
Diegetische Kurzschlüsse wandelbarer Welten: Die Metalepse im Animationsfilm

Erwin Feyersinger

*Movement in and out of the screen can be
very painful like acid in the face and electric sex tingles.*
(Burroughs 1992, 41)



1, 2 FANTASMAGORIE, F 1908, Émile Cohl

Émile Cohls *FANTASMAGORIE* (F 1908) beginnt mit der realfilmischen Aufnahme einer Hand, die mit schnellen, weißen Strichen einen Clown auf den schwarzen Hintergrund zeichnet. In den animierten Passagen wird der Clown lebendig und durchlebt eine Reihe kleiner, brutaler Abenteuer und Metamorphosen. Nachdem sich sein Kopf vom Körper getrennt hat und der Clown leblos liegen bleibt, greift die Hand erneut in die zweidimensionale Welt der Zeichnungen ein, entnimmt einem gezeichneten Tiegel Klebstoff und fügt Kopf und Körper des Clowns zusammen, um ihn abermals zum Leben zu erwecken.

FANTASMAGORIE ist ein bemerkenswerter Film in vielerlei Hinsicht. Relevant ist hier vor allem die für viele Animationsfilme charakteristische Vermischung zweier voneinander getrennter ontologischer

Welten, der Welt des Schöpfers mit der Welt seiner Geschöpfe. In Cohls frühem Trickfilm sind sie nicht nur hierarchisch und diegetisch getrennt, sondern unterscheiden sich auch aufnahmetechnisch und stilistisch: die Fotografie einer realen Hand von abstrahierenden, gezeichneten Linien, also einem Bild von einem Bild.

Die Transgression ontologischer Grenzen und die Vermischung unterschiedlicher ontologischer Ebenen wurden unter verschiedenen Namen und aus unterschiedlichen, nicht immer deckungsgleichen Perspektiven untersucht: Als *strange loop* oder *tangled hierarchy* bezeichnete Douglas Hofstadter sie in *Gödel, Escher, Bach: An Eternal Golden Braid* (1979, passim), doch findet sich auch der Begriff des *short circuit*, also des Kurzschlusses (vgl. Wolf 1993, 357f), während Genettes 1972 aus der Rhetorik entlehnter Terminus *métalepse* sicherlich am gebräuchlichsten ist.¹ Produktiv gemacht wurde das Konzept der Metalepse vor allem im Rahmen der (literaturwissenschaftlichen) Narratologie, wo es sich unter anderem in der Forschung zur Postmoderne bewährte.² In der Filmwissenschaft wurde der Begriff bisher eher selten verwendet, obwohl das Konzept in Untersuchungen zum selbstreflexiven Film und zum Film-in-Film (meist unausgesprochen) präsent ist.³

Im Sinne eines möglichst allgemeinen, ausdrücklich nicht auf narrative Texte beschränkten Verständnisses bestimmt Werner Wolf die Metalepse als «a usually intentional paradoxical transgression of, or confusion between, (onto)logically distinct (sub)worlds and/or levels that exist, or are referred to, within representations of possible worlds» (Wolf 2003, 91).⁴

Die Metalepse ist demnach ein Stilmittel, das in unterschiedlichen Darstellungssystemen auftauchen kann: in narrativer Literatur ebenso

1 Im Englischen als *metalepsis* (Genette 1980, 234–237), in der deutschen Übersetzung von «Discours du récit» (1972) und *Nouveau discours du récit* (1983) als *Metalepse* (Genette 1998, 72, 167–169 u. 251–252) wiedergegeben.

2 Vgl. McHale 1987; Herman 1997; Malina 2002; Chace 2003; Pier/Schaeffer 2005. Zum Konzept der Metalepse vgl. auch den Beitrag von Jörg Türschmann (2007) in diesem Heft.

3 Vgl. Christen 1993; Metz 1997; Loquai 1999 und für den Animationsfilm insbesondere Lindvall/Melton 1997 sowie Siebert 2005.

4 Vgl. damit Genettes ursprüngliche, hauptsächlich auf narrative Literatur bezogene Definition: «Jedes Eindringen des extradiegetischen Erzählers oder narrativen Adressaten ins diegetische Universum bzw. diegetischer Figuren in ein metadiegetisches Universum usw. oder auch, wie bei Cortazar, das Umgekehrte [...]. Alle diese Spiele bezeugen durch die Intensität ihrer Wirkungen die Bedeutung der Grenze, die sie mit allen Mitteln und selbst um den Preis der Unglaubwürdigkeit überschreiten möchten, und die nichts anderes ist als die Narration (oder die Aufführung des Stücks) selber; eine bewegliche, aber heilige Grenze zwischen zwei Welten: zwischen der, in der man erzählt, und der, von der erzählt wird» (Genette 1998, 168, Herv.i.O.).

wie in Theaterstücken (wenn etwa eine Schauspielerin als vermeintliche Zuschauerin in die Aufführung eingreift), in Computerspielen (systematisch in der Interaktivität von Spieler und Spielfigur), in Grafiken (etwa jenen M.C. Eschers), selbst in der Musik (als endlos steigende Tonfolge in der Shepard-Skala) oder in der Geometrie (als Möbius-Band oder Kleinsche Flasche).⁵

Mir geht es indessen um Metalepsen in bewegten Bildern, wobei ich hauptsächlich auf den Animationsfilm⁶ eingehen werde. Es lassen sich einige Funktionen der Metalepse benennen, die sie für bestimmte filmische Gattungen, Genres und Subgenres besonders geeignet macht. Für den Film besonders relevant sind die komische, die ludische, die medien- oder autoreflexive und die spektakuläre Funktion sowie die Betonung des Autors, die Verdeutlichung des Fantastischen, die Illusionsstörung, aber auch die Illusionförderung.⁷

Dementsprechend finden sich Metalepsen bei Realfilmen vor allem in Komödien, Musicals, in fantastischen, experimentellen und postmodernen Filmen. Weil aber Metalepsen durchaus in der Fiktion plausibel gemacht werden können (etwa durch einen Traum) und dabei diese Fiktion eher stützen, werden sie auch in vielen Werken außerhalb der genannten Kategorien eingesetzt.

