zuschauer angehalten, ihre eigenen Situationsmodelle entsprechend zu modifizieren. Der Erkenntnisprozeß des erlebenden Ichs in *Fight Club* verläuft dabei zumindest bei der Erstrezeption weitgehend analog zum Erkenntnisprozeß der Zuschauer, die sich – begleitet durch als Erinnerungen markierte Rückblenden – in der Regel wohl mehr oder weniger zeitgleich mit dem erlebenden Ich über den ‚kontrafaktischen Status‘ Tyler Durdens klar werden.

Allerdings läßt sich mit Britta Hartmann feststellen, daß sich *Fight Club* – ähnlich wie *The Usual Suspects* und anders als *The Sixth Sense* oder *A Beautiful Mind* – einer ‚Dramaturgie des Zweifels‘⁴⁰ bedient, insofern sich hier zahlreiche Hinweise auf die Unzuverlässigkeit sowohl der audiovisuellen Narration als auch der sprachlichen Narration des erzählenden Ichs finden.⁴¹ Nicht nur wird

37 Schweinitz 96.

38 Vgl. zur Unterscheidung von *misreporting* und *underreporting* neben Helbig, „Follow the White Rabbit!“, beispielsweise auch Britta Hartmann, „Von roten Heringen und blinden Motiven: Spielarten Falscher Fährten im Film“, *Maske und Kothurn* 53.2 (2007): 33-52.

39 Vgl. zur Filmrezeption als Konstruktion von Situationsmodellen wiederum Hogan.

40 Hartmann 47.

41 Vgl. hierzu auch Helbig, „Follow the White Rabbit!“.

die mentale Perspektive des erlebenden Ichs mit seiner Schlaflosigkeit und der dadurch bedingten verzerrten Realitätswahrnehmung, seinem Spiel mit falschen Identitäten in Selbsthilfegruppen für Todkranke und seiner moralisch fragwürdigen Arbeit für einen Autohersteller von Beginn an als unzuverlässig markiert, sondern es wird auch relativ früh klar, daß die audiovisuelle Narration die mentale Perspektive des erlebenden Ichs gelegentlich übernimmt, ohne dies vorher zu markieren – wenn etwa dargestelltes Geschehen sich erst im Nachhinein als Traum oder Vorstellung des erlebenden Ichs entpuppt. Obwohl die von den Zuschauern bei der Erstrezeption konstruierten Situationsmodelle bis zur erwähnten Schlüsselsequenz weitgehend dem durch das erlebende Ich konstruierten Situationsmodell entsprechen werden, bieten die zahlreichen früher zu findenden Hinweise auf die Unzuverlässigkeit der audiovisuellen Narration, von denen ich hier nur einige angesprochen habe, einen zusätzlichen Anreiz, den Film mehrfach zu sehen, was wohl auch zum großen kommerziellen wie kulturellen Erfolg der beiden DVD-Editionen beigetragen hat.

Zwar hat *Fight Club* bei einem Produktionsbudget von 63 Millionen Dollar am *box office* weltweit gerade 100 Millionen Dollar eingespielt und ist in dieser Hinsicht also kaum mit *Pulp Fiction* zu vergleichen. Aber unabhängig davon, daß auch ein ‚Flop‘ durchaus mit dem Anspruch produziert worden sein kann, den Mainstream-Markt zu bedienen, haben die DVD-Editionen den Film doch noch zu einem rentablen Unternehmen werden lassen.⁴² Überhaupt scheint die Entwicklung der DVD-Technologie eine wichtige Rolle in der zunehmenden Popularisierung komplexer narrativer Strukturen im amerikanischen Kino zu spielen. So bemerkt z. B. Bordwell, daß „[t]he innovations I’ve been considering are all enhanced by DVD. [...] Now that we can rake every frame at leisure, we may expect more puzzle films and forking path plots, more details demanding a freeze-frame.“⁴³ Derartige Details finden sich dabei auch in *Fight Club*. Tyler Durden taucht – vor dem ersten durch den Film gezeigten Gespräch zwischen Jack und Tyler im Flugzeug – insgesamt viermal für so kurze Zeit auf, daß die Zuschauer dieses Auftauchen *im Kino* kaum bemerken – oder zumindest nicht einordnen können – werden. Demgegenüber ermöglicht es die DVD-Technologie dem Zuschauer ohne Weiteres – und im Übrigen deutlich bequemer als die ebenfalls verfügbare VHS-Version –, dem Geheimnis dieser *subliminal pictures* nachzugehen.

