

Kristina Henning

Des Rätsels Lösung –  
oder warum Kontingenz  
kein Zufall ist

Die determinierte Überraschung und  
ihre intermediale Wirkungsweise anhand  
des «final plot twist» im *unzuverlässig erzählten* Film

SCHÜREN

# Inhalt

Abkürzungen	9
Danksagung	11
<b>1 Einleitung</b>	<b>13</b>
1.1 Forschungsvorhaben und Arbeitshypothesen	13
1.2 Der Untersuchungsgegenstand	17
1.3 Aufbau der Arbeit	20
<b>2 Die <i>determinierte Überraschung</i> als narrative Struktur und Rezeptionserlebnis</b>	<b>21</b>
2.1 Die «vordeterminierte Überraschung» nach Elena Esposito	21
2.2 Die Evolution der Kommunikationsmedien: Internet und Web 2.0	23
2.3 <i>Spielerische Rezeption</i> versus <i>narrative Rezeption</i> : Kontingenzillusion in linearen Texten	27
2.4 Spannung, Spaß und Spiel – Der Interaktivitätsbegriff abgeleitet vom Spielbegriff	31
2.5 Paradigmenwechsel im Rezipientenverhalten in den 2000er-Jahren?	33
2.6 Das Rätsel als Chimäre zwischen Spiel und narrativer Struktur	36
2.7 Zum Erfolg von Rätselstrukturen in Unterhaltungsmedien	38
2.8 Zusammenfassung	46
<b>3 <i>Erzählerische Unzuverlässigkeit</i> in Literatur und Film</b>	<b>47</b>
3.1 Einführung	47
3.2 Synthese kognitiver und rhetorischer Ansätze in der <i>Unzuverlässigkeitsforschung</i>	49
3.3 Textuelle Merkmale und extratextuelle Referenzschemata	55
3.4 Die transdisziplinäre narratologische <i>Unzuverlässigkeitsdefinition</i>	58
3.5 Typen <i>erzählerischer Unzuverlässigkeit</i> in der Literaturwissenschaft und Benennung des Untersuchungsgegenstandes	60
3.6 <i>Erzählerische Unzuverlässigkeit</i> im Film	65
3.7 Die Wirkungsweise <i>mimetisch teilweise unzuverlässigen Erzählens</i> in Literatur und Film bei Erst- und Mehrfachrezeption	76
3.8 Zusammenfassung	82

<b>4 Werkinterne Definition <i>mimetisch teilweise unzuverlässigen Erzählens</i> in Film und Serie</b>	85
4.1 Einführung	85
4.2 Werkimmanente Definition von Narrativität als Voraussetzung einer filmnarratologisch-werkinternen Analyse <i>erzählerischer Unzuverlässigkeit</i>	86
4.3 Das Instanzenmodell nach Markus Kuhn	89
4.4 Wer erzählt <i>unzuverlässig</i> ?	92
4.5 Definition des <i>determinierten «twist»</i> als Erzählstruktur und Alleinstellungsmerkmal <i>mimetisch teilweise unzuverlässigen Erzählens</i> in Film und Serie	94
4.6 Werkinterne Merkmale: Verschleiern und Vorbereiten	99
4.7 Werkintern darstellbare Merkmale: Vergabe von Falschinformationen über die diegetische Realität, Unterschlagung von Informationen über den faktischen Bewusstseinszustand der Figur und spezifisches Rezeptionserlebnis	102
4.8 Zusammenfassung der werkinternen Merkmale <i>mimetisch teilweise unzuverlässigen Erzählens</i> in Film und Serie	105