Bei den drei dominanten produktionstechnischen und ästhetischen Varianten des Animationsfilms (Zeichentrickfilm, Objektanimation, Computeranimation) scheinen vor allem Zeichentrickfilme auf Metalepsen zurückzugreifen, weil bei ihnen häufig Komik, die Selbstreflexion oder die Präsenz/Omnipotenz eines Autors in den Vordergrund gestellt wird und dies die entsprechende Metalepse unterstützen kann.

Objektanimation und Computeranimation sind tendenziell stärker mimetisch angelegt (die Objektanimation ist an die Abbildung einer

5 Vgl. u.a. Hofstadter 1979; Wolf 2003; Ryan 2005. Hofstadter beschreibt vor allem die Sonderform des *strange loop*, also eine Metalepse, die getrennte Ebenen wechselseitig in einer unendlichen Schleife verbindet.

6 Im Allgemeinen betrachte ich den Realfilm als einen quantitativ dominanten Teilbereich oder Sonderfall der Animation, bei dem die Aufnahme kontinuierlich abläuft und die Bewegungen vor der Linse maschinell in diskrete Teile gliedert werden. Ein Schauspieler ist in diesem Sinne ein Puppenanimator, der die Puppe, also seinen Körper, kontinuierlich und von innen bewegt. Grenzbereiche zwischen dem Realfilm und den übrigen Gattungen des Animationsfilms sind demnach der Zeitraffer – zwischen den Einzelbildaufnahmen werden längere, nicht notwendigerweise gleich lange Pausen gemacht – und die Pixilation, also Stop-Motion-Aufnahmen mit Menschen als animierten Objekten. Hier werde ich aber, um Verwirrungen zu vermeiden, die Begriffe Realfilm und Animation auf herkömmliche Weise als disjunkt trennen.

7 Für eine an Ryan 2005 anschließende, längere Auflistung verschiedener transmedialer Funktionen der Metalepse vgl. Wolf 2003, 102f.

materiell vorhandenen dreidimensionalen Welt gebunden, die Computeranimation ist traditionell bestrebt, möglichst naturalistische Bilder zu generieren, wobei es natürlich Ausnahmen gibt) und setzen, um von der Illusion eines belebten Objekts oder der mimetischen Perfektion der simulierten Welt nicht abzulenken, offensichtliche Metalepsen etwas seltener ein. Aber auch bei der Objektanimation und bei der Computeranimation werden die komischen, fantastischen und spektakulären Effekte der Metalepse genutzt. In der Computeranimation (als mittlerweile beinahe dominierender Animationsform) tauchen Metalepsen manchmal als filmhistorische Referenzen auf klassische Werke des (Zeichen-)Trickfilms auf.

Auch mixed- oder multimediale Filme zeichnen sich durch eine gewisse Nähe zur Metalepse aus. In diesem Fall werden entweder mehrere Animationstechniken (häufig bei Independent-Produktionen) oder Animationen mit Realaufnahmen gemischt, wodurch die getrennten Welten ästhetisch gut markiert werden können.

Im Allgemeinen werden Metalepsen eingesetzt, um die Allmacht der Animation zu verdeutlichen. Mit dem von ihr bewirkten Bruch passt die Metalepse zu den narrativen wie visuellen Stereotypen, Abstraktionen und Übertreibungen, derer sich der Animationsfilm gern bedient. Auch die Experimentierfreude des Animationsfilms und insbesondere der Hang zur Grenzüberschreitung findet in der Metalepse ihren Ausdruck, ist sie doch selbst nichts anderes als eine solche.

Nach der oben angeführten Definition der Metalepse bedingt diese immer eine Trennung der (onto)logischen Ebenen bzw. der (Erzähl-)Welten. Traditionell unterscheidet man im Film folgende Ebenen: eine extradiegetische Ebene, eine oder mehrere gleichrangige intradiegetische Ebenen und verschiedene, in die Intradiegeese wie ineinander geschachtelte oder nebeneinander vorkommende hypodiegetische – in der Genette'schen Terminologie metadiegetische – Ebenen. Darüber hinaus kann auch die extrafilmische kontextuelle Ebene von Metalepsen betroffen sein. Zwischen allen Ebenen kann es zu Grenzüberschreitungen jeweils in gegensätzliche Richtungen kommen, jede mit verschiedenen Besonderheiten und Implikationen (für eine Klassifikation der Metalepse in der Literatur vgl. Wolf 1993, 356–372).

Um eine paradoxe Figur wie die Metalepse überhaupt darstellen und wahrnehmen zu können, bedarf es außerhalb der metaleptisch verbundenen Ebenen einer weiteren Ebene: «In any system there is always some «protected» level which is unassailable by the rules on other levels, no matter how tangled their interaction may be among themselves» (Hofstadter 1979, 688). Ein Möbiusband wird erst dann paradox, wenn

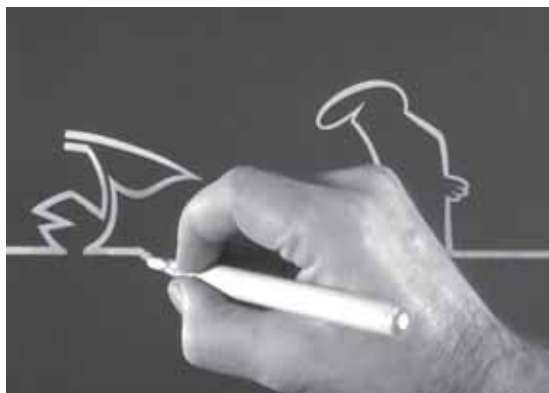
man versucht, seiner Oberfläche die Eigenschaften oben/unten zuzuordnen. Ebenso wenig sind die audiovisuellen Informationen, die beim Film in ein Trägermedium eingeschrieben sind, an sich paradox. Im Folgenden werde ich einen Überblick über die auffälligsten Konfigurationen und Wirkungen von Metalepsen im Animationsfilm geben.

