

Leinwand mit Schlupflöchern : zur Wirkung einer interfilmischen Grenzüberschreitung der besonderen Art

Autor(en): **Brütsch, Matthias**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Filmbulletin : Zeitschrift für Film und Kino**

Band (Jahr): **50 (2008)**

Heft 289

PDF erstellt am: **22.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-863900>

Nutzungsbedingungen

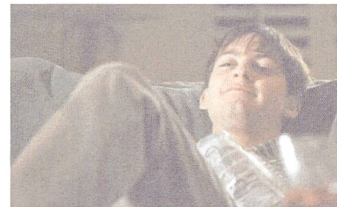
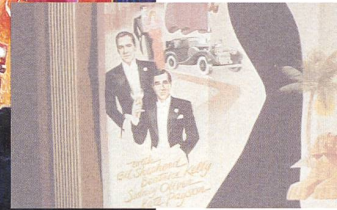
Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.



Leinwand mit Schlupfplöckchen

Zur Wirkung einer innerfilmischen Grenzüberschreitung der besonderen Art

«Wenn Ihnen ein Schauspieler von der Leinwand aus das Rauchen verbietet, wie würden Sie sich dann fühlen?» – «Rauchen Sie viel?» – «Hm ... 30, 40 ...» – «Na, dann hat er Recht. Sie ruinieren Ihr Herz!»

Dialog des Protagonisten mit seinem Arzt in DIE FLUCHT AUS DEM KINO «FREIHEIT» (UCIECZKA Z KINA «WOLNOZ», Regie: Wojciech Marczewski, Polen 1990)

An Rauchverbote sind wir heutzutage ja gewöhnt. Trotzdem würden wir nicht schlecht staunen, wenn eine im Kinosaal heimlich angezündete Zigarette statt empörte Sitznachbarn eine Figur auf der Leinwand zu Einspruch provozieren würde. Was in der Realität undenkbar erscheint, ist in Crossover-Filmen – wie der Dialog aus DIE FLUCHT AUS DEM KINO «FREIHEIT» vor Augen führt – problemlos möglich. Die Grenze zwischen innerfilmischer Realität und Fiktion verliert

da oft ihre absolute Gültigkeit. Ja mehr noch: Die direkte Interaktion zwischen den beiden Welten, die für uns unüberwindbar getrennt sind, vermag in der Fiktion bisweilen nicht einmal Erstaunen hervorzurufen – wie die Reaktion des Arztes zeigt, der die Zurechtweisung seines Patienten von der Leinwand herab aus medizinischer Sicht durchaus berechtigt findet.

Die Grenze zwischen Realität und Fiktion – oder genauer: zwischen fiktionaler Realität