6

<b>5 Abgrenzung <i>mimetisch teilweise unzuverlässigen Erzählens</i> in Film und Serie von verwandten Phänomenen: Mischformen und Grenzfälle</b>	111
5.1 Einführung	111
5.2 Zuverlässige versus <i>unzuverlässige</i> mentale Metadiegesen und Abgrenzung vom zuverlässig erzählten Kriminalfilm mit «final twist» ( <i>Whodunit</i> )	111
5.3 <i>Unzuverlässiges Erzählen</i> im Film versus <i>doppelt fiktionales Spiel im Spiel</i>	116
5.4 Mischformen aus <i>unzuverlässigem Erzählen</i> und <i>doppelt fiktionalem Spiel im Spiel</i>	121
5.5 <i>Unzuverlässige</i> sprachliche Metadiegesen versus <i>doppelt fiktionales Spiel im Spiel</i>	126
5.6 <i>Mimetisch teilweise unzuverlässiges Erzählen</i> als <i>unzuverlässiger</i> Effekt in zuverlässig erzählten Filmen	130
5.7 Der zuverlässige latente visuelle Ebenenkurzschluss und der <i>unzuverlässige</i> wirksame visuelle Ebenenkurzschluss	131
5.8 Zuverlässige und <i>unzuverlässige</i> innere Metalepsen	134
5.9 Zuverlässige äußere Metalepsen und <i>Mise en abyme</i> -Strukturen	140
5.10 «Underreporting», <i>Binnenunzuverlässigkeit</i> und Formen der Ellipse mit <i>Unzuverlässigkeitseffekt</i>	142
5.11 <i>Mimetisch unentscheidbares</i> Erzählen	144
5.12 Zusammenfassung	149

6 Typologie <i>mimetisch teilweise unzuverlässigen Erzählens</i> in Film und Serie anhand des zentralen «twist» – Analyse und Dekonstruktion des «final plot twist»	151
6.1 Einführung	151
6.2 <i>Szenische Unzuverlässigkeit</i> mit sofortiger Auflösung (Typ I)	153
6.2.1 Einführung	153
6.2.2 MASTERS OF SEX (I/2)	154
6.2.3 Zusammenfassung	168
6.3 <i>Szenische Unzuverlässigkeit</i> mit Auflösung im «final twist» (Typ II)	170
6.3.1 Einführung	170
6.3.2 REPULSION (EKEL)	172
6.3.3 Zusammenfassung	207
6.4 <i>Szenische und sequenzielle Unzuverlässigkeit</i> ohne Auflösung (Typen III+IV)	210
6.4.1 Einführung	210
6.4.2 8½ (OTTO E MEZZO / ACHTEINHALB)	210
6.4.3 Zusammenfassung	262
6.5 <i>Sequenzielle Unzuverlässigkeit</i> mit sofortiger Auflösung (Typ V)	263
6.5.1 Einführung	263
6.5.2 ONE HOUR PHOTO	265
6.5.3 Zusammenfassung	283
6.6 <i>Sequenzielle Unzuverlässigkeit</i> mit Auflösung im «final twist» (Typ VI)	285
6.6.1 Einführung	285
6.6.2 LUCKY NUMBER SLEVIN (LUCKY # SLEVIN)	289
6.6.3 Zusammenfassung	304
6.7 <i>Erzählerische Unzuverlässigkeit</i> bis zum «mid point» mit sofortiger Auflösung (Typ VII)	306
6.7.1 Einführung	306
6.7.2 A BEAUTIFUL MIND (A BEAUTIFUL MIND – GENIE UND WAHNSINN)	309
6.7.3 Zusammenfassung	353
6.8 <i>Erzählerische Unzuverlässigkeit</i> bis zum «mid point» mit Auflösung im «final twist» (Typ VIII)	354
6.9 <i>Erzählerische Unzuverlässigkeit</i> bis zum «mid point» ohne Auflösung (Typ IX)	354
6.10 <i>Erzählerische Unzuverlässigkeit</i> bis zum «final twist» mit Auflösung (Typ X)	354
6.10.1 Einführung	354
6.10.2 SHUTTER ISLAND	357
6.10.3 Zusammenfassung	418
6.11 <i>Erzählerische Unzuverlässigkeit</i> bis zum «final twist» ohne Auflösung (Typ XI)	419
6.11.1 Einführung	419

6.11.2 INCEPTION	429
6.11.3 Zusammenfassung	490
6.12 Tabellarischer Überblick: Formen <i>unzuverlässigen Erzählens</i> in Film und Serie	491
6.13 Zusammenfassung	501
<b>7 Schlussbetrachtungen</b>	<b>503</b>
7.1 Reflexion zur Theoriebildung	503
7.2 Reflexion zum Praxisteil	504
7.3 Der <i>unzuverlässig erzählte</i> Film als Rätselfilm	505
7.4 Fazit und Ausblick: Kontingenz als stabiler Unterhaltungskern	507
<b>8 Werkverzeichnisse</b>	<b>511</b>
8.1 Filmografie	511
8.1.1 Filme mit <i>mimetisch teilweise unzuverlässiger Erzählweise</i>	511
8.1.2 Sonstige behandelte Filme und Filme, die der Abgrenzung des Untersuchungsgegenstands dienen	512
8.2 Web-Serien, TV-Serien und -Reihen	514
8.3 Computerspiele	515
8.4 Alternate Reality Games	515
8.5 Literaturverzeichnis	516
8.6 Abbildungsverzeichnis	531