Extradiegetische Eingriffe in die Diegese

Die filmische Darstellung eines direkten extradiegetischen Eingriffs des Zeichners/Animators in die vermeintlich von ihm gezeichnete Welt wie in *FANTASMAGORIE* begegnet uns in der Geschichte des Animationsfilms in unterschiedlichen Formen immer wieder, wobei metonym für den Animator meist nur sein Pinsel/Bleistift/Modelliergerät und oft seine Hand sichtbar gemacht werden.⁸

Ein solcher Eingriff verweist unmittelbar auf einen der Ursprünge der frühen Trickfilme, nämlich auf eine Performance des Vaudevilles, *chalk talk* oder *lightning sketches* genannt, bei der durch blitzschnell abgeänderte Zeichnungen kurze Situationen geschildert wurden und dabei die direkte Präsenz eines Schöpfers oder Vorführers während der Aufführungssituation sichtbar war (Crafton 1993, 48–57). Diese Unmittelbarkeit wird im Trickfilm weiterhin betont, und in der Tat verbindet den Animator eine unmittelbare Nähe mit seinen flachen oder plastischen Kreationen, zumindest im unabhängigen Film, während in kommerziellen Produktionen aus der einen gestaltenden Hand durch die spezialisierende Arbeitsteilung viele verschiedene Hände werden. Der tatsächliche Animator wirkt, wie auch die extradiegetische Animatoren-Hand, direkt auf Formen und Bewegungen/Bewegungsphasen des Films ein, um diese in jede erdenkliche und – im Rahmen der technischen und produktionsökonomischen Voraussetzungen – mög-

8 Etwa in den frühen amerikanischen Zeichentrickfilmen vor 1920 (vgl. Crafton 1993, 173f), in den 1920er Jahren in Dave und Max Fleischers *OUT OF THE INKWELL*-Serie als Ausgangspunkt der jeweiligen Episode, als unterstützender Helfer von Felix the Cat in *COMICALAMITIES* (USA 1928, Otto Messmer), bei einigen Cartoons der Warner Bros. in den 1940er und 1950er Jahren (speziell *DUCK AMUCK* [USA 1953, Chuck Jones] und *RABBIT RAMPAGE* [USA 1955, Chuck Jones]) als stark autoreflexives Element, in Terry Gilliams' Cut-Out-Arbeiten für *MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS* (GB 1969–1974), in den 1970er Jahren bei *LA LINEA* als problemschaffende wie -lösende Erzählinstanz (I 1972–1991, Osvaldo Cavandoli), 1991 in Daniel Greaves' Kurzfilm *MANIPULATION* als sadistische Störquelle, ebenso 2002 im computergestützten *TIM TOM* (Frankreich, Romain Segaud/Christel Pougeoise), als reiner Mauszeiger auf einem Windows-Desktop in *ANIMATOR VS. ANIMATION II* (USA 2007, Alan Becker) und in vielen weiteren Kurzfilmen und Serien.



3-5 oben: KO-KO's EARTH CONTROL; Mitte: MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS, Season 1, Episode 4 «Owl-Stretching Time»; unten: LA LINEA, Episode 2

liche Richtung zu verändern. Das unerschöpflich metamorphotische Ausdruckspotenzial des Animationsfilms findet in der gestaltenden Hand ihre filmisch-autoreflexive Umsetzung.

Figuren betreten die rahmende Diegese

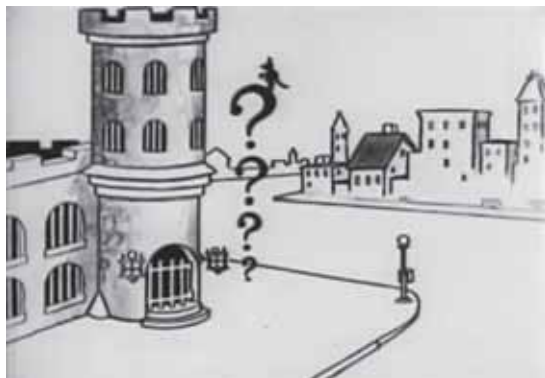
Aber nicht nur der fiktionalisierte Arbeitsprozess und die Allmacht des Schöpfers über seine Geschöpfe werden durch diesen extradiegetischen Eingriff in die Diegese ausgedrückt, sondern gerade auch die fiktive Eigenständigkeit dieser Geschöpfe, die zwar manipuliert werden, aber als unabhängige, oftmals auch transtextuelle Wesen ihren Charaktereigenschaften entsprechend auf diese Manipulationen reagieren. Zumeist können die Figuren mit ihren Schöpfern kommunizieren, durchbrechen ihrerseits also durch eine direkte verbale oder non-verbale Adressierung die Grenze zwischen Intra- und Extradiegese. Und bisweilen gelingt es ihnen auch, ihre Diegese körperlich gänzlich zu verlassen und in die realfilmische Welt des Animators zu entkommen, wobei sich

oft die vermeintliche Extradiegesse als eigentliche Intradiegesse herausstellt. Die Figuren verlassen hier nicht nur den narrativen oder kommunikativen Frame, sondern tatsächliche Frames in Form von Zeichenblättern, Zeichentischen, Filmkadern und Leinwänden.