5



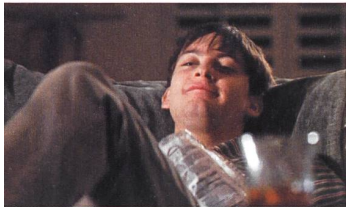
1



3



4



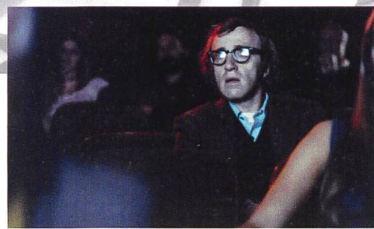
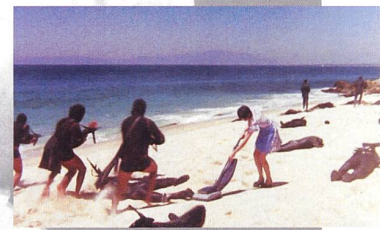
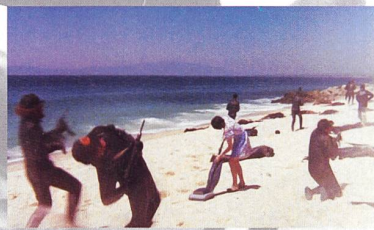
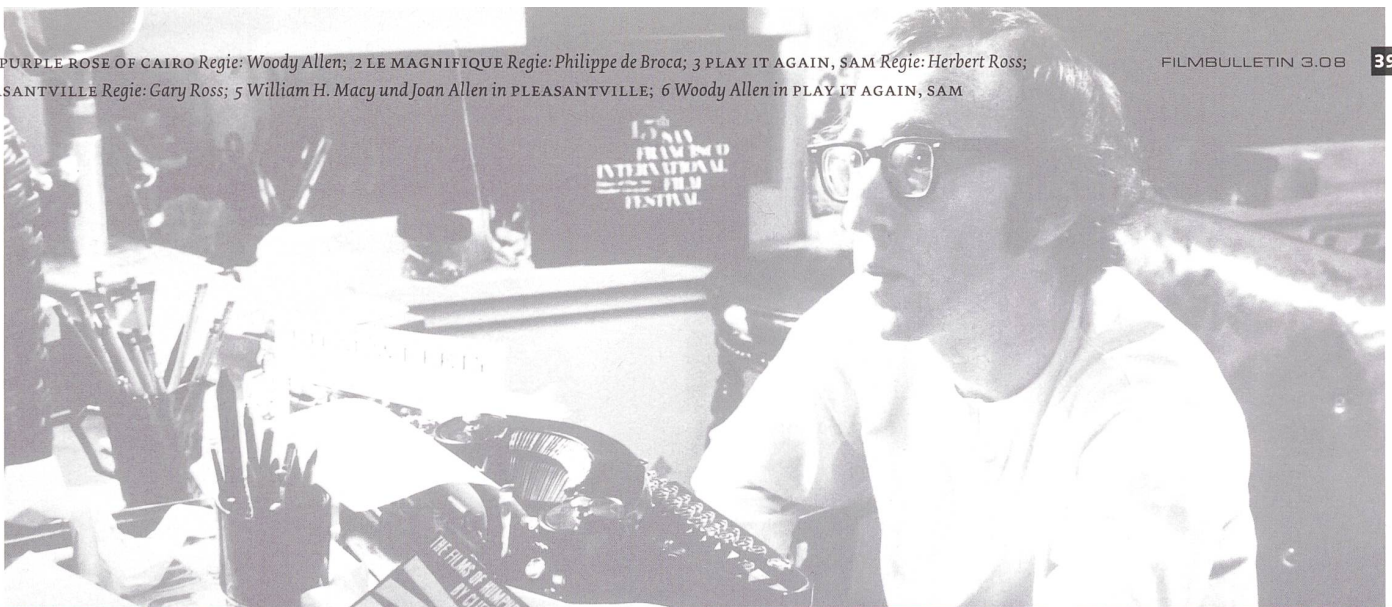
und Fiktion innerhalb der Fiktion – lässt sich inszenatorisch wie auch erzähltechnisch relativ einfach durchbrechen. Hinzu kommt, dass die Film-im-Film-Konstellation, die dem Crossover als Grundlage dient, eine lange Tradition hat, deren Reiz im Wesentlichen darin besteht, aufschlussreiche Bezüge zwischen den beiden Ebenen herzustellen. Die Verbindungen sind in den meisten Fällen jedoch lediglich thematischer oder metaphorischer Art. Deshalb sind Filme besonders interessant, die nicht nur eine symbolische, sondern eine tatsächliche Interaktion, bis hin zum Sprung einer Figur in die andere Welt, inszenieren. Doch worin liegt ihr besonderer Reiz, worin ihr dramaturgisches Potential? Wie werden die verschiedenartigen Universen eingeführt? Und wie wird der Durchbruch vom einen ins andere inszeniert?

Irritationen beim ersten Übergang

Die Existenz einer zweiten, fiktionalen Ebene innerhalb der primären Diegese* wird meist ganz früh etabliert. So in *THE PURPLE ROSE OF CAIRO* (USA 1984), Woody Allens Klassiker des Genres, der die Geschichte einer unglücklich verheirateten jungen Frau erzählt, die im Kino Ablenkung vom tristen Alltag sucht. Hier wird das Plakat des Films im Film (der den identischen Titel trägt) gleich in der ersten Einstellung gross in Szene gesetzt, noch bevor ein Gegenschuss das faszinierte Gesicht der Protagonistin offenbart, die erwartungsfroh davor steht. Auch in *DIE FLUCHT AUS DEM KINO «FREIHEIT»* und *SHERLOCK JR.* (Buster Keaton, USA 1924) künden Filmplakate noch während oder kurz nach dem Vorspann von der Existenz einer Fiktion innerhalb der Fiktion. Und *PLEASANTVILLE* (Gary Ross, USA 1998) zapft uns gleich zu Beginn durch diverse Fernsehkanäle und bleibt

schliesslich bei «TV-Time!» hängen, wo ein «Pleasantville-Marathon» angekündigt wird, der verspricht, eine Fünfziger-Jahre-Serie wieder aufleben zu lassen.