# 1 Einleitung

## | 1.1 Forschungsvorhaben und Arbeitshypothesen

Die Idee, filmische und computerbezogene Wahrnehmungs-, Nutzungs- und Wirkungsweisen strukturell miteinander zu vergleichen, wurde sowohl durch den Aufsatz «Der Computer als Medium und Maschine» von Elena Esposito (2004 (1993), 84) und das darin entwickelte mediensoziologische Konzept der «vordeterminierten Überraschung» inspiriert als auch durch die Beschäftigung mit der Spannungs- und Rätselstruktur der *erzählerisch unzuverlässigen* Filme der 1990er- und 2000er-Jahre. Denn es schien, als ob diese Filme mit den Mitteln ihrer linearen Erzählweise ebenfalls eine «vordeterminierte Überraschung» ähnlich derjenigen erzeugen würden, die Elena Esposito zur Grundlage ihrer Ausführungen über die Möglichkeiten vernetzter Computer gemacht hatte. Die Frage, ob der transgenerische, trans- und intermediale Erfolg zuschauerbindender Rätselstrukturen in Unterhaltungsmedien mit dem speziellen Rezeptions- und Nutzungserlebnis der «vordeterminierten Überraschung» zusammenhängen könnte, hat ebenfalls zum Forschungsinteresse beigetragen, da dies für Produzenten der Unterhaltungsmedien einen Mehrwert darstellen könnte.<sup>1</sup>

Es ist somit Anliegen dieser Arbeit, die systemtheoretische Basistheorie Elena Espositos mit Theorien mittlerer Reichweite, nämlich genuinen Fachtheorien der Medien wie Medienwirkungstheorie, Rezeptionstheorie, Poetik und Filmnarratologie, zu verknüpfen und auf einen Gegenstand der *Unzuverlässigkeitsforschung* mit dem Ziel eines werkontern-analytischen Erkenntnisgewinns anzuwenden.<sup>2</sup>

- 1 Aus Gründen der besseren Lesbarkeit werden Begriffe wie «Produzent», «Rezipient», «Nutzer», «Leser», «Kritiker», «Erzähler», «Autor», «Regisseur» usw. in ihrer generischen Bedeutung ohne geschlechtsspezifischen Zusatz verwendet.
- 2 Die autopoietische Systemtheorie Niklas Luhmanns (1984, 1985, 1990) mit ihren Weiterentwicklungen durch die Luhmann-Schüler Peter Fuchs, Dirk Baecker und Elena Esposito wird gemäß Stefan Weber (2010, 20 ff.) zu den Basistheorien der Medienwissenschaft gezählt. Unter Basistheorien werden nach Stefan Weber «weder übergeordnete, tendenziell totalitäre Weltbilder (Paradigmen) noch Theorien mit universalistischem, also allumfassendem Anspruch (Supertheorien)» verstanden, sondern vielmehr Theorien, «die ein in sich logisch konsistentes Set an Begriffen, Definitionen und Modellen anbieten, das empirisch operationalisiert werden» kann. Demnach gestatten Basistheorien «im Gegensatz zu den Supertheorien [...] sowohl die Möglichkeit einer basalen theoretischen Verankerung als auch die Möglichkeit zur Empirisierung».

Einer empirischen Überprüfung der Untersuchung kann auf diese Weise Vorschub geleistet werden. Diese muss jedoch aufgrund des Rahmens dieser Arbeit späteren Arbeiten vorbehalten bleiben.

Forschungsleitende Grundfrage dieser Arbeit ist, ob sich die Veränderung der Wirklichkeits- und Wahrnehmungsvorstellungen ab Mitte der 1990er-Jahre eventuell im verstärkten Aufkommen von Filmen mit verdichteten, komplexen, ambivalenten und spannungsreichen narrativen Strukturen gespiegelt haben könnte, da diese eine Kontingenzillusion vermittelt und neben *narrativer* auch *spielerische Rezeption* angeleitet haben könnten.