Trickfilmfiguren können auch Teil der extradiegetischen Elemente eines Films werden, etwa wenn die Figuren in FINDING NEMO (USA 2003, Andrew Stanton/Lee Unkrich) am Ende um die Zeilen des Abspanns schwimmen oder wenn Bugs Bunny am Anfang eines Warner Bros.-Cartoons auf dem Schriftzug «Bugs Bunny in» herumlümmelt. Allerdings findet in diesen Fällen selten eine direkte Überschreitung von diegetischen Grenzen statt, eher würde ich hier von einer trans-diegetischen/textuellen Mehrfachpräsenz der Figuren sprechen, bei der diese eine ludisch-figurative Funktion erfüllen.

Figuren wirken extradiegtisch auf die eigene Welt ein

Eine Figur muss aber nicht aus der gerahmten Welt in die rahmende Welt steigen, um metaleptisch zu wirken. Sie kann auch auf ihre eigene Welt einwirken und diese selbst umformen, also zugleich auf der Ebene des Darstellens und der Darstellung präsent sein. Wenn Felix the Cat, der 1919 zum ersten Mal zu sehen war, vor Problemen steht, dann nimmt er seinen Schwanz als Pinsel, um mit ihm diegetische Gegenstände zu malen oder ihn direkt in nützliche Objekte zu verwandeln. Oft benutzt er auch die von ihm erzeugten expressiven grafischen Zeichen, zumeist Ausrufe- oder Fragezeichen, die wie Sprechblasen in den Trickfilmen der Stummfilmzeit neben Zwischentiteln eingesetzt wurden und auf Comicstrips als einen weiteren Ursprung des Trick-



6 FELIX SAVES THE DAY (USA 1922, Otto Messmer)

films verweisen.⁹ In *FELIX SAVES THE DAY* (USA 1922, Otto Messmer) nutzt Felix sich auftürmende Fragezeichen als Leiter – aus der symbolischen Darstellung der Lösungssuche und der kurzen Ratlosigkeit angesichts des Problems entsteht so direkt seine Lösung.

Tiefer in die Bilder: Von der Diegese in die Hypodiegese



7 TAKE ON ME

Die Bewegung der Figuren von der Intradiegese in hypodiegetische Bilder werden manchmal auch genutzt, um realfilmische Figuren in animierte Welten zu bringen.¹⁰ *MARY POPPINS* (USA 1964, Regie: Robert Stevenson, Animationsregie: Hamilton Luske) und ihre Schützlinge springen durch ein Bild des Straßenmalers und landen in Disneys Zeichentrickwelten – ein weiterer spannender Ausflug für die Figuren, ein farbenfrohes Einsprengsel für den Film in der Tradition des Studios. Im Musikvideo *TAKE ON ME* (USA 1985, R: Steven Barron, A: Michael Patterson/Candace Reckinger) der Popband a-ha steigt die realfilmische weibliche Hauptfigur zum Sänger der Band in eine mittels Rotoskopie dargestellte Welt eines Comicbuchs, in der sie selbst zur gezeichneten Figur wird (vgl. dazu die nicht ganz präzise Analyse in Chase 2003).

Auch reine ästhetische Spielereien sind durch diese Metalepsen möglich: In *LOONEY TUNES: BACK IN ACTION* (D/USA 2003, R: Joe

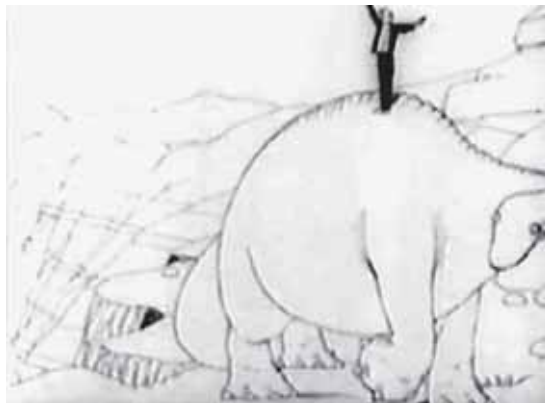
⁹ Laut Crafton (1993, 35–47) war der Einfluss der Comics auf die ersten Animationsfilme nicht sonderlich groß, wenn aus ihnen auch viele Gags entnommen wurden und einige Animationspioniere und viele Animatoren der Stummfilmzeit von den Zeichentischen der Zeitungcomics zum Film kamen.

¹⁰ Zum Motiv des Ins-Bild-Gehen vgl. Wulff 2005, 61–66.

Dante, A: Eric Goldberg) halten sich die gezeichneten Figuren der Warner Bros. größtenteils in einer realfilmischen Umgebung auf und liefern sich eine Verfolgungsjagd durch die Gemälde des (real gefilmten, profilmisch nachgebauten) Louvre, also durch parallele Hypodiegesen. Hier zeigt sich, dass bei der Metalepse nicht nur die diegetische, sondern auch die visuell-stilistische Ausstattung der jeweiligen Ebene eine Rolle spielen kann. Bugs, Daffys und Elmer Fudds Aussehen passt sich an die Stilistik des gerade betretenen Kunstwerks an, wie auch Thematik der Gemälde und deren diegetische Mechanik bei den jeweiligen Gags zum Tragen kommen, wobei sich letztlich der pointilistische Stil Georges Seurats auf die Materialität der Figuren in der Realwelt auswirkt: Elmer Fudd wird wie Konfetti weggeblasen, eine weitere metaleptische Vermischung der dargestellten und der darstellenden Ebene.