42 Zum kommerziellen Erfolg der DVD-Editionen von *Fight Club* vgl. Jonathan Bing, „‘Fight Club’ Author Books Pair of Deals“, *Variety* 11. Apr. 2001. 1. Sep. 2008. <<http://www.variety.com/article/VR1117796888.html>>.

43 Bordwell, *The Way Hollywood Tells It* 103.

Metaleptisches Erzählen in *Fight Club*

Tatsächlich verweisen diese *subliminal pictures* nicht nur auf die geistige Verfassung des erlebenden Ichs, sondern auch auf ein Hobby Tyler Durdens, das darin besteht, einzelne Bilder aus Pornos in Familienfilme zu schneiden. Nun spielt die Verwischung der Grenzen zwischen Fakt und Fiktion bzw. zwischen unterschiedlichen narrativen Ebenen in *Fight Club* vielleicht keine so große Rolle wie in David Cronenbergs *eXistenZ* von 1999 oder Charlie Kaufmans und Spike Jonzes *Adaptation.* von 2002, doch ich möchte abschließend dennoch anhand von Finchers Film die eingangs erwähnte narrative Technik des metaleptischen Erzählens genauer betrachten.⁴⁴ Der Begriff der narrativen Metalepse läßt sich – wie viele andere narratologische Begriffe auch – auf Gérard Genette zurückführen:

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.⁴⁵

Es geht, mit anderen Worten, bei einer Metalepse um eine Überschreitung der Grenzen zwischen unterschiedlichen narrativen und/oder fiktionalen Ebenen.

Wenn man nun davon ausgeht, daß nicht nur literarische, sondern eben auch filmische Erzählungen mit solch unterschiedlichen narrativen Ebenen arbeiten, liegt die Vermutung nahe, daß sich der ursprünglich anhand von literarischen Erzählungen entwickelte Begriff der Metalepse auch auf Filme übertragen läßt. So hat etwa Werner Wolf unlängst einige grundlegende Überlegungen zur Übertragbarkeit ‚klassischer‘ narratologischer Begriffe auf andere Medien am Beispiel des Begriffs der Metalepse vorgenommen, den er versteht als Bezeichnung für „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.“⁴⁶ Insofern es hier aber nach wie vor um die Überschreitung von Grenzen zwischen unterschiedlichen Ebenen der fiktiven Existenz geht, weicht Wolfs Definition nicht allzu

44 Vgl. hierzu auch Jan-Noël Thon, „Zur Metalepse im Film“, *Probleme filmischen Erzählens*, hg. Hannah Birr, Maike Reinerth und Jan-Noël Thon (Münster: LIT, in Vorbereitung/2009).

45 Gérard Genette, *Die Erzählung*. 2. Aufl. (München: Fink, 1998) 168, Hervorhebung im Original.

46 Werner Wolf, „Metalepsis as a Transgeneric and Transmedial Phenomenon: A Case Study of the Possibilities of ‘Exporting’ Narratological Concepts“, *Narratology Beyond Literary Criticism: Mediality, Disciplinarity*, hg. J. Christoph Meister, Tom Kindt und Wilhelm Schernus (Berlin: de Gruyter, 2005) 83-107, hier: 91.

weit von Genettes Verständnis des Begriffs ab. Bereits in *Fight Club* lassen sich jedoch durchaus unterschiedliche Formen von Metalepsen finden, auf die ich im Folgenden etwas detaillierter eingehen möchte.