So beschreiben Mediensoziologen in den 1990er-Jahren eine Veränderung von Rezeption und Kommunikation durch interaktive Medien, die sich in einer Veränderung von Wirklichkeits- und Wahrnehmungsvorstellungen und in der Veränderung der sozialen Bedeutung von medialer Kommunikation ausdrückt. Charakteristisch für das in den 1990er-Jahren bestimmte Wissens- und Wahrnehmungsparadigma wird das Spiel. Nach Florian Rötzer (1998, 157) avanciert das Spiel zur leitenden Modellvorstellung der Kommunikationskultur. Wissen hingegen ist nach Rötzer zur Fähigkeit geworden, mit dem Unwahrscheinlichen umzugehen. Es habe die Funktion, als «Simulation von komplexen, nicht vorhersagbaren Zusammenhängen» dem Singulären Rechnung zu tragen. Damit manifestiere sich nach Rötzer «eine Abkehr vom traditionellen Wissenschaftsverständnis als Prognose von Wahrscheinlichem unter Aufstellung allgemeiner Regeln». Auch die Ausführungen von Sybille Krämer (1995, 225 ff.) zu spielerischer Interaktion, von Friedrich Krotz (1995, 447 ff.) zu elektronisch mediatisierter Kommunikation, von Florian Rötzer und John L. Casti (1995) zur Definition einer neuen Spielkultur, von Josef Wehner (1997) zu interaktiven Medien und Massenkommunikation, von Peter Krieg (1993, 180 ff.) zur «spielerisch lernorientierten Rezeptionsform» interaktiver Medien und des durch sie veränderten Wahrnehmungs- und Kommunikationsverständnisses, sowie die Darlegungen von Elena Esposito (2000) zur Beziehung von Subjektivität und virtuellen Welten bestätigen ebenfalls das Spiel als Wissens- und Wahrnehmungsparadigma dieser Zeit. Selbst Mitte der 2000er-Jahre wird angesichts der Freizeitorientierung der Gesellschaft das Spiel immer noch «zum Paradigma unserer Kultur» (Dibbell 2005, 99) erhoben und eine Medien-, Spaß-, Spiel- oder ludische Gesellschaft diagnostiziert, die sich «in einer konjunkturellen Hochphase des Spielens, in einer geradezu spieleuroporischen Epoche» (Reck 2005) befinde. So attestiert Dieter Buchhart (2005, 41) der Medien- und Spielgesellschaft, dass «der Homo ludens heute alle Bereiche des Lebens und des Alltags erobert» habe. Dieser Schluss würde durch «Realtainment wie «Big Brother», Sportberichterstattungen mit Helmkameras, die Übersättigung mit Rätsel- und Gewinnspielen oder interaktives Fernsehen, Internetspiele und Avatare (...)» nahegelegt. Regina Friess (2011, 172 ff.) schließlich fasst die Veränderung des Wissens- und Wahrnehmungsparadigmas durch die interaktiven Medien im Wahrnehmungsparadigma der *spielerischen Rezeption* zusammen, deren Sinnzuweisung sich durch relative Kontingenz und damit auch durch eine

größere Subjektivität bzw. stärkere Bezugsetzung zum Rezipienten und dessen Bedürfnissen auszeichne.

Aufbauend auf Espositos Basistheorie, deren Prämissen und Grundbegriffen werden somit folgende Arbeitshypothesen generiert, die die forschungsleitende Grundfrage in mehrere Untersuchungsbereiche bzw. -ebenen unterteilen:

**1** Elena Espositos (2004 (1993), 84) mediensoziologisches Konzept der «vordeterminierten Überraschung», das sie für den Umgang mit vernetzten Computern entwickelt hat, könnte ein bestimmtes spannungsreiches Unterhaltungserlebnis beschreiben, das sich von Medium zu Medium fortsetzt, stark zuschauerbindendes Potenzial hat und seinen Ausdruck in transmedial feststellbaren Rätselstrukturen findet. Die «vordeterminierte Überraschung» könnte somit als Rätselstruktur verstanden werden, die in narrativen, linearen Medien dazu dient, *spielerische Rezeption* anzuleiten. Bei einem Nachweis der «vordeterminierte Überraschung» in *unzuverlässig erzählten* Filmen könnten diese als *Rätselfilme* bestimmt werden.