Die Leinwand durchdringen: Der außerfilmische Rahmen

Selbst von außerhalb des Films kann metaleptisch in diesen eingegriffen werden und vice versa aus dem Film in die afilmische Welt. Einer der bekanntesten Werke der Trickfilmgeschichte zeigt beispielhaft die Überwindung der Grenzen zwischen der außerfilmischen (oder paratextuellen) Wirklichkeit und der innerfilmischen Diegese: Winsor McCays *GERTIE THE DINOSAUR* (USA 1914). McCay stand während der Projektion des Films wie ein Zirkusdirektor mit einer Peitsche vor der Leinwand und erteilte dem gezeichneten Dinosaurier Gertie Anweisungen, denen Gertie, wenn auch widerspenstig, nachkam. Die Durchdringung der Leinwand beschränkte sich aber nicht nur auf die di-



8 GERTIE THE
DINOSAUR

rektive Kommunikationssituation, sondern beinhaltet auch einen von außen ins Bild geworfenen Kürbis, den Gertie fraß, und am Ende sogar das scheinbare Eindringen McCays selbst, der hinter der Leinwand verschwand, ins Bild trat und sich dort vom Dinosaurier in die Höhe heben ließ. In einer späteren Version des Films wurde diesem eine realfilmische Rahmenhandlung vorangestellt, in der McCay aufgrund einer Wette demonstriert, wie er einen Dinosaurier zum Leben erweckt. McCays Anweisungen wurden in dieser Version durch Zwischentitel wiedergegeben (vgl. Crafton 1993, 110–113; Bendazzi 1994, 17).

Durch die Inszenierung der Aufführungssituation, mittels derer die afilmische Rahmung in einen Fiktionalitäts- oder Darstellungsmodus versetzt wird, kann die reale Leinwand, diese besondere Barriere des Films, überwunden werden. So etwa auch bei einem multimedial unterstützten Konzert, wie jenem Auftritt der virtuellen Band Gorillaz, bei dem die eigentlich nur in animierten Videos visuell existierenden Musiker sich mittels raffinierter Projektionen scheinbar auf dem Bühnenraum materialisierten.

Abgesehen von der direkten Adressierung des Publikums – die im Trickfilm als komplizenhaft-illusionsförderendes Mittel wie auch als illusionsstörender *frame break* auftaucht¹¹ – gibt es verschiedene Eingriffe der innerfilmischen Figuren auf die parafilmische Welt. Leonard Maltin bemerkte zum Kurzfilm *SOUND YOUR ‘A’* (USA 1919, Bud Fisher) aus der *MUTT AND JEFF*-Reihe:

Jeff appeared to converse with the conductor of the orchestra which was a standard feature of movie theaters of the day, and then proceeded to lead the band himself – his baton keeping perfect time for the tune being played. (1987, 14)

Ontologisch Getrenntes in einer Diegese

Ebenfalls als Metalepsen möchte ich Vermischungen ontologisch getrennter Elemente innerhalb eines gemeinsamen Filmraums betrachten. Ausschlaggebend ist zum einen die Überlegung, dass die Diegese nicht losgelöst von ihrer Darstellung konstruiert werden kann, und zum anderen, dass in einem Filmraum mehrere (Sub-)Diegesen zugleich wirksam sind. Je disparater die einzelnen Elemente dargestellt werden und je stärker dies als Bruch kenntlich wird, desto eher ergeben sich metaleptische Effekte.

11 Zum Kamerablick und adressierenden In-Stimmen vgl. etwa Metz 1997, 30–42.

In den großen Spektakelfilmen Hollywoods erleben wir seit ein paar Jahren häufig homogene Welten, die durch höchst heterogene Aufnahmetechniken entstehen: Realaufnahmen werden mit von diesen kaum zu unterscheidenden computergenerierten Bildern vermischt. Wir können in diesem Fall eigentlich nur durch paratextuelle Hinweise oder aufgrund kleiner verräterischer Eigenheiten der Aufnahmetechniken den profilmisch unterschiedlichen ontologischen Status der einzelnen Bildelemente erkennen, der uns allenfalls irritieren, aber kaum von einer homogenen Konstruktion der Diegese abhalten kann.

Seit den Anfängen der Animationsfilmgeschichte gibt es aber auch viele Hybridfilme, bei denen die Realaufnahmen von den animierten Aufnahmen stilistisch unterschieden sind und dieser Unterschied offensichtlich gemacht wird, in denen Schauspieler und animierte Figuren aber dennoch eine gemeinsame, mehr oder weniger homogene Welt bewohnen. Bei diesen Filmen – etwa *WHO FRAMED ROGER RABBIT* (USA 1988, Regie: Robert Zemeckis, Animationsregie: Richard Williams), *PETE'S DRAGON* (*ELLIOT, DAS SCHMUNZELMONSTER*, USA 1977, R: Don Chaffey, A: Don Bluth) oder die deutsche TV-Serie *MEISTER EDER UND SEIN PUMUCKL* (AU/BRD/Ungarn 1982–1989, R: Ulrich König, A: Béla Ternovszky) – muss keine ontologisch trennende Diegesegrenze durchbrochen, keine vermeintlich unüberwindbare Hierarchie überwunden werden. Aber diese Filme wirken anders als jene Blockbuster, die ihre profilmische Heterogenität gänzlich zu verschleiern suchen. Sie besitzen einen besonderen Reiz, der durch die duale Wahrnehmung der intertextuell getrennten Sphären entsteht. Denn nicht nur die ästhetische Oberfläche trennt Realmenschen und Trickfilmfiguren, sondern auch die Genrekonventionen, die ihnen bestimmte Funktionen und Orte in der Filmgeschichte zuweisen.

In *ROGER RABBIT* entstammen Menschen und Toons trotz Co-Existenz letztlich zwei (auch filmhistorisch) verschiedenen Zonen, die im Film räumlich durch einen Tunnel getrennt sind und sowohl im anarchistischen Wesen der Toons wie im persiflierten Film Noir-Sentiment der Menschen zum Ausdruck kommen. Letztlich prallen hier nach Hans J. Wulffs Unterteilung der Diegese (2005, 56f; vgl. auch Wulffs Beitrag in diesem Heft, Wulff 2007) jeweils zwei verschiedene physikalische, soziale und moralische Welten aufeinander, wahrscheinlich auch verschiedene Wahrnehmungswelten. Toons und Menschen bewegen sich zwar in der gleichen räumlichen Umgebung, bewohnen aber dennoch unterschiedliche Welten, die sich mehr oder weniger überlappen.