Oft ist es gar so, dass der Film direkt mit dem Film im Film beginnt, die sekundäre, fiktionale also vorübergehend als primäre, reale Ebene ausgegeben wird. So setzt *LAST ACTION HERO* (John McTiernan, USA 1993) mit einer dramatischen Szene ein, die sich erst, als das Bild plötzlich unscharf wird, ein Kinosaal ins Blickfeld rückt, und der junge Filmfreak Danny entnervt «focus!» ruft, als Finale von *JACK SLATER III.* entpuppt, den sich der Teenager bereits zum sechsten Mal anschaut. Auch *LE MAGNIFIQUE* (Philippe de Broca, F/I 1973) enthüllt erst nach geraumer Zeit, dass es sich bei der abenteuerlichen Welt des Superagenten Bob Saint-Clare, in die uns der Film gleich zu Beginn entführt, um die Transvisualisierung eines Romanmanuskripts handelt,



4

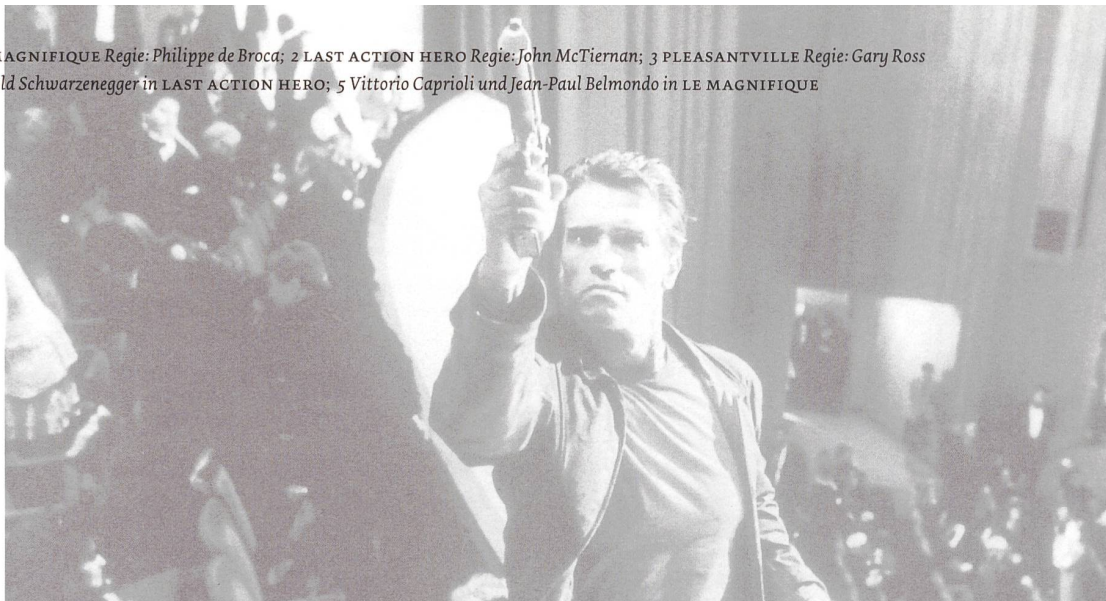
das der Schriftsteller François Merlin in seine alte Schreibmaschine tippt. Im Fall von *PLAY IT AGAIN, SAM* (Herbert Ross, USA 1972) sind sich die filmhistorisch bewanderten Zuschauer zwar von Anbeginn bewusst, dass es sich bei der Eröffnungssequenz, die aus dem Schluss von *CASABLANCA* besteht, um einen Film im Film handelt. Auch hier wird die Fiktion innerhalb der Fiktion jedoch vorerst ohne explizite Rahmung eingeführt.

Das Eröffnen einer neuen Ebene, die das zuerst etablierte Universum nachträglich fikionalisiert und somit unrealisiert, ist meist mit einer kurzzeitigen Irritation verbunden. Bevor in *LAST ACTION HERO* offensichtlich wird, dass das unscharfe Bild einer Projektion in der Filmhandlung zuzuschreiben ist, entsteht für einen Moment der Eindruck, dass technische Missgeschick betreffe die Vorführung, in der man selber sitzt. Unmittelbar vor dem Aufsplitten der Diegese in ein Action-

film- und ein reales Universum drängt mit dem Rückwurf auf die Zuschauer-situation somit die eigene Welt für einen Augenblick in den Vordergrund.