**2** *Unzuverlässig erzählte* Filme könnten die Rezeptionsweise interaktiver, rechnergestützter Medien (die sog. *spielerische Rezeption*) im linearen Medium Film, dem eigentlich primär *narrative Rezeption* zugeschrieben wird, gespiegelt haben. Indikator hierfür könnte der Nachweis der «vordeterminierten Überraschung» in der Erzählstruktur der *unzuverlässig erzählten* Filme sein. So könnte das Wissens- und Wahrnehmungsparadigma des Spiels, das anhand des Aufkommens vernetzter Computer und interaktiver Medien seit den 1990er-Jahren postuliert wurde, parallel dazu in der Gruppe der *unzuverlässig erzählten* Filme Ausdruck gefunden haben.

**3** Das Konzept der «vordeterminierten Überraschung» könnte strukturell mit der Spannungs- und Überraschungsstruktur der *unzuverlässig erzählten* Filme korrespondieren und auf den Film übertragbar sein. Somit könnte es intermedial anwendbar sein und zum «missing link» für den Beleg einer bestimmten Rezeptionsweise in linearen Medien werden, die eigentlich interaktiven Medien vorbehalten ist und mit *spielerischer Rezeption* bezeichnet werden kann.

**4** Durch den Nachweis dieser spezifischen Spannungs- und Überraschungsstruktur könnte ein werkinternes Alleinstellungsmerkmal des *unzuverlässig erzählten* Films bestimmbar sein.

Die Arbeitshypothesen sollen mittels einer geeigneten Methode (hier der werkinternen Analyse) im Praxisteil der Arbeit überprüft und schließlich verifiziert oder falsifiziert werden. Es wird angestrebt, das Ergebnis der Filmanalysen im Praxisteil gemäß Weber (2010, 17) sowohl an die beobachtete Praxis rückzukoppeln, als auch mit ihm als Forschungsergebnis im Ganzen eine rekursive Schleife bzw. Rückbin-

derung zur ausgewählten Theorie zu ermöglichen – sprich Rückschlüsse über die ersten beiden Arbeitshypothesen zuzulassen. Es wird zudem angestrebt, durch den Nachweis der «vordeterminierten Überraschung» in der Gruppe der *unzuverlässig erzählten* Filme eine werkintern-narratologische Definition und Typologisierung dieser Filme zu erbringen. Dadurch soll eine klare Abgrenzung *unzuverlässigen Erzählens* im Film von anderen filmischen Täuschungsstrategien ermöglicht werden.

Auf diese Weise soll geklärt werden, ob es eine Kontingenzillusion durch Ambiguität und Spannung in *unzuverlässig erzählten* Filmen gibt, die durch das von Elena Esposito für die Möglichkeiten vernetzter Computer postulierte Nutzungs- bzw. Rezeptionserlebnis der «vordeterminierten Überraschung» strukturell beschrieben und klassifiziert werden kann. Um dies zu beantworten, soll das Konzept der «vordeterminierten Überraschung» durch medienwirkungstheoretische, rezeptionstheoretische, poetologische und filmnarratologische Ansätze für den Film qualifizierbar und quantifizierbar gemacht und eine Verbindung zu einer filmischen Rätselpraxis hergestellt werden.

Um eine Beziehung zwischen der «vordeterminierten Überraschung», Rätselstrukturen, Anteilen *spielerischer Rezeption* durch Spannung und Ambivalenz sowie einer möglichen Anregung der Mehrfachrezeption hierdurch herzustellen, soll in *unzuverlässig erzählten* Filmen die Spannungsstruktur des zentralen «twist», der oft als «final plot twist» tituliert wurde, dekonstruiert und definiert werden.<sup>3</sup> Es soll hierbei hinterfragt werden, ob es sich tatsächlich um einen Handlungsumschwung im Sinne eines «plot twist» oder vielmehr um eine nachträgliche Umbewertung der Handlung durch eine Offenbarungssequenz oder -szene handelt.<sup>4</sup> Weiter soll gefragt werden, ob sich dieser «final twist» tatsächlich auf eine finale Offenbarungssequenz oder -szene beschränken lässt, oder ob er als eine, durch werkinterne Markierungen bereits zuvor angelegte, zweite Lesart beschrieben werden kann. Wenn der «final plot twist» in diesen Filmen weder ein Handlungsumschwung noch dem Zeitpunkt der Offenbarung gemäß final wäre und aufgrund der Vorbereitung durch inhaltliche und formale Markierungen auch keinen «twist» im herkömmlichen Sinne darstellen würde, aber dennoch so oder so ähnlich wahrgenommen würde, könnte es sich bei dieser Spannungsstruktur letztendlich um ein – paradoxerweise – vorbestimmtes Überraschungserlebnis im Sinne der «vordeterminierten Überraschung» Elena Espositos im narrativen, linearen Medium Film handeln.

