

Perspektiven

Gabriele Weyand

Von der „Wahr-heit“ zur „Wahr-nehmung“

Implikationen komplexer Phänomene in dem Film *Inception* und darüber hinaus

*“It is the spectator, and not life, that art really mirrors.”
Oscar Wilde, Preface to “The Picture of Dorian Gray”*

Unter dem Titel „The Complexity Turn“ beschreibt der britische Soziologe John Urry (2005: 1), wie sich Komplexität in den letzten Jahren in den verschiedensten Disziplinen zu einem Schlüsselbegriff entwickelt hat. Der Bereich der Film- und Medienwissenschaften bildet da keine Ausnahme, ein stetig wachsender Korpus von Forschungsarbeiten beschäftigt sich mit den scheinbar immer häufiger und vielgestaltiger auftretenden Komplexifizierungen audiovisueller Artefakte. Hauptsächlich mit Blick auf das Kino wurde der Trend mit Konzepten wie „puzzle film“ (Warren Buckland), „network narrative“ (David Bordwell), „database narrative“ (Marsha Kinder), „modular narrative“ (Allan Cameron) oder „mindgame film“ (Thomas Elsaesser) theoretisiert. Neuerdings lässt sich zudem ein wachsendes Interesse an den komplexen Darstellungsweisen serieller Fernsehformate beobachten, insbesondere an der US-Serie (vgl. u.a. Jason Mittell 2006). Während einige Theoretiker postulieren, es handele sich bei den komplexeren filmischen Formen um Variationen des klassischen

Erzählmodus (Bordwell 2006), nehmen andere eine fundamental neue Qualität wahr (Buckland 2009, Cameron 2008, Elsaesser 2009) und fordern dazu auf, die herkömmlichen theoretischen Modelle insgesamt zu überdenken. Im Kern der Debatte steht die Frage, ob unser gängiges theoretisches Instrumentarium überhaupt ausreicht, um die neuen Phänomene adäquat beschreiben und verstehen zu können oder ob unsere Beobachtungskategorien selbst zur Disposition stehen, respektive erweitert werden müssen.

Um dieser Frage auf den Grund zu gehen, möchte ich in diesem Beitrag den Film *Inception* (Christopher Nolan 2010) in den Blick nehmen, der einerseits als Inbegriff komplexen Kinos gelten kann, weil er eine Fülle von Komplexitäts-Aspekten in sich vereint und andererseits Anlass gibt, das Wesen und unser Verständnis der Realität selbst zu hinterfragen (vgl. Paul 2010). *Inception* bietet auf verschiedenen Ebenen komplexes Kino: Nicht weniger als fünf verschiedene Handlungsstränge sind miteinander

verwoben, wobei jeder Strang eine andere Realitätsebene darstellt. Die Eindeutigkeit der scheinbar vertrauten Kategorien Zeit und Raum löst sich auf, so verstreicht die Zeit auf den unterschiedlichen Handlungsebenen unterschiedlich schnell und in einem Erzählstrang wird sogar die Schwerkraft aufgehoben. Komplexität entsteht darüber hinaus durch zahlreiche intertextuelle Bezüge, etwa zeigt eine Einstellung eine sogenannte Penrose-Treppe (die in sich selbst zurückläuft und in einer Richtung scheinbar ständig herab- und in der anderen Richtung ständig heraufführt), die durch die Zeichnungen des niederländischen Grafikers M.C. Escher Berühmtheit erlangt hat. Das Motiv der ineinander verschachtelten Träume erinnert zudem an Jorge Louis Borges' Erzählung „Die kreisförmigen Ruinen“ (2009: 46–52), in der ein namenloser Fremder einen Jüngling erträumt, nur um am Ende festzustellen, dass er selbst nur ein Scheinbild ist, das ein anderer träumt. Die intertextuellen Bezüge selbst fallen durch ein hohes Maß an Komplexität auf, gilt der argentinische Schriftsteller Borges doch als ausgewiesener Meister der Vermischung von Realität und Surrealität und gehört die Darstellung unmöglicher Konstruktionen, die gerade durch ihre Paradoxie vor Augen führen, dass die Wahrnehmung immer relativ zu der eingenommenen Perspektive zu denken ist, zu den Charakteristiken des Werkes Eschers. Auch die besondere Verwendung von Spiegeln im Film kann als Hinweis auf eine gestiegene konzeptuelle Komplexität gelesen werden. In unzähligen