In *PLAY IT AGAIN, SAM* wird *CASABLANCA* just in dem Moment durch eine langsame Fahrt weg von der Kinoleinwand als Film im Film gerahmt, als unsere Aufmerksamkeit durch die dramatische Abschiedsszene zwischen Rick und Ilsa absorbiert ist. Hinzu kommt, dass diese Fahrt weg von der Leinwand vorerst für eine Bewegung innerhalb der fiktionalen Welt von *CASABLANCA* gehalten werden kann. Die Verunsicherung wird in der Folge dadurch noch gesteigert, dass eine Fahrt zu den Figuren hin, die tatsächlich der Inszenierung von *CASABLANCA* entstammt, der Bewegung von der Leinwand weg für einen kurzen Moment entgegenläuft, so dass ein Gefühl von räumlicher Destabilisierung entsteht.

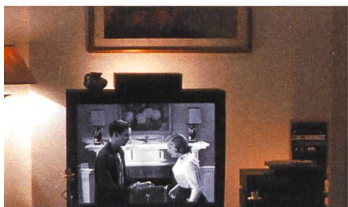
In *LE MAGNIFIQUE* zieht sich der erste Übergang noch mehr in die Länge und sorgt ebenfalls für vorübergehende Irritation: Mitten in einer wilden Schiesserei, in die Saint-Clare am Strand von Acapulco verwickelt ist, taucht plötzlich eine Putzfrau auf, die ihren Staubsauger auf eine Strandhütte zu schiebt, während sich auf der Tonspur zwischen den Maschinengewehrsalven Sauggeräusche bemerkbar machen. Am Eingang der vermeintlichen Hütte angekommen, wird sichtbar, dass diese lediglich aus einer Fassade besteht. Als die Frau eintritt und die Kameraperspektive nach innen wechselt, ist durch die offene Tür noch das Meer sichtbar, ein Schwenk zur Seite offenbart jedoch, dass wir uns nun in einer schäbigen Pariser Mietwohnung befinden und die Putzfrau den in seine Arbeit vertieften Merlin fragt, ob sie sein Zimmer staub-saugen könne.



1



2



3

In Crossover-Filmen wird man also oft in die innerdiegetische Fiktion entführt, bevor die Realitätsebene überhaupt etabliert ist. Und nicht selten deutet eine vorübergehende Ambiguität beim ersten Ebenenwechsel unerschwinglich bereits an, dass die Grenze zwischen den beiden Welten nicht so dicht sein wird, wie wir es gewohnt sind.

Problembehafteter Alltag versus heile Phantasiewelt

Nachdem die beiden Universen eingeführt und die Irritationen verflogen sind, lassen uns die Erzählungen in der Regel erst einmal Zeit, in der diegetischen Realität Fuss zu fassen. Im Gegensatz zu den abenteuerlichen, romantischen, glamourösen und heilen Welten der innerdiegetischen Fiktion erscheint diese meist schäbig und unwirtlich: Cecilia in *THE PURPLE ROSE OF CAIRO* ist

aufgrund der Großen Depression gezwungen, sich und ihren arbeitslosen Mann mit schlechtbezahlten Gelegenheitsjobs über die Runden zu bringen. Allan, der neurotische Protagonist von *PLAY IT AGAIN, SAM*, wird gleich zu Beginn des Films von seiner Frau verlassen und versucht lange erfolglos, eine neue Bekanntschaft zu machen. Merlin in *LE MAGNIQUE* ist mit seinem Romanmanuskript im Verzug, hat mit widerborstigen Handwerkern zu kämpfen, die seine Wohnung reparieren sollen, und versucht vergeblich, von seinem Verleger einen Vorschuss zu bekommen. Und sowohl Danny in *LAST ACTION HERO* als auch David in *PLEASANTVILLE* werden als kontaktarme Söhne alleinerziehender Mütter eingeführt, die in einer durch Kriminalität, Umweltverschmutzung und Arbeitslosigkeit gezeichneten Welt leben.

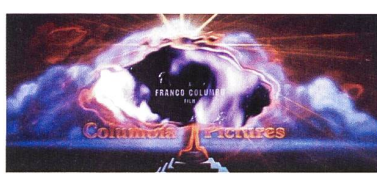
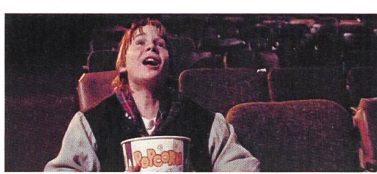
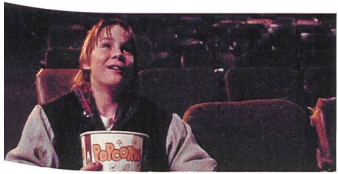
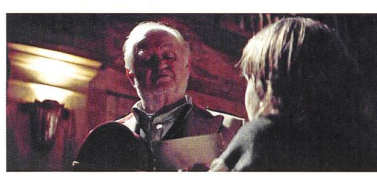
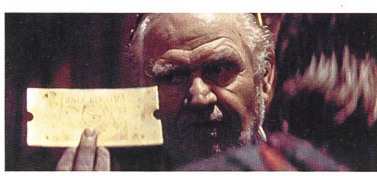
Die Universen des Abenteurers Baxter, des hartgesottenen Humphrey Bogart, des