In der Anfangssequenz von *Fight Club* wird das namenlose erzählende Ich recht klar als Auslöser der unterschiedlichen Analepsen auch der audiovisuellen Narration markiert, obwohl es wohl kaum über die Fähigkeit verfügt, die entsprechenden Bilder selbst hervorzubringen. Bemerkenswert ist dabei zunächst vor allem 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 für seine sprachliche Narration die Stimme von Edward Norton, ist aber letztlich ebenso auf der extradiegetischen Ebene zu verorten, wie eine etwaige ‚audiovisuelle narrative Instanz‘, der die audiovisuelle Narration zuzuschreiben wäre. Obwohl die durch das erzählende Ich ausgelöste Analepse von der Erinnerung des erlebenden Ichs an Marla Singer begleitet wird, eröffnet die Analepse eigentlich noch keine meta- bzw. hypodiegetische Ebene, da sie eben nicht durch die Erinnerung, sondern durch die sprachliche Narration des erzählenden Ichs motiviert wird, welches wiederum nicht im Akt des Erzählens gezeigt wird und also als extradiegetische narrative Instanz verstanden werden muß. Es finden sich innerhalb der folglich durch eine – teilweise recht komplexe – Kombination von sprachlicher und audiovisueller Narration dargestellten Diegese dann wiederum untergeordnete und also meta- bzw. hypodiegetische Erzählungen, Erinnerungen und Vorstellungen des erlebenden Ichs und anderer Figuren, auf die ich hier jedoch nicht weiter eingehen möchte, da die entsprechenden Ebenen zumindest im Nachhinein meist recht klar markiert werden. Allerdings kommt es an verschiedenen Stellen des Films zu Grenzüberschreitungen speziell zwischen der extradiegetischen und der diegetischen Ebene. Obwohl bereits der 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 eindrückliche 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“⁴⁷ einleitet. Das auf der extradiegetischen Ebene zu verortende erzählende Ich dringt hier 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 der Gegenwart des erzählenden Ichs offensichtlich bewußt und spricht zudem denselben – unbestimmten – Adressaten wie das erzählende Ich an, obwohl jener Adressat sich auf einer anderen –

47 *Fight Club*, Regisseur David Fincher, Drehbuch Chuck Palahniuk, Jim Uhls, 20th Century Fox: 1999, 0:31:05.

der extradiegetischen – narrativen Ebene befinden müßte. Es handelt sich hier um die bereits von Genette und Wolf beschriebene Form der Metalepse, die sich im Anschluss an Marie-Laure Ryan auch als ‚ontologische Metalepse‘ bezeichnen lässt.⁴⁸ Nun ist es aber für eine Metalepse keineswegs notwendig, daß die Grenzen zwischen den unterschiedlichen narrativen Ebenen oder möglichen 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 extradiegetischen Ebene haben. Diese Form der Metalepse tritt besonders klar in dem Moment in Erscheinung, als die anfängliche Analepse am Filmende komplettiert wird.

Sowohl das erlebende Ich – „I *still* can’t think of anything“⁴⁹ – als auch Tyler Durden – „Flashback humor“⁵⁰ – sind sich in dieser Szene des Umstandes bewußt, daß es sich bei Ihnen um diegetische Figuren innerhalb einer Erzählung handelt, und dieses Wissen läuft der ‚Logik der Fiktion‘ eindeutig zuwider. Über diese vielleicht als ‚epistemologische Metalepse‘ zu bezeichnende Form 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 Tyler Durden zuvor in Familienfilme geschnitten hat, zumindest angedeutet, daß auch die diegetische Figur Tyler Durden ein Gegenstück auf der extradiegetischen Ebene haben könnte, welches – anders als das erzählende Ich – deutlich unmittelbarer für die audiovisuelle Narration verantwortlich zeichnet. Obwohl in *Fight Club* nur angedeutet, handelt es sich dabei wiederum um eine Form der ‚ontologischen Metalepse‘ mit gewissermaßen umgekehrten Vorzeichen, da hier eine Figur aus der Diegese Einfluß auf die Darstellung derselben zu nehmen scheint. Marie-Laure Ryan bemerkt hierzu: „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.“⁵¹ Eine alternative Visualisierung dieser paradoxen Form der metaleptischen Selbstreferenz ist M. C. Eschers Zeichnung *Drawing Hands*, die J. Christoph Meister bereits 2003 auf ihre metaleptischen Qualitäten hin untersucht hat.⁵²