Ein klarer metaleptischer Bruch ergibt sich also etwa, wenn Roger aus einem kleinen realfilmischen Glas einen Schluck trinkt, der



dann seinen Hals überproportional ausbeult. Der Alkohol wechselt von der Physik der Realwelt zur Physik der Toons. Bei ELLIOT und PUMUCKL wiederum wäre es durchaus denkbar (auch wenn nur wenig Anhaltspunkte in den beiden Filmtexten zu finden sind, die diese These stützen würden), dass der Drache und der Kobold nur eine Fiktion der jeweiligen Hauptfiguren sind und sich dann entweder tatsächlich in deren Welten manifestieren (eine klassische Metalepse) oder ihre Einwirkung auf die Hauptdiegese ebenfalls nur in der Fantasie von Pete oder Meister Eder stattfindet (als Durchspielen einer möglichen Welt).

Es lässt sich also folgende Abstufung für die Vermischung ontologisch getrennter Ebenen anführen:

- a) Die Grenzüberschreitung wird bildlich klar dargestellt: Figuren verlassen den Zeichentisch in die Live-Action-Umgebung wie in *OUT OF THE INKWELL – MODELING* (USA 1921, Dave Fleischer) oder umgekehrt, z.B. in *MARY POPPINS*;
- b) in einer gemeinsamen Welt befinden sich zwei offensichtlich getrennte Sphären, es gibt Grenzüberschreitungen zwischen den Sphären, aber die Figuren mit ihren Eigenheiten bewegen sich durchgängig in beiden; meist sind starke filmhistorische Bezüge zu finden: z.B. in *WHO FRAMED ROGER RABBIT* oder *SPACE JAM* (USA 1996, R: Joe Pytka, A: Tony Cervone/Bruce W. Smith), wobei bei *SPACE JAM* die Trennung stärker ist;
- c) ästhetisch/aufnahmetechnisch stark unterschiedene Figuren bewegen sich in einer gemeinsamen Welt; der Unterschied ist deutlich sichtbar, aber der filmhistorische Hintergrund bleibt unbetont: so etwa bei *PETE'S DRAGON* oder *MEISTER EDER UND SEIN PUMUCKL*. Die Figuren verfügen über verschiedene Eigenschaften und Möglichkeiten, zumeist sind es fantastische Figuren mit übernatürlichen Eigenschaften, die durch Animation dargestellt werden;

d) der Hybridcharakter wird verschleiert, unterschiedliche Darstellungs- und Aufnahmeverfahren (reale und computeranimierte Schauspielerinnen, Stuntmen, Doubles und Statisten, Matte Paintings, Miniatursets, diverse VFX-Bearbeitungen etc.) werden aufgrund profilmischer Vorteile eingesetzt (Kostensparnis, Grenzen der Darstellbarkeit, Gefahrenvermeidung, Arbeitserleichterung usw.): z.B. bei KING KONG (Neuseeland/USA 2005, R: Peter Jackson, A: Eric Leighton/Christian Rivers).

Verschleierte, harte und kontinuierliche Metalepsen

Die Paradoxien der Metalepse können mehr oder weniger verschleiert oder herausgestellt werden und somit auch die Illusion einer fiktiven Realität mehr oder weniger durchbrechen; sie können diese jedoch auch bestätigen.¹²

Im Rahmen eines Traums, einer Fantasie, einer Verzauberung oder eines Drogenrausches können sowohl der Übergang einer Figur in eine andere Welt als auch fantastische, irrealere Vorgänge in dieser Welt plausibel erklärt werden. Dabei können die zwei Welten durch abweichende Ausstattungen der Diegesen (vor allem durch verschiedene implizierte Naturgesetze), durch unterschiedliche stilistische Darstellung (Farbveränderungen, Mehrfachbelichtungen, verfremdete Atmos etc.) und durch die (manchmal auch nachträgliche) Markierung der Transgression eindeutig voneinander unterschieden werden. Dies sind Muster, die wir in den Kurz- und Langfilmen Walt Disneys und seiner Epigonen seit den 1930er Jahren immer wieder finden. Innerhalb tendenziell realistischer Welten (auch wenn dies Märchenwelten sind) bleibt das Fantastische, das Paradoxe auf innerhalb der Fiktion motivierte irrealere Bereiche beschränkt, wie eben Träume – ALICE IN WONDERLAND (USA 1951, Clyde Geronimi/Wilfred Jackson/Hamilton Luske) – oder Räusche – das Segment «Pink Elephants on Parade» in DUMBO (USA 1941, Ben Sharpsteen). Diese fantastischen Ausflüge bestätigen den Realitätsstatus der Intradiegesen, indem sie sie als «realer» zeigen als die eingebettete Fiktion. Der solcherart sanften Metalepse kommt eine illusionsfördernde Funktion zu, ganz im Sinne der *plausible impossibility*, die Disney anstrebte.

12 Dieser Unterschied zwischen moderner, plausibel erklärter Transgression und der spielerisch-offensichtlichen postmodernen Variante trennt übrigens auch die beiden bekanntesten metaleptischen Werke des Realfilms, SHERLOCK JR. (USA 1924, Buster Keaton; der Held steigt im Traum in die Leinwand hinein) und THE PURPLE ROSE OF CAIRO (USA 1985, Woody Allen; die Film-im-Film-Figur steigt tatsächlich aus der Leinwand heraus).