Superagenten Saint-Clare, des Actionhelden Jack Slater und der intakten Familie Parker erscheinen vor diesem Hintergrund als Gegenwelten, die sich vom unspektakulären und schwierigen Alltag der diegetischen Figuren deutlich abheben. Gerade durch den Kontrast mit den fiktionalen Phantasiewelten erscheint die primäre Ebene als ein durch und durch realistisches Universum. Dies ist eine wichtige Voraussetzung dafür, dass der Übertritt von der einen in die andere Sphäre als Überraschungscoup funktioniert. Denn der Sprung von der realen in die fiktionale oder der fiktionalen in die reale Welt führt unverhofft ein phantastisches Element in die primäre Diegese ein, bei der wir uns soeben darauf eingestellt haben, dass sie eine mehr oder weniger getreue Kopie unserer eigenen Welt darstellen soll.

Manche Filme bereiten das Terrain für den Einbruch des Magischen zwar vor. In

4

5



LAST ACTION HERO übergibt der Filmvorführer dem jungen Danny mit verschwörerischer Miene ein «magic ticket» und erklärt, es sei ein «passport to another world»; und in PLEASANTVILLE taucht unmittelbar nach dem Streit zwischen David und Jennifer um die Fernbedienung ungefragt ein alter Fernsehtechniker mit einem seltsam überdimensionierten Ersatzgerät auf, das er mit der Bemerkung überreicht: «You want something that will put you right into the show!». Trotzdem geht auch hier die überraschende Wirkung des «unmöglichen» Crossover nicht verloren, denn wir zweifeln vorerst genauso wie die Protagonisten daran, dass die Aussagen der als Sonderlinge dargestellten Figuren wörtlich gemeint sind und sich tatsächlich bewahrheiten könnten. Diesen Szenen kommt die Funktion zu, die Grenzüberschreitung, die realistischen Normen zuwiderläuft, im Nachhinein dennoch plausibel erscheinen zu lassen.

Der Übertritt selbst, der sowohl willentlich (THE PURPLE ROSE OF CAIRO, DIE FLUCHT AUS DEM KINO «FREIHEIT») als auch unwillentlich (LAST ACTION HERO, PLEASANTVILLE) und von der Fiktion in die Realität (THE PURPLE ROSE OF CAIRO) wie auch in die umgekehrte Richtung verlaufen kann (DIE FLUCHT AUS DEM KINO «FREIHEIT», LAST ACTION HERO, PLEASANTVILLE), wird gestalterisch meist relativ schlicht inszeniert. Allenfalls kommen einzelne Tricktechniken (PLEASANTVILLE) oder irrealisierende Mittel wie eine Weissblende und ein kurzzeitiges Aussetzen der Geräuschkulisse (LAST ACTION HERO) zum Einsatz. Die Grenzverletzung und die mit ihr verbundene Erschütterung der raumzeitlichen und kausalogischen Zusammenhänge zwischen Realität und Fiktion sind für sich genommen jedoch schon sehr aufsehenerregend. Deshalb ist neben den Veränderungen, die der Wechsel des

Universums ohnehin mit sich bringt (etwa von Schwarzweiss zu Farbe oder vom Neunziger zum Fünfziger-Jahre-Look), meist keine weitere Hervorhebung nötig. Auf der Handlungsebene wird durch die erstaunte Reaktion sowohl der unwillentlich Transferierten als auch der dem Spektakel beiwohnenden Figuren normalerweise ohnehin genug Aufhebens um den unglaublichen Vorgang gemacht.

.....
Anderer Welt, andere Regeln

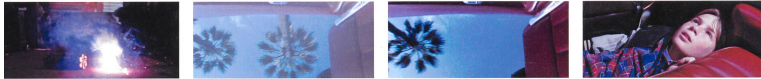
Der plötzlich möglich gewordene Übertritt wirft sogleich die Frage auf, welche Gesetze nun noch gelten, und zwar sowohl in der realen als auch der fiktionalen Welt. Der besondere Reiz der meisten Crossover-Filme besteht darin, dass die unterschiedlichen Regeln und Konventionen der beiden Welten – mit Ausnahme des kleinen Schlupflochs in der Leinwand – vorläufig Bestand haben, ja durch



2



1



1

den Figurenterfer, der der Aufnahme eines Fremdkörpers gleichkommt, gar noch stärker in den Vordergrund treten.