Ziel dieser Arbeit ist nicht, eine mediale Ablösetheorie von Kino zu Internet aufzustellen oder das Rezeptionsverhalten von Zielgruppen empirisch zu untersuchen,

3 Fabienne Liptay und Yvonne Wolf vertreten die Auffassung, dass ein «final plot twist» für eine «besonders wirksame Variante figurengeladener Unzuverlässigkeit» verantwortlich ist, indem er eine Geschichte «in zweierlei Hinsicht lesbar» macht und als «trickreicher Betrug am Zuschauer» zu einem «überraschenden Film-Ende» führt, «das eine blitzartige Erkenntnis» herbeiführt und eine «komplett andere Lesart des Geschehens» liefert (Liptay et al. 2005a, 15).

4 Ich schließe mich der Auffassung von Markus Kuhn (2009a, 145) an, den «final plot twist» als finalen Wendepunkt der Handlung vom «final twist» als Offenbarungsszene mit rückwirkender Umbewertung der Handlung im *unzuverlässig erzählten* Film zu differenzieren.

sondern auf dem theoretisch-deduktivem Weg einer phänomenologisch-strukturalistischen Analyse die These zu verifizieren, dass es ein intermediales Unterhaltungserlebnis geben könnte, das sich von Medium zu Medium fortsetzt, gemäß dessen Möglichkeiten spezifische Modifikationen und Ausprägungen erfährt und entsprechend der jeweiligen Attraktivität des Mediums seine Zielgruppen findet.

## | 1.2 Der Untersuchungsgegenstand

Zunächst spricht für die Auswahl der *unzuverlässig erzählten* Filme als Untersuchungsgegenstand, dass sie in der Forschung bereits ausgiebig reflektiert wurden und zu ihnen ausreichend Material zu Aufkommen und Rezeptionsverhalten vorliegt.<sup>5</sup> Weiterhin scheinen *unzuverlässig erzählte* Filme im Vergleich zu anderen Kriminalfilmen und Thrillern ein aufwendigeres und ambivalenteres Verrätseln ihrer Lösung aufzuweisen. Zudem gipfelt ihre Dramaturgie in einem zentralen «twist» mit einer starken Überraschung. Daher scheinen sie für eine strukturelle Parallelisierung mit Espositos Konzept der «vordeterminierten Überraschung» besonders geeignet zu sein.

In dieser Arbeit soll gezeigt werden, dass trotz der umfassenden Forschungslage sowohl Spielraum für eine einheitliche Klassifizierung unzuverlässigen Erzählens im Film als auch für die damit verbundene konzeptionelle Ausarbeitung vorhanden ist. Dies soll unter Rückbezug auf die Filmnarratologie von Markus Kuhn (2011) und dessen Überlegungen zur Klassifizierung komplex erzählter Filme (Kuhn 2009a) sowie unter Bezug auf die Ausführungen von Matthias Brütsch (2011b, 2015) zu ironischer Distanz und überraschender Wendung in Literatur und Film geschehen, um jenseits generischer und inhaltlicher Grenzen eine werkinterne Definition für das Phänomen *unzuverlässigen Erzählens* im Film anzustreben und hierfür einen Merkmalkatalog und eine Typologie zu schaffen. Voraussetzung für die Beantwortung der grundlegenden Forschungsfrage dieser Arbeit ist die primär filmnarratologisch-werkinterne Bestimmung und Definition des Untersuchungsgegenstands, da in den anderen konzeptionellen Arbeiten zu *unzuverlässigem Erzählen* im Film größtenteils kognitive Ansätze verfolgt wurden und es somit bislang zu keiner primär filmnarratologisch-werkinternen Definition und Typologisierung des Untersuchungsgegenstandes kam.<sup>6</sup>

- 5 Die Dissertationen von Eva Laass (2008), Volker Ferenz (2008) und Bernd Leiendecker (2015) liefern kulturell und historisch relevante Fakten rund um den *unzuverlässig erzählten* Film. Die Kompendien von Fabienne Liptay und Susanne Wolf (2005b), Jörg Helbig (2006a), Susanne Kaul u. a. (2009) und Vera Nünning (2015b), die Forschungsarbeiten von Dominik Orth (2005), Bernd Leiendecker (2006, 2011, 2012) und Eva Laass (2006) sowie zahlreiche Studienarbeiten befassen sich mit einzelnen Aspekten *unzuverlässigen Erzählens* im Film und liefern entsprechende Filmanalysen.
- 6 Wegweisend für die Definition und Typisierung *erzählerischer Unzuverlässigkeit* im Film nach dem kognitiven Ansatz sind die Dissertationen von Eva Laass (2008), Volker Ferenz (2008) und Bernd Leiendecker (2015).