48 Vgl. Marie-Laure Ryan, *Avatars of Story* (Minneapolis: U of Minnesota P, 2006) 204-30.

49 *Fight Club* 2:04:35.

50 *Fight Club* 2:04:40.

51 Ryan 208-09.

52 Vgl. J. Christoph Meister, „The *Metalepticon*: A Computational Approach to Metalepsis“, 1. Sep. 2008 <<http://www.icn.uni-hamburg.de/images/download/jcm-metalepticon.pdf>>.

Es wäre wohl vermessen, aus der kursorischen Analyse eines Films einen typologischen oder gar historischen Anspruch abzuleiten. Mir scheint es allerdings doch bemerkenswert zu sein, daß die Betrachtung der narrativen Struktur von *Fight Club* drei recht unterschiedliche Formen der Metalepse zu Tage gefördert hat. Es handelt sich dabei zwar durchgehend um ‚starke‘ Metalepsen, die sich – anders als Ryans ‚rhetorische Metalepsen‘⁵³ – der Logik narrativer Ebenen widersetzen, aber es finden sich eben doch charakteristische Unterschiede zwischen ihnen. Bei der ‚schwächsten‘ der analysierten Metalepsen handelt es sich wohl um die von mir als ‚epistemologische Metalepse‘ bezeichnete Form, in der einzelne Figuren wie etwa das erlebende Ich und Tyler Durden in der beschriebenen Szene aus *Fight Club* ein ‚unlogisches‘ Wissen über höhere narrative Ebenen aufweisen. Obwohl es sich dabei eindeutig um eine Verletzung der Grenzen zwischen narrativen Ebenen handelt, kommt eine derartige Metalepse eigentlich nicht einem Eindringen in eine ‚ontologisch distinkte Welt‘ gleich. Dies ist jedoch durchaus der Fall, wenn das erzählende Ich in *Fight Club* sich zu Tyler Durden in die Diegese gesellt, weshalb ich in solchen Fällen mit Marie-Laure Ryan von einer ‚ontologischen Metalepse‘ sprechen würde. Wenn nun eine diegetische Figur ihre eigene Diegese hervorbringt – was in *Fight Club* wie gesagt höchstens angedeutet wird – handelt es sich um einen Spezialfall der ‚ontologischen Metalepse‘, der vielleicht treffender als ‚autopoietische Metalepse‘ zu bezeichnen wäre.

Fazit

Ich hoffe, daß meine Ausführungen zu den als repräsentativ zu betrachtenden Mind-Bendern *Pulp Fiction* und *Fight Club* zumindest verdeutlicht haben, weshalb ich die vier eingangs skizzierten Merkmale für eine sinnvolle Heuristik zur weiteren Untersuchung der Popularisierung komplexer narrativer Strukturen im amerikanischen Kino der 1990er Jahre halte. Dabei handelt es sich beim non-chronologischen, unzuverlässigen und metaleptischen Erzählen komplexer Geschichten wie gesagt um narrative Techniken, die für den Mind-Bender zwar typisch, aber keineswegs notwendig sind. *Pulp Fiction* ist auch ohne die Verwendung von unzuverlässigem und metaleptischem Erzählen ebenso als Mind-Bender zu bezeichnen wie *Fight Club*, der wiederum nur einen Haupthandlungsstrang erzählt und die Abweichungen von der Chronologie der Geschichte anders als *Pulp Fiction* auf ‚klassische‘ Weise motiviert. Es geht mir also nicht um das Abhaken von Merkmalen, sondern vielmehr um die Beschäftigung mit der Frage, welche narrativen Techniken als Mind-Bender zu bezeichnende Filme in den 1990er Jahren zum Spiel mit den Zuschauern verwenden.