Sowohl in PLEASANTVILLE als auch in LAST ACTION HERO findet sich ein jugendlicher Filmfan unverhofft in demjenigen fiktionalen Universum wieder, in das er sich durch wiederholten Konsum einer Actionfilm-repektive TV-Serie mental schon unzählige Male hineinversetzt hat. Der abrupte physische Transfer kommt als Schock – die Figur wird mitten ins Geschehen hineinkatapultiert und kann vorerst nicht fassen, wie ihr geschieht. Hat sie das Unglaubliche einmal akzeptiert, so findet sie sich in der neuen Welt, mit deren Figuren und Gesetzen sie als vormalige Rezipientin bestens vertraut ist, jedoch schnell zurecht. Ihr genre- und werkspezifisches Wissen weitet sich mit dem Transfer in die innerdiegetische Fiktion unversehens zu Weltwissen.

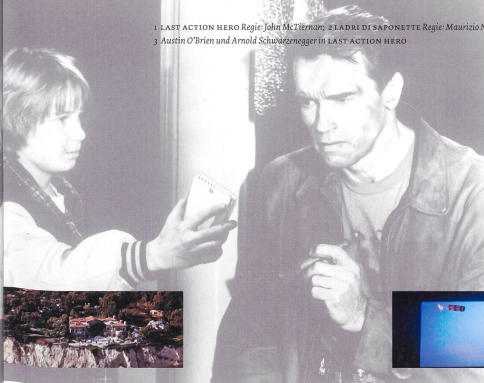
Gegenüber den "regulären" Bewohnern der fiktionalen Welt ist der Eindringling in einer privilegierten Position. Er weiss um die Fiktionalität sämtlicher Ereignisse, kennt Vergangenheit und eventuell gar Zukunft der Figuren und ist über intime Details und geheime Pläne informiert. Der Figurenterfer stellt somit auch erzählperspektivisch einen interessanten Sonderfall dar: Die ursprüngliche Stellung als gut informierter Zuschauer verleiht der Figur einen Wissensvorsprung, der auch qualitativer Art ist. Danny in LAST ACTION HERO und David in PLEASANTVILLE kennen nicht nur die heimlichen Absichten ihrer Gegenüber, sie wissen auch, dass diese und ihr ganzes Universum gar nicht wirklich existieren.

Der Clou der meisten Crossover-Filme besteht jedoch darin, dass dieses hierarchische Gefüge, das unmittelbar nach der Grenzüberschreitung sichtbar wird, durch die Fol-

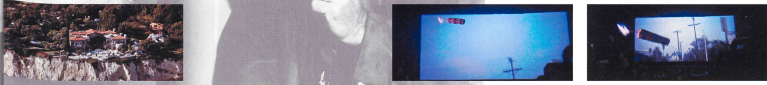
gen, die dieser Vorgang zeitigt, schliesslich ins Wanken gerät. Mit dem Eintritt in die Fiktion werden Danny und David Teil der Welt, in die sie hineinkatapultiert wurden, und können nicht verhindern, dass ihre Präsenz den Lauf der Dinge verändert.

Einengung der Perspektive

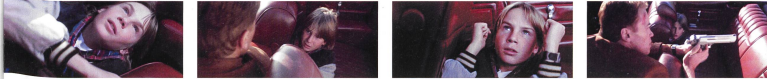
Folgende Szene führt den allmählichen Verlust der "allwissenden" Position exemplarisch vor Augen: Zu Beginn von JACK SLATER IV., den Danny noch aus der sicheren Distanz des Kinobeschauers erlebt, wird er – und wir mit ihm – Zeuge, wie der Drogenboss Vivaldi Jack Slater gezielt die Fehlinformation übermitteln lässt, er wolle mit dem Torelli-Clan in Zukunft zusammenarbeiten. In die Fiktion hineinversetzt, versucht Danny Jack darüber aufzuklären, dass Vivaldi in Tat und Wahrheit plant, ein Massaker an diesem Clan zu