klassischen Filmen finden sich Spiegelsequenzen, in denen eine Figur in einen Spiegel blickt und dadurch zwei Bilder von ihr in der gleichen Einstellung erscheinen, die Ahnung visualisierend, die Figur sei möglicherweise ein(e) andere(r) als bislang angenommen. Die Spiegelsequenz in *Inception* wandelt diese Zweideutigkeit in eine scheinbar endlose Vieldeutigkeit um: Die Hauptfigur Cobb steht an einer Stelle zwischen zwei Spiegeln und löst damit eine Kaskade von Spiegelungen ihrer selbst aus, wodurch sich die Bedeutung der Spiegelmetapher selbst verändert, indem sie nicht ein ‚entweder-oder‘, sondern ein Meer von Möglichkeiten illustriert.

Die Logik komplexer Systeme

In der westlichen Kultur sind wir es gewohnt, in linearkausalen Zusammenhängen zu denken. Der Fokus liegt auf der Kausalität zwischen Ursache und Wirkung und unerwünschte Wirkungen versucht man durch die Eliminierung der entsprechenden Ursache zu vermeiden. Während diese Strategie in linearen Systemen von Erfolg gekrönt wird, liegen die Dinge in komplexen Systemen nicht ganz so einfach. Ein komplexes System besteht aus einer großen Anzahl von Elementen und diese Elemente, das ist der entscheidende Punkt, sind miteinander verbunden und interagieren. Die jeweiligen Interaktionen führen zu Rückkopplungsschleifen, das bedeutet: Die Wirkung selbst wird zur Ursache. An Stelle der linearen Kausalität tritt eine zirkuläre Kausalität, d.h. Ursache und Wirkung können nicht mehr objek-

tiv voneinander unterschieden werden (vgl. Simon 2008: 13ff.). Wenn wir uns aber von der Möglichkeit einer objektiven Perspektive verabschieden, stellt sich die Frage, was wir eigentlich über die subjektive Perspektive wissen. Der Fokus verschiebt sich – weg von dem beobachteten System hin zum Beobachter selbst, bzw. der Beobachter wird Teil des beobachteten Systems. Der österreichisch-amerikanische Physiker und Philosoph Heinz von Foerster hat den Begriff der „Kybernetik der Kybernetik“ oder der „Kybernetik 2. Ordnung“ geprägt. Er machte deutlich: „In second order you reflect upon your reflections“ (Foerster 2003: 301). Vor diesem Hintergrund bieten sich in *Inception* zwei Komplexitäts-Aspekte zur näheren Betrachtung an, die explizit mit der Beobachterposition zusammenhängen, zum einen innerdiegetisch, zum anderen in der Beziehung des Films zum Zuschauer. Erstens: Cobb¹ ist Beobachter seiner selbst, d.h. er bewertet seine Handlungen retrospektiv in einer bestimmten Art und Weise. Er hat seine Frau hinsichtlich der Realität, in der sie leben, belogen, was zu ihrem Selbstmord geführt hat. Seitdem wird Cobb von Schuldgefühlen geplagt, ist besessen von der Erinnerung an Mal und hat in der Folge seine Handlungsfähigkeit verloren (er ist nicht mehr fähig seinen Beruf als Traumarchitekt auszuführen). Die Frage ist: Wie kann Cobb seine Schuldgefühle überwinden, um seine Handlungsfähig-

keit wieder zu gewinnen? Zweitens: Der Zuschauer ist Beobachter des Films. Während des gesamten Films konnte Cobb die Gesichter seiner Kinder nicht in der