53 Vgl. Ryan 206-07.

Ich möchte im übrigen keineswegs bestreiten, daß sowohl *Fight Club* als auch *Pulp Fiction* ihren Zuschauern ein reichhaltiges Bedeutungspotential anbieten, das das hier skizzierte bei weitem übersteigt. Bordwell spricht in diesem Zusammenhang unter Verweis auf Henry Jenkins' *Convergence Culture*⁵⁴ recht treffend von einem multidimensionalen Verständnis, das über das Verständnis des ‚basic plot‘ eines Films hinausgeht: „Story comprehension was now multi-dimensional: a novice could follow the basic plot, but she could enjoy it even more if she rummaged for microdata in the film or outside it.“⁵⁵ Der Umstand, daß ich mich hier primär auf die ‚basic plots‘ von *Pulp Fiction* und *Fight Club* bezogen habe, ist nicht zuletzt damit zu begründen, daß bei diesen Filmen bereits das Verständnis derselben die Zuschauer vor nicht zu unterschätzende kognitive Herausforderungen stellt. Trotzdem möchte ich Thomas Elsaessers Einschätzung zustimmen, daß „komplexes Erzählen nur eines der Spiele ist, das diese Filme mit unserem Verstand und unseren Sinnen spielen.“⁵⁶ Mir scheint es sich dabei allerdings doch um jenes Spiel zu handeln, dessen genauere Betrachtung sich am sinnvollsten als Ausgangspunkt für eine hier nur begonnene Auseinandersetzung mit der Entwicklung des Mind-Benders in den 1990er Jahren einsetzen läßt.

Obwohl abschließend eine zunehmende Popularisierung des non-chronologischen, unzuverlässigen und metaleptischen Erzählens komplexer Geschichten unter Verweis sowohl auf *Pulp Fiction* und *Fight Club* als auch auf Filme wie *The Usual Suspects*, *Twelve Monkeys*, *The Sixth Sense*, *A Beautiful Mind*, *Adaptation*. und *Crash* durchaus festgestellt werden kann, muß betont werden, daß derartige Filme eher selten ihren Weg in die *box office*-Top 50 finden. Insofern möchte ich nicht prognostizieren, daß der Mind-Bender den Mainstreamfilm mit ‚populärer Dramaturgie‘ verdrängen wird. Entsprechend ist wohl auch eine gewisse Skepsis angebracht, inwiefern sich im Hinblick auf die zunehmende Popularisierung von Filmen mit komplexen narrativen Strukturen in den 1990er Jahren von einer gerichteten Entwicklung hin zu ‚mehr Vielfalt‘ im Sinne des Themas des vorliegenden Bandes sprechen läßt – zumal im Kontext derartiger Überlegungen wohl auch die ‚Einheit‘ der klassischen narrativen Konventionen zu hinterfragen wäre. Eine sinnvolle und vielversprechende, im Rahmen des vorliegenden Beitrags jedoch nicht zu realisierende Möglichkeit, die Entwicklung des Mind-Benders nachzuvollziehen, scheint mir letztlich die genaue Untersuchung des Auftretens von komplexen Geschichten sowie von non-chronologischem, unzuverlässigem und metaleptischem Erzählen in Filmen der letzten 100 Jahre zu sein.

Es gibt also noch einiges zu tun.