3



1



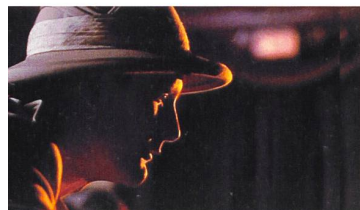
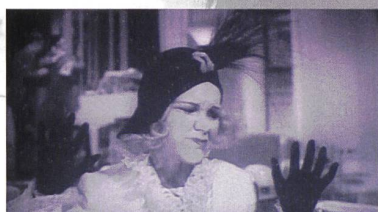
verüben, um im Drogenmilieu die Alleinherrschaft zu erlangen. Zudem glaubt Danny zu wissen, wo Vivaldi sich versteckt, denn der Film wurde mit einer Szene auf dessen Anwesen eröffnet. Da Danny seine privilegierte Position als Zuschauer, der von der Erzählung an die relevanten Schauplätze geführt wird, unterdessen jedoch eingebüsst hat und selber zu einer ins Geschehen involvierten – und somit raum-zeitlich eingeschränkten – Figur geworden ist, müssen er und Jack lange herumkurven, um Vivaldis Haus zu finden. Dort angekommen, versucht Danny mit Hilfe seiner Informationen aus der Eingangssequenz den skeptischen Jack davon zu überzeugen, dass es sich tatsächlich um das Hauptquartier von Vivaldi handelt. Dass sie dabei belauscht werden, bleibt ihm – im Gegensatz zu uns – nun jedoch genauso verborgen wie die anschließende Unterredung Vivaldis mit seinem Komplizen, während der beschlossen wird, mehr

über diesen Jungen herauszufinden, der über Dinge Bescheid weiss, zu denen eigentlich niemand Zugang hatte. Folgende Gegenüberstellung macht die Einengung der Perspektive augenfällig: Zu Beginn von JACK SLATER III. wird Vivaldis Anwesen samt Umgebung in einer Panorama-Einstellung übersichtlich gezeigt. Unmittelbar nach dem Crossover wechselt die Kameraperspektive hingegen in eine fixe Subjektive von Danny, der aufgrund seiner Position am Boden von Slatters rasendem Auto nicht viel von der wilden Schiesserei mitbekommt, die um ihn herum tobt.

Dass der Wechsel von der privilegierten Zuschauer- zu raum-zeitlich eingeschränkter Figurenposition nicht nur Danneys Wissensvorsprung, sondern auch seinen ungehinderten Zugang zum Spektakel zu beeinträchtigen droht, wird nach der Schiesserei mit Vivaldis Komplizen deutlich, als Jack deren Verfol-

gung aufnimmt, Danny jedoch im Haus seiner Tochter zurücklässt. Danys verzweifelter Ausruf «I don't believe this. I'm in the movie and I'm missing the best action!» zeigt, wie die Freude des Action-Fans, die wildesten Verfolgungsjagen und Schiessereien mitzerleben, nun in die Angst umkippt, die besten Szenen zu verpassen.

Eine noch ausgeprägtere Variante des Machtverlusts lässt sich in LADRI DI SAPONETTE (Maurizio Nichetti, Italien 1990) beobachten, wo es der Autor des Films im Film ist, der sich gezwungen sieht, in seine eigene Fiktion einzudringen, um die aus dem Ruder gelaufene Geschichte wieder auf den vorgegebenen Pfad des Drehbuchs zu bringen. Gegen den unvorhergesehenen Figurenterfer zwischen seinem neorealistischen Melodrama und den Werbeclips, mit denen das italienische Fernsehen die Ausstrahlung des Films in den unpassendsten Momenten unterbricht,



Traum vom besseren Leben nicht mehr nur in der Ersatzwelt des Kinos, sondern tatsächlich zu verwirklichen. Und in *LAST ACTION HERO* wächst der jugendliche Danny, als Jack im Sterben liegt und dringend in die fiktionale Welt zurückbefördert werden muss, wo Bauchschüsse lediglich harmlose Bagatelverletzungen darstellen, plötzlich über sich hinaus und ist zu aussergewöhnlichen Taten fähig.

Während sich in *LAST ACTION HERO* die reale Welt tatsächlich zu einem Schauplatz heldenhafter Handlungen wandelt (von der innerdiegetischen Fiktion also sozusagen eingeholt wird), stellt sich in *THE PURPLE ROSE OF CAIRO* am Ende heraus, dass Gil Cecilia seine Liebe nur vortäuscht hat, um John zur Rückkehr auf die Leinwand zu bewegen und somit seine Karriere zu retten. Wir hatten uns mit Cecilia der Illusion hingeeben, dass selbst im realistisch gezeichneten New

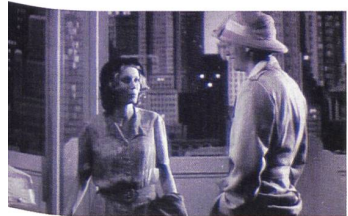
Jersey ein romantisches Wunder wahr werden könnte. Cecílias Ehemann, der ihr nachgerufen hatte, «Well go! See what it is out there. It ain't the movies. It's real life, and you'll be back!», wird schliesslich Recht behalten. *THE PURPLE ROSE OF CAIRO* inszeniert «das wahre Leben da draussen» in unmittelbarem Kontrast zur verklärten Atmosphäre des Evasionskinos. Und das Geniale an Allens Film ist, dass es ihm trotz dieser expliziten Gegenüberstellung gelingt, die eine Welt auch für uns vorübergehend als die andere auszugeben.