Zwar ist seit Ansgar Nünning (1998, 26) kognitiv-narratologischer Theorie für *erzählerische Unzuverlässigkeit* anerkannt, dass es sich bei *unzuverlässigem Erzählen* in Literatur und Film um eine Naturalisierungsstrategie des Lesers bzw. Rezipienten handelt, mit der die Unstimmigkeiten eines Textes aufgelöst werden können, jedoch zeigt Matthias Brütsch (2011b, 1f., 3), dass es zwei ganz unterschiedliche narrative Konstellationen gibt, die aufgrund einer «transdisziplinären Bedeutungsverschiebung» in Literatur- und Filmwissenschaft unter dem Terminus der *erzählerischen Unzuverlässigkeit* gehandelt werden. Diese sind so unterschiedlich, dass man für den «filmwissenschaftlichen Prototypen» *erzählerischer Unzuverlässigkeit* (PF) seiner Ansicht nach sogar einen neuen Namen finden müsste. Während in der Literaturwissenschaft nach Brütsch unter *erzählerischer Unzuverlässigkeit* zumeist eine Form von ironischer Distanz zwischen Erzähler und Leser verstanden werde und die daraus resultierenden Diskrepanzen tatsächlich nur mittels extratextueller Schemata der Leser erkannt und durch Zuweisung von *Unzuverlässigkeit* gegenüber dem Erzähler aufgelöst werden könnten, werde in der Filmwissenschaft unter *erzählerischer Unzuverlässigkeit* in den meisten Fällen eine Täuschung des Rezipienten durch die filmische Erzählinstanz verstanden, die sich im «final plot twist» offenbare.

Da es sich bei der filmwissenschaftlichen Variante nach Brütsch um eine visuelle Täuschungsstrategie und nicht um eine Form von Ironie handelt, dürfte der PF im Gegensatz zum «literaturwissenschaftlichen Prototypen» *erzählerischer Unzuverlässigkeit* (PL) werkintern bestimmbar sein. Denn während in der literarisch-narrativen Konstellation «die Erzählung ironisch angelegt» sei, «da eine implizite Aussage herausgehört werden» könne, die «konträr zur expliziten» stehe, sei in der filmisch-narrativen Konstellation «keine solche ironische Doppelung vorhanden, denn die zu leistende Rekonstruktion einer alternativen Version» werde «durch die Erzählung explizit angeleitet oder zumindest angestoßen» und verdränge die erste Lesart bei der ersten Rezeption, ohne dass es «zu einer zeitgleichen Gegenüberstellung konträrer Versionen» wie in der Literatur komme. Somit scheint der Versuch einer werkinternen Definition und Klassifikation des PF im Film gerechtfertigt.

Prominente, in der Filmwissenschaft beforschte Beispiele *unzuverlässig erzählter* Filme, die zum Korpus dieser Arbeit zählen, sind AN OCCURRENCE AT OWL CREEK RIVER (Robert Stevenson, USA 1959), LA RIVIÈRE DU HIBOU (Robert Enrico, F 1962), DEAD OF NIGHT (TRAUM OHNE ENDE, Alberto Cavalcanti, Charles Crichton, Basil Dearden, Robert Hamer, GB 1945), STAGE FRIGHT (DIE ROTE LOLA, Alfred Hitchcock, USA/GB 1950), THE USUAL SUSPECTS (DIE ÜBLICHEN VERDÄCHTIGEN, Bryan Singer, USA 1995), ABRE LOS OJOS (VIRTUAL NIGHTMARE – OPEN YOUR EYES, Alejandro Amenábar, I/F/S 1997), THE SIXTH SENSE (SIXTH SENSE, M. Night Shyamalan, USA 1999), FIGHT CLUB (David Fincher, USA 1999), THE END OF THE AFFAIR (DAS ENDE EINER AFFAIRE, Neil Jordan, GB 1999), MEMENTO (Christopher Nolan, USA 2000), AMERICAN PSYCHO (Mary Harron, USA/CDN 2000), VANILLA SKY (Cameron Crowe, USA 2001), THE OTHERS (Alejandro Amenábar, E/F/USA 2001), SPIDER (David Cro-