54 Vgl. Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (New York: New York UP, 2006).

55 Bordwell 59.

56 Elsaesser o. S.

Bibliographie

Filme

- A Beautiful Mind*. Regisseur Ron Howard. Drehbuch Sylvia Nasar, Akiva Goldsman. Universal Pictures: 2001.
- Adaptation*. Regisseur Spike Jonze. Drehbuch Susan Orlean, Charlie Kaufman. Columbia Pictures: 2002.
- Crash*. Regisseur Paul Haggis. Drehbuch Paul Haggis, Bobby Moresco. Lions Gate Entertainment: 2005.
- eXistenZ*. Regisseur und Drehbuch David Cronenberg. Alliance Atlantis: 1999.
- Fight Club*. Regisseur David Fincher. Drehbuch Chuck Palahniuk, Jim Uhls. 20th Century Fox: 1999.
- Pulp Fiction*. Regisseur Quentin Tarantino. Drehbuch Quentin Tarantino, Roger Avary. Miramax Films: 1994.
- Spider*. Regisseur David Cronenberg. Drehbuch Patrick McGrath. Sony Pictures: 2002.
- The Sixth Sense*. Regisseur und Drehbuch M. Night Shyamalan. Buena Vista: 1999.
- The Usual Suspects*. Regisseur Bryan Singer. Drehbuch Christopher McQuarrie. Gramercy Pictures: 1995.
- Twelve Monkeys*. Regisseur Terry Gilliam. Drehbuch David W. Peoples, Janet Peoples. Universal Pictures: 1995.

Literatur

- Bing, Jonathan. „‘Fight Club’ Author Books Pair of Deals“. *Variety* 11. Apr. 2001. 1. Sep. 2008. <<http://www.variety.com/article/VR1117796888.html?categoryid=21&cs=1>>.
- Booth, Wayne C. *Rhetoric of Fiction*. Chicago: U of Chicago P, 1961.
- Bordwell, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison: U of Wisconsin P, 1985.
- . *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. Berkeley: U of California P, 2006.
- Bordwell, David, Kristin Thompson und Janet Staiger. *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*. New York: Columbia UP, 1985.
- Branigan, Edward. *Narrative Comprehension and Film*. London: Routledge, 1992.
- Currie, Gregory. „Unreliability Refigured: Narrative in Literature and Film“. *The Journal of Aesthetic and Art Criticism* 53.1 (1995): 19-38.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper, 1990.
- Eder, Jens. *Dramaturgie des populären Films: Drehbuchpraxis und Filmtheorie*. Münster: LIT, 1999.
- . *Die Figur im Film*. Marburg: Schüren, 2008.
- Eig, Jonathan. „A Beautiful Mind(fuck): Hollywood Structures of Identity“. *Jump Cut: A Review of Contemporary Media* 46 (2003): o. S. 1. Sep. 2008. <<http://www.ejumpcut.org/archive/jc46.2003/eig.mindfilms/index.html>>.
- Elsaesser, Thomas. „Film als Möglichkeitsform: Vom Postmortem-Kino zum *Mindgame Film*“. *Hollywood heute*. Berlin: Bertz + Fischer, in Vorbereitung/2009.
- Genette, Gérard. *Die Erzählung*. 2. Aufl. München: Fink, 1998.
- Hartmann, Britta. „Von roten Heringen und blinden Motiven: Spielarten falscher Fährten im Film“. *Maske und Kothurn* 53.2 (2007): 33-52.