.....
**Eine intelligente Reflexion
 über die Mechanismen
 der Filmrezeption**

Die Film-im-Film-Konstellation verleiht Crossover-Filmen ganz allgemein eine selbstreflexive Dimension. Aufgrund ihrer Konzentration auf das Verhältnis zwischen

diegetischen Zuschauern und Fiktion innerhalb der Fiktion und durch das Inszenieren einer Grenzüberschreitung zwischen den beiden Welten können Filme wie *THE PURPLE ROSE OF CAIRO*, *PLEASANTVILLE* oder *LAST ACTION HERO* indes als Reflexionen über ein ganz bestimmtes Phänomen gelesen werden: Sie thematisieren die immersive Kraft filmischer Fiktion, das Potential des Kinos, die Zuschauer in ihre Geschichten hineinzuziehen. Die Figuren mit dem grössten Empathie- und Identifikationspotential für uns extradiegetische Zuschauer sind bezeichnenderweise nicht die Helden des Films im Film, sondern die diegetischen Zuschauer Cecilia, Danny und David. Somit kommt es innerhalb der Diegese zu einer Spiegelung unserer Beziehung zur Fiktion.

In Diskussionen rund um die Wirkung filmischer Fiktionen hält sich hartnäckig die Illusionsthese, die davon ausgeht, dass den



Zuschauern das Bewusstsein von der Irrealität der dargebotenen Ereignisse zumindest teilweise abhandeln kommt. Crossover-Filme entwerfen ein Bild der Filmrezeption, das bei aller Phantastik den tatsächlichen psychischen Mechanismen deutlich näher kommt. Wir besitzen die Fähigkeit, uns imaginär in eine erfundene Welt hineinzudenken und -zufühlen. In diesem Sinn gelingt es packenden Filmen tatsächlich, uns in die Fiktion hineinzuziehen. Der direkte physische Kontakt von Cecilia, Danny und David mit ihren Leinwandhelden kann als Allegorie für die Fähigkeit gelesen werden, imaginär in fiktionale Welten einzutauchen. Das Besondere an der menschlichen Kognition und Psyche ist jedoch, dass sie zu dieser Leistung fähig ist, ohne das Bewusstsein über die Fiktionalität (und somit Irrealität) der Ereignisse zu verlieren. Auch dieser wichtige Aspekt der Filmrezeption wird in der symbolischen Inszenierung der Crossover-Filme be-

rücksichtigt. Weder Cecilia noch Danny oder David vergessen jemals, dass die fiktionalen Welten, in die sie hineingeraten sind, in Wirklichkeit gar nicht existieren. Im Gegenteil, der besondere Reiz ihrer Ausflüge besteht gerade darin, dass sie in vollem Bewusstsein über die Andersartigkeiten der imaginären Welten geschehen.

Es entbehrt nicht einer gewissen Ironie, dass einem Kommerzfilm aus Hollywood wie *LAST ACTION HERO*, der in nicht weniger als sechs Kategorien – unter anderem «worst screenplay» und «worst picture» – für die Razzie Awards (goldene Himbeere) nominiert war, eine intelligentere Reflexion über die Mechanismen der Filmrezeption gelingt als so mancher filmtheoretischer Abhandlung. Und darüberhinaus bringt der Film es zustande, die Gegenüberstellung zweier Welten und die damit verknüpften «Übertrittsregeln» für ein spannendes Actionspektakel zu nutzen, das

einen – sofern man diese Art von Film mag – so sehr in die Fiktion hineinzieht, dass man fast meinen könnte, selbst direkt daran teilzuhaben ...

Matthias Brütsch

* Der Begriff *Diegese* wurde von Etienne Souriau in die Narratologie eingeführt («L'univers filmique», Paris 1953, S. 7) und bezeichnet das fiktionale Universum, das filmische oder literarische Erzählungen konstruieren. Siehe auch: «Montage/av», 16/2/2007. Wird – wie in den hier besprochenen Beispielen – im selben Film mehr als eine Welt etabliert, so spricht man von *multipler Diegese*.