10 THUGS WITH
DIRTY MUGS

Anders stellt sich die Funktion der Metalepse dar bei Disneys anarchischeren oder surrealeren Vorgängern und Konkurrenten, wie etwa Tex Avery. Die meisterlich getimten, grenzwertig übertriebenen Cartoons arbeiten mit so harten wie überaus komischen Grenzüberschreitungen und weisen eine Vielzahl autoreflexiver Metalepsen auf. Bei Averys Filmen besteht zwar eine mehr oder weniger homogene Grunddiegese, von dieser wird aber immer wieder in andere mögliche Welten oder Diegesen anderer Hierarchie gewechselt. Die Physik der jeweiligen Welt in Averys Filmen ist stets inkonsistent und zeigt viele, selbst im Rahmen der Cartoon-Konventionen unerwartete Abweichungen. Häufig werden metafiktionale (schriftliche) Kommentare eingestreut – «corny gag, isn't it» in *BLITZ WOLF* (USA 1942) – oder als Steigerung einfach nur ein spießender Maiskolben («corny»), wie in *SWING SHIFT CINDERELLA* (USA 1945). Häufig beziehen sich die intradiegetischen Figuren auch auf extradiegetische Elemente – Screwy Squirrel macht etwa das Rotkäppchen und den Wolf in *THE SCREWY TRUANT* (USA 1945) durch das Zeigen der extradiegetischen *title cards* darauf aufmerksam, dass sie sich im falschen Film befinden; andere, für die Diegese unpassende Figuren werden einfach verprügelt, wie das disneyesque süße Eichhörnchen zu Beginn von *SCREWBALL SQUIRREL* (USA 1944); ein *split screen* während eines Telefonats verbindet in *THUGS WITH DIRTY MUGS* (USA 1939) zwei entfernte Schauplätze nicht nur filmisch, sondern auch für die Figuren – der Polizist kann direkt von seiner Hälfte in jene des Informanten eindringen.

Zudem verlassen die Figuren zeitweise selbst den Rahmen des Filmstreifens – etwa in *DUMB-HOUNDED* (USA 1943) oder *NORTHWEST HOUNDED POLICE* (USA 1946), wo jeweils der flüchtige Sträfling so

schnell läuft, dass er über den Rand des Filmstreifens ins Nichts hinausrutscht; oder die Figuren setzen sich sogar über den zeitlichen Ablauf des Films hinweg und schauen sich dessen nächste Szene an, wie in *SCREWBALL SQUIRREL*, um so zu erfahren, was sie als nächstes zu tun haben. Selbst das (virtuelle) Kinopublikum wirkt auf den Film ein: Ein Zuschauer in/von *THUGS WITH DIRTY MUGS*, der als Schatten auf der Leinwand dargestellt wird und das Kino verlassen will, nachdem er den Film schon zum zweiten Mal ab einer bestimmten Stelle gesehen hat, wird von den Gangstern gezwungen, im Kino zu bleiben; Schnitt in die Polizeistation: Derselbe Zuschauer kann nun dem Polizisten helfen, weil er weiß, wie der Film weitergehen wird (vgl. Siebert 2005, 148f).¹³

Die metaleptischen Brüche treten in Averys Filmen (und einigen ähnlichen von MGM und Warner Bros.) unvermittelt auf, ihre Wirkung ist eindeutig illusionsstörend. In anderen Filmen lassen sich wiederum beständig wandelnde Diegesen beobachten, etwa in Dave Fleischers *SNOW-WHITE* (USA 1933), bei denen kaum distinkte Ebenen bezeichnet werden können, die sich nicht dauernd durchmischen würden. Figuren werden zu reinen Formen und umgekehrt, auf eine stringente Handlung wird zu Gunsten einfallsreicher Metamorphosen und einer Überfülle an *sight gags* verzichtet.

Ein ähnliches Prinzip der instabilen Diegese können wir in verschiedenen Independent-Produktionen feststellen, in denen eine transformative Fahrt durch die Filmbilder und einen abstrakten Raum die Elemente einer mehr oder weniger zusammengehörigen Welt im beständigen Fluss zeigt, etwa in Ryan Larkins *STREET MUSIQUE* (CAN 1972), in Jacques Drouins *MINDSCAPE/LE PAYSAGISTE* (CAN 1976) oder in Georges Schwizgebel's *78 TOURS* (CH 1985).

11 MINDSCAPE /
LE PAYSAGISTE
12 78 TOURS



13 Siebert geht dabei genauer auf das Paradox des wiederholt projizierten Films und des die Geschichte kennenden und sie verändernden Zuschauers ein.

Auch die Verbindung einzelner Einstellungen durch Transformationen, wie etwa in *THE STREET* (CAN 1976, Caroline Leaf; vgl. Wood 2006, 140–143), weist in eine ähnliche Richtung. Man könnte in diesen Fällen die mikrostrukturellen Übergänge zwischen dem gerade noch als halbwegs stabil etablierten Zustand und der darauf folgenden Abweichung als Metalepsen bezeichnen; hier erreichen wir aber die Grenzen des herkömmlichen Diegese-Konzepts und damit auch die Grenzen der Metalepse.

Und so landen wir am Ende noch einmal bei Cohls *FANTASMAGORIE*, der als einer der allerersten animierten Filme gilt (vgl. Crafton 1993, 60).¹⁴ Wie *SNOW-WHITE* zeigt *FANTASMAGORIE* eine sich kontinuierlich wandelnde Welt: Figuren lösen sich in Formen auf und werden zu Gegenständen und umgekehrt. Aber nicht nur dieses Merkmal finden wir in *FANTASMAGORIE*, sondern auch einige andere der gerade besprochenen. So wird eine hypodiegetische Ebene, eine Kinoleinwand, eingeführt, die zwar nicht von den Figuren durchdrungen wird, aber im Rahmen einer Metamorphose entsteht: Das Kino, die Leinwand und der Inhalt des Film-im-Film-Bildes formen sich aus dem Hut und dem Regenschirm eines Kinobesuchers, den der Clown gerade hat erscheinen lassen. Und somit ist auch eine der ersten animierten Figuren Schöpfer seiner eigenen Geschöpfe, die ihre Welt durch Transformationen erst formen.

