

## Zitieren

### Zitationssysteme

#### ***Chicago Manual of Style***

*Chicago Manual of Style*. 17. Auflage. Chicago: University of Chicago Press, 2017.

-oder-

#### ***Modern Language Association Style (MLA)***

*MLA Handbook for Writers of Research Papers*. 8. Auflage. Modern Language Association of America. 2016.

---

### Zitationsformen

Wichtig: Entscheiden Sie sich für *eine* Form und verwenden Sie diese *durchgängig*:

1. Fußnoten / Endnoten + Literaturliste („*Notes & Bibliography*“) – Chicago

-oder-

2. „Autor-Datum“ im Text + Literaturliste („*Author-Date References*“) – Chicago

-oder-

3. „eingeschobene Verweise“ im Text + eine Literaturliste („*Parentetical References*“) – MLA

---

#### 1. Fußnoten / Endnoten + Literaturliste („*Notes & Bibliography*“)

(nach: *The Chicago Manual of Style*, 17. Auflage, Kurzanleitung online:

[https://www.chicagomanualofstyle.org/tools\\_citationguide/citation-guide-1.html](https://www.chicagomanualofstyle.org/tools_citationguide/citation-guide-1.html))

So ist es beinahe eine philosophische Frage, inwiefern jeder fiktionale Film eine Narration enthält, auch wenn es einen unzuverlässigen oder überhaupt keinen klar identifizierbaren Erzähler gibt. Damit einher geht die Problematik, wie verschiedene Formen filmischer Narration beschrieben und analysiert werden können.<sup>1</sup> In *Narration in the Fiction Film* schlägt der Filmwissenschaftler David Bordwell vor, vier Systeme (oder *modes*, wie er es nennt) zu bestimmen, die zusammen eine Schablone anboten, für jedwede Formen der filmischen Narration, die in jedem Film ungeachtet seines Ursprungslands oder Herstellungsjahrs gefunden werden könne. Er hat das Wort *mode* („Modus“) gewählt, im Unterschied zum gebräuchlicheren Begriff „Genre“, da *modes* seiner Einschätzung zufolge dazu neigten, universeller zu sein und sich weniger stark über die Zeit hinweg zu ändern, während Genres sich mit höherer Wahrscheinlichkeit abhängig von dem kulturellen und historischen Gebrauchskontext wandelten.<sup>2</sup>

...

Beispiele für die historisch-materialistische Erzählweise könnten vorzugsweise unter den Arbeiten früher sowjetischer Filmemacher gefunden werden, wenngleich es auch Beispiele früherer Perioden gebe. Neben den augenfälligen formalen Ähnlichkeiten scheint die links gerichtete Politik tatsächlich ein Hauptmerkmal dieser Filme zu sein.<sup>22</sup> Ein Filmemacher allerdings, dessen Œuvre formal so vielfältig ist, dass ihm ein Platz in allen vier *modes* eingeräumt wird, ist Jean-Luc Godard, dem das Buch gewidmet ist. Godards Verbindlichkeiten gegenüber Berthold Brecht und Brechts generelle Geltung innerhalb der politischen Ästhetik, die in den *Cahiers du cinéma* in den 1960er Jahren diskutiert wurde, ermögliche eine Verbindung zwischen diesen beiden Perioden.<sup>23</sup>

<sup>1</sup> Thomas Wartenberg, „Philosophy of Film“, in *Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Stanford University, 2015), 5. Film Narration.

<sup>2</sup> David Bordwell, *Narration in the Fiction Film* (Madison: University of Wisconsin Press, 1985), 47.

...

<sup>22</sup> Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, 235.

<sup>23</sup> Ebd., 271-73.

## Literatur

- Bordwell, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press, 1985.
- . *The Cinema of Eisenstein*. Cambridge: Harvard University Press, 1994.
- Bordwell, David und Kristin Thompson. *Film Art*. 11. Aufl. New York: McGraw-Hill, 2001. Kindle.
- Bordwell, David, Janet Staiger und Kristin Thompson. *Classical Hollywood Cinema*. New York: Columbia University Press, 1985.
- Brokoff, Jürgen. *Die Apokalypse in der Weimarer Republik*. München: Fink, 2001.
- Irigaray, Luce. „Commodities Among Themselves“. In *This Sex Which is Not One*. Übersetzt von Catherine Porter. 23-33. Ithaca: Cornell University Press, 1985.
- Kaprow, Allan. „The Happenings are Dead: Long Live the Happenings“. In *Essays on the Blurring of Art and Life*, hg. von Jeff Kelley, 59-65. Berkeley: University of California Press, 1996.
- McMahan, Alison. „Verbal-Visual-Virtual: A MUDdy History“. *Gramma: Journal of Theory and Criticism*, 7 (1999a): 73-90.
- . „The Effects of Multiform Narrative on Subjectivity“. *Screen*, 40, Nr. 2 (Sommer 1999b): 146-157. <https://doi.org/10.1093/screen/40.2.146>.
- . „Spectator, Avatar, Golem, Bot: Interface and Subject Position in Interactive Fiction“. Vortrag auf der Konferenz der *Society for Cinema Studies*, Chicago, 2000.
- . „Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games“. In *The Video Game Theory Reader*, hg. von Mark J.P. Wolf und Bernard Perron, 73-90. New York: Routledge, 2003.
- Wartenberg, Thomas. „Philosophy of Film“. In *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Stanford University, 1997. Veröffentlicht am 8. August 2004, überarbeitet am 30. Juli 2015. <https://plato.stanford.edu/entries/film/>.
- 