- Helbig, Jörg. „Follow the White Rabbit!‘ Signale erzählerischer Unzuverlässigkeit im zeitgenössischen Spielfilm“. *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*. Hg. Fabienne Liptay und Yvonne Wolf. München: edition text + kritik, 2005. 131-46.
- , Hg. „Camera doesn’t lie.“ *Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film*. Trier: WVT, 2006.
- Hogan, Patrick C. *Cognitive Science, Literature, and the Arts*. New York: Routledge, 2003.
- Howley, Kevin. „Breaking, Making, and Killing Time in Pulp Fiction“. *Scope: An Online Journal of Film & TV Studies Archive* (May 2004): o. S. 1. Sep. 2008. <<http://www.scope.nottingham.ac.uk/article.php?issue=may2004id=251§ion=article>>.
- Jahn-Sudmann, Andreas. *Der Widerspenstigen Zähmung? Zur Politik der Repräsentation im gegenwärtigen US-amerikanischen Independent-Film*. Bielefeld: transcript, 2006.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York UP, 2006.
- Johnson, Steven. *Everything Bad is Good for You*. London: Penguin, 2006.
- Lahde, Maurice. „Der Leibhaftige erzählt: Täuschungsmanöver in *The Usual Suspects*“. *montage/av* 11.1 (2002): 149-79.
- , „Den Wahn erlebbar machen: Zur Inszenierung von Halluzinationen in Ron Howards *A Beautiful Mind* und David Cronenbergs *Spider*“. „Camera doesn’t lie.“ *Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film*. Hg. Jörg Helbig. Trier: WVT, 2006. 43-72.
- Liptay, Fabienne, und Yvonne Wolf, Hg. *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*. München: edition text + kritik, 2005.
- Meister, J. Christoph. „The *Metalepticon*: A Computational Approach to Metalepsis“. 1. Sep. 2008. <<http://www.icn.uni-hamburg.de/images/download/jcm-metalepticon.pdf>>.
- Nünning, Ansgar. „On the Perspective Structure of Narrative Texts: Steps toward a Constructivist Narratology“. *New Perspectives on Narrative Perspective*. Hg. Willie van Peer und Seymour Chatman. Albany: State U of New York P, 2001. 207-23.
- Orth, Dominik. *Lost in Lynchworld: Unzuverlässiges Erzählen in David Lynchs Lost Highway und Mulholland Drive*. Stuttgart: ibidem, 2005.
- Palmer, Alan. *Fictional Minds*. Lincoln: U of Nebraska P, 2004.
- Ryan, Marie-Laure. *Avatars of Story*. Minneapolis: U of Minnesota P, 2006.
- Schmid, Wolf. *Elemente der Narratologie*. Berlin: de Gruyter, 2005.
- Schweinitz, Jörg. „Die Ambivalenz des Augenscheins am Ende einer Affäre: Über Unzuverlässiges Erzählen, doppelte Fokalisierung und die Kopräsenz narrativer Instanzen im Film“. *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*. Hg. Fabienne Liptay und Yvonne Wolf. München: edition text + kritik, 2005. 89-106.
- Steinke, Anthrin. „It’s called the change-over: The movie goes on and nobody in the audience has any idea‘: Filmische Irrwege und Unwahrheiten in David Finchers *Fight Club*“. „Camera doesn’t lie.“ *Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film*. Hg. Jörg Helbig. Trier: WVT, 2006. 149-66.
- Thompson, Kristin. *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique*. Cambridge: Harvard UP, 1999.
- Thon, Jan-Noël. „Zur Metalepse im Film“. *Probleme filmischen Erzählens*. Hg. Hannah Birr, Maike Reinerth und Jan-Noël Thon. Münster: LIT, in Vorbereitung/2009.
- Wolf, Werner. „Metalepsis as a Transgeneric and Transmedial Phenomenon: A Case Study of the Possibilities of ‘Exporting’ Narratological Concepts“. *Narratology Beyond Literary Criticism: Mediality, Disciplinarity*. Hg. J. Christoph Meister, Tom Kindt und Wilhelm Schernus. Berlin: de Gruyter, 2005. 83-107.

Empfohlene Zitierweise

"Mind-Bender. Zur Popularisierung komplexer narrativer Strukturen im amerikanischen Kino der 1990er Jahre." In: Sophia Komor/Rebekka Rohleder (Hg.): *Post-Coca-Colanization: Zurück zur Vielfalt?* Frankfurt a.M.: Peter Lang 2009. S. 171-188.