Schon in der Frühzeit der Filmgeschichte wird erkundet, wie produktiv sich die Metalepse im Animationsfilm einsetzen lässt. In vielen Konfigurationen trifft man hier seitdem auf diese Stilfigur und dies aus den verschiedensten Gründen: um uns einen Urheber oder die Medialität des Films nahe zu bringen, um zu übertreiben oder um uns zu erheitern, zu überraschen und zu verzaubern. In vielen Fällen verdeutlicht die Metalepse die Grenze zwischen getrennten Diegesen und stützt somit das klassische Konzept der Diegese. In heterogenen oder instabilen Welten treten dagegen Transgressionen oder Brüche auf, deren metaleptische Qualität seine Erweiterung nahelegt.

¹⁴ Allerdings sollte an dieser Stelle Émile Reynaud nicht unerwähnt bleiben, der schon fünfzehn Jahre früher und einige Jahre vor Edison und den Brüdern Lumière mit seinem *théâtre optique* lange narrative Animationen projizieren konnte; vgl. Bendazzi 1994, 3–7.

Literatur

- Bendazzi, Giannalberto (1994) *Cartoons. One Hundred Years of Cinema Animation*. London: John Libbey & Company.
- Burroughs, William S. (1992) *The Wild Boys: A Book of the Dead* [1971]. New York: Grove Press.
- Chace, Tara (2003) *In Case of Emergency, Break Glass: Ontological Metamorphoses in Norwegian and Finnish Postmodern Literature*. Diss. Washington: University of Washington [online unter <http://www.seanet.com/~macki/chace/academic/Chapter4.pdf>; zuletzt besucht am 24.5.07].
- Christen, Thomas (1993) «Who's in charge here?». Die Thematisierung des Erzählens im Film. In: *Film und Kritik*, 2, S. 39–53 («Selbstreflexivität im Film»).
- Crafton, Donald (1993) *Before Mickey: The Animated Film, 1898–1928* [1982]. Chicago: The University of Chicago Press.
- Genette, Gérard (1980) *Narrative Discourse* [frz. 1972]. Oxford: Blackwell.
- (1998) *Die Erzählung* [frz. 1972 und 1983]. 2. Aufl. München: Fink.
- Herman, David (1997) Toward a Formal Description of Narrative Metalepsis. In: *Journal of Literary Semantics*, 26, S. 132–152.
- Hofstadter, Douglas R. (1979) *Gödel, Escher, Bach: An Eternal Golden Braid*. Hassocks, Sussex: Harvester Press. [Dt. als: *Gödel, Escher, Bach – ein endloses geflochtenes Band*. Stuttgart: Klett-Cotta 1985.]
- Lindvall, Terrance R. / Melton, Matthew J. (1997) Towards a Post-Modern Animated Discourse: Bakhtin, Intertextuality and the Cartoon Carnival. In: *A Reader in Animation Studies*. Hg. v. Jayne Pilling. London: John Libbey, S. 203–220.
- Loquai, Franz (1999) Buch im Buch und Film im Film. In: *Die Wirklichkeit der Kunst und das Abenteuer der Interpretation. Festschrift für Horst-Jürgen Gerigk*. Hg. v. Klaus Manger. Heidelberg: Winter, S. 181–205.
- Malina, Debra (2002) *Breaking the Frame: Metalepsis and the Construction of the Subject*. Columbus: Ohio State University Press.
- Maltin, Leonard (1987) *Of Mice and Magic. A History of American Animated Cartoons*. London: Penguin Books Ltd.
- McHale, Brian (1987) *Postmodernist Fiction*. New York/London: Methuen.
- Metz, Christian (1997) *Die unpersönliche Enunziation oder der Ort des Films* [frz. 1991]. Münster: Nodus Publikationen.
- Pier, John / Schaeffer, Jean-Marie (Hg.) (2005) *Métalepses. Entorses au pacte de la représentation*. Paris: Éditions de L'École des Hautes Études en Sciences Sociales.
- Ryan, Marie-Laure (2005) Logique culturelle de la métalepse, ou la métalepse dans tous ses états. In: Pier/Schaeffer 2005, S. 201–223.

- Siebert, Jan (2005) *Flexible Figures. Medienreflexive Komik im Zeichentrickfilm*. Bielefeld: Aisthesis.
- Türschmann, Jörg (2007) Die Metalepse. In: *Montage AV* 16,2 (in diesem Heft).
- Wolf, Werner (1993) *Ästhetische Illusion und Illusionsdurchbrechung in der Erzählkunst. Theorie und Geschichte mit Schwerpunkt auf englischem illusionsstörenden Erzählen*. Tübingen: Max Niemeyer.
- (2003) Metalepsis as a Transgeneric and Transmedial Phenomenon. A Case Study of the Possibilities of «Exporting» Narratological Concepts. In: *Narratology Beyond Literary Criticism: Mediality, Disciplinarity*. Hg. v. Jan Christoph Meister. Berlin: de Gruyter, S. 83–107.
- Wulff, Hans-Jürgen (2005) Welten Wanderer Welten. Mögliche Realitäten im Kino. In: *mixed reality adventures*. Hg. v. Bernd Robben, Ralf Streibl & Alfred Tews. Bremen: artecLab [online unter <http://www.arteclab.uni-bremen.de/alp/Mixed.Reality.Adventures.pdf>, zuletzt besucht am 30.5.2007].
- (2007) Schichtenbau und Prozesshaftigkeit des Diegetischen: Zwei Anmerkungen. In: *Montage AV* 16,2 (in diesem Heft).
- Wood, Aylish (2006) Re-Animating Space. In: *Animation: An Interdisciplinary Magazine* 1,2, S. 133–152.