## 2. Autor-Datum im Text + eine Literaturliste („Author-Date References“)

(nach: *The Chicago Manual of Style*, 17. Auflage, Kurzanleitung online:

[https://www.chicagomanualofstyle.org/tools\\_citationguide/citation-guide-2.html](https://www.chicagomanualofstyle.org/tools_citationguide/citation-guide-2.html))

So ist es beinahe eine philosophische Frage, inwiefern jeder fiktionale Film eine Narration enthält, auch wenn es einen unzuverlässigen oder überhaupt keinen klar identifizierbaren Erzähler gibt. Damit einher geht die Problematik, wie verschiedene Formen filmischer Narration beschrieben und analysiert werden können (Wartenberg 2015). In *Narration in the Fiction Film* schlägt der Filmwissenschaftler David Bordwell vor, vier Systeme (oder *modes*, wie er es nennt) zu bestimmen, die zusammen eine Schablone anboten, für jedwede Formen der filmischen Narration, die in jedem Film ungeachtet seines Ursprungslands oder Herstellungsjahrs gefunden werden könne. Er hat das Wort *mode* („Modus“) gewählt, im Unterschied zum gebräuchlicheren Begriff „Genre“, da *modes* seiner Einschätzung zufolge dazu neigten, universeller zu sein und sich weniger stark über die Zeit hinweg zu ändern, während Genres sich mit höherer Wahrscheinlichkeit abhängig von dem kulturellen und historischen Gebrauchskontext wandelten (Bordwell 1985, 47).

...

Beispiele für die historisch-materialistische Erzählweise könnten vorzugsweise unter den Arbeiten früherer sowjetischer Filmemacher gefunden werden, wenngleich es auch Beispiele früherer Perioden gebe. Neben den augenfälligen formalen Ähnlichkeiten scheint die links gerichtete Politik tatsächlich ein Hauptmerkmal dieser Filme zu sein (Bordwell 1985, 235). Ein Filmemacher allerdings, dessen Œuvre formal so vielfältig ist, dass ihm ein Platz in allen vier *modes* eingeräumt wird, ist Jean-Luc Godard, dem das Buch gewidmet ist. Godards Verbindlichkeiten gegenüber Berthold Brecht und Brechts generelle Geltung innerhalb der politischen Ästhetik, die in den *Cahiers du cinéma* in den 1960er Jahren diskutiert wurde, ermögliche eine Verbindung zwischen diesen beiden Perioden (Bordwell 1985, 271-73).

## Literatur

- Bordwell, David. 1985. *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press.
- . 1994. *The Cinema of Eisenstein*. Cambridge: Harvard University Press.
- Bordwell, David und Kristin Thompson. 2001. *Film Art*. 11. Auflage. New York: McGraw-Hill. Kindle.
- Bordwell, David, Janet Staiger und Kristin Thompson. 1985. *Classical Hollywood Cinema*. New York: Columbia University Press.
- Brokoff, Jürgen. 2001. *Die Apokalypse in der Weimarer Republik*. München: Fink.
- Irigaray, Luce. 1985. „Commodities Among Themselves“. In *This Sex Which is Not One*. Übers. von Catherine Porter. 23-33. Ithaca: Cornell University Press.
- Kaprow, Allan. 1996. „The Happenings are Dead: Long Live the Happenings“. In *Essays on the Blurring of Art and Life*, hg. von Jeff Kelley, 59-65. Berkeley: University of California Press.
- McMahan, Alison. 1999a. „Verbal-Visual-Virtual: A MUDdy History“. *Gramma: Journal of Theory and Criticism*, Nr. 7: 73-90.

- . 1999b. „The Effects of Multiform Narrative on Subjectivity”. *Screen*, 40, Nr. 2 (Sommer): 146-157. <https://doi.org/10.1093/screen/40.2.146>.
- . 2000. „Spectator, Avatar, Golem, Bot: Interface and Subject Position in Interactive Fiction”. Vortrag auf der Konferenz der *Society for Cinema Studies*, Chicago.
- . 2003. „Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games”. In *The Video Game Theory Reader*, hg. von Mark J.P. Wolf und Bernard Perron, 73-90. New York: Routledge.
- Wartenberg, Thomas. 2004. „Stanford Encyclopedia of Philosophy: Philosophy of Film”. Stanford University, veröffentlicht am 8. August 2004, überarbeitet am 30. Juli 2015. <https://plato.stanford.edu/entries/film/>.
- 