nenberg, CDN/GB 2002), À LA FOLIE... PAS DU TOUT! (WAHNSINNIG VERLIEBT, Laetitia Colombani, F 2002) und THE MACHINIST (DER MASCHINIST, Brad Anderson, E 2004). Weniger häufig im Zusammenhang mit *erzählerischer Unzuverlässigkeit* analysierte Filme, die in dieser Arbeit ebenfalls dem Untersuchungsgegenstand zugerechnet werden, sind DAS CABINET DES DR. CALIGARI (Robert Wiene, D 1920), 8½ (OTTO E MEZZO, ACHEINHALB, R: Federico Fellini, I/F 1963), REPULSION (EKEL, Roman Polanski, GB 1965), WELT AM DRAHT (Teil 1, Rainer Werner Fassbinder, D 1973), TOTAL RECALL (DIE TOTALE ERINNERUNG – TOTAL RECALL, Paul Verhoeven, USA 1990), JACOB'S LADDER (JACOB'S LADDER – IN DER GEWALT DES JENSEITS, Adrian Lyne, USA 1990), THE MATRIX (MATRIX, Lilly u. Lana Wachowski, USA/AUS 1999), THE THIRTEENTH FLOOR (THE 13TH FLOOR – BIST DU, WAS DU DENKST?, Josef Rusnak, USA 1999), EXISTENZ (David Cronenberg, CDN/GB 1999), DONNIE DARKO (Richard Kelly, USA 2001), A BEAUTIFUL MIND (A BEAUTIFUL MIND – GENIE UND WAHNSINN, Ron Howard, USA 2001), ONE HOUR PHOTO (Mark Romanek, USA 2002), IDENTITY (IDENTITÄT, James Mangold, USA 2003), THE SECRET WINDOW (DAS GEHEIME FENSTER, David Koepp, USA 2004), LUCKY NUMBER SLEVIN (LUCKY # SLEVIN, Paul McGuigan, D/CDN/USA/GB 2006), STRANGER THAN FICTION (SCHRÄGER ALS FIKTION, Mark Forster, USA 2006), ATONEMENT (ABBITTE, Joe Wright, GB 2007), die FINAL DESTINATION-Reihe (FINAL DESTINATION, James Wong, USA 2000; FINAL DESTINATION 2, David R. Ellis, USA 2003; FINAL DESTINATION 3, James Wong, USA 2006; FINAL DESTINATION 4, David R. Ellis, USA 2009; FINAL DESTINATION 5, Steven Quale, USA 2011), BLACK SWAN (Darren Aronofsky, USA 2010), INCEPTION (Christopher Nolan, USA 2010), SHUTTER ISLAND (Martin Scorsese, USA 2010), LIFE OF PI (LIFE OF PI: SCHIFFBRUCH MIT TIGER, Ang Lee, USA 2012), WHO AM I – KEIN SYSTEM IST SICHER (Baran bo Odar, D 2014), TSCHICK (Fatih Akin, D 2016) und BLADE RUNNER 2049 (Denis Villeneuve, USA 2017). Zudem kann die *unzuverlässige Erzählweise* auch in TV- und Web-Serien festgestellt werden. So weisen bereits René Schallegger (2006) und Bernd Leiendecker (2013) *erzählerische Unzuverlässigkeit* in US-Fernsehserien nach. Exemplarisch wird hier eine Folge von MASTERS OF SEX (I/2, Michelle Ashford, Showtime, USA 2013–2016) analysiert. Auch WEINBERG (Jan Martin Scharf u. a., TNT, D 2015), MANIAC (Espen PA Lervaaq u. a., Netflix, USA 2018), 13 REASONS WHY (TOTE MÄDCHEN LÜGEN NICHT, Brian Yorkey, Netflix, USA 2017–2020) und 1899 (Baran bo Odar und Jantje Friese, Netflix, D 2022) zählen zu Serien, die sich *unzuverlässigen Erzählens* bedienen, hier jedoch aufgrund des Umfangs der Arbeit nicht mehr analysiert werden können.<sup>7</sup> Der aufgeführte Katalog der Film- und Serienbeispiele erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, sondern dient später beispielhaft der Klassifizierung der einzelnen *Unzuverlässigkeits*-Typen.

7 Die Beweisführung zur Herleitung der Korpusbildung findet ab Kapitel 3 statt.