### 3. Eingeschobene Verweise im Text + eine Literaturliste („Parenthetical References“)

(nach: *MLA*, 8. Auflage, Kurzanleitung online: <https://style.mla.org/works-cited-a-quick-guide/>)

So ist es beinahe eine philosophische Frage, inwiefern jeder fiktionale Film eine Narration enthält, auch wenn es einen unzuverlässigen oder überhaupt keinen klar identifizierbaren Erzähler gibt. Damit einher geht die Problematik, wie verschiedene Formen filmischer Narration beschrieben und analysiert werden können (Wartenberg, *Philosophy of Film*). Der Filmwissenschaftler David Bordwell schlägt vor, vier Systeme (oder *modes*, wie er es nennt) zu bestimmen, die zusammen eine Schablone anböten, für jedwede Formen der filmischen Narration, die in jedem Film ungeachtet seines Ursprungslands oder Herstellungsjahrs gefunden werden könne. Er hat das Wort *mode* („Modus“) gewählt, im Unterschied zum gebräuchlicheren Begriff „Genre“, da „modes“ seiner Einschätzung zufolge dazu neigten, universeller zu sein und sich weniger stark über die Zeit hinweg zu ändern, während Genres sich mit höherer Wahrscheinlichkeit abhängig von dem kulturellen und historischen Gebrauchskontext wandelten (Bordwell, *Narration in the Fiction Film* 47).

...

Beispiele für die historisch-materialistische Erzählweise könnten vorzugsweise unter den Arbeiten früher sowjetischer Filmemacher gefunden werden, wenngleich es auch Beispiele früherer Perioden gebe. Neben den augenfälligen formalen Ähnlichkeiten scheint die links gerichtete Politik tatsächlich ein Hauptmerkmal dieser Filme zu sein (235). Ein Filmemacher allerdings, dessen Œuvre formal so vielfältig ist, dass ihm ein Platz in allen vier *modes* eingeräumt wird, ist Jean-Luc Godard, dem das Buch gewidmet ist. Godards Verbindlichkeiten gegenüber Berthold Brecht und Brechts generelle Geltung innerhalb der politischen Ästhetik, die in den *Cahiers du cinéma* in den 1960er Jahren diskutiert wurde, ermögliche eine Verbindung zwischen diesen beiden Perioden (271-73). Diese Überlegungen entwickeln Kristin Thompson und David Bordwell laufend weiter im Hinblick auf die Arbeiten zeitgenössischer Filmemacher („David Bordwell’s website on cinema“).

### **Literatur**

- Bordwell, David. *Narration in the Fiction Film*. U of Wisconsin P, 1985.
- . *The Cinema of Eisenstein*. Harvard UP, 1994.
- Bordwell, David und Kristin Thompson. *Film Art*. 6. Auflage, McGraw-Hill, 2001. Kindle, <https://www.amazon.de/eBook-Online-Access-Film-Art-ebook/dp/B01AAYZVBI/>.
- Bordwell, David et al. *Classical Hollywood Cinema*. Columbia UP, 1985.
- Brokoff, Jürgen. *Die Apokalypse in der Weimarer Republik*. Fink, 2001.
- Crenshaw, Kimberle. „Mapping the Margins: Intersectionality, Identity Politics, and Violence against Women of Color”. *Stanford Law Review*, Ausgabe 43, Heft Nr. 6, 1991, S. 1241-1299. *JSTOR*, [www.jstor.org/stable/1229039](http://www.jstor.org/stable/1229039).
- Irigaray, Luce. „Commodities Among Themselves”. *This Sex Which is Not One*, übers. von Catherine Porter, Cornell UP, 1985, S. 23-33.
- Kaprow, Allan. „The Happenings are Dead: Long Live the Happenings”. *Essays on the Blurring of Art and Life*, hg. von Jeff Kelley, U of California Press, 1996, S. 59-65.
- McMahan, Alison. „Verbal-Visual-Virtual: A MUDdy History”. *Gamma: Journal of Theory and Criticism*, Jahrgang 7, 1999a, S. 73-90.
- . „The Effects of Multiform Narrative on Subjectivity”, *Screen*, Ausgabe 40, Nr. 2, 1999b, 146-57.
- . „Spectator, Avatar, Golem, Bot: Interface and Subject Position in Interactive Fiction”. *Society for Cinema Studies Conference*, 2000, Chicago.
- . „Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games”. *The Video Game Theory Reader*, hg. von Mark J.P. Wolf und Bernard Perron, Routledge, 2003, S. 73-90.
- Thompson, Kristin und David Bordwell. „Observations on Film Art: Middle Eastern Fare at VIFF“. *David Bordwell’s website on cinema*, David Bordwell, 9. Okt. 2014. <http://www.davidbordwell.net/blog/2014/10/09/middle-eastern-fare-at-viff/>. Aufgerufen am 13. Okt. 2014.
- Wartenberg, Thomas. „Philosophy of Film“. *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, Herausg. Edward N. Zalta, 18. August 2004, überarbeitet am 30. Juli 2015, <https://plato.stanford.edu/entries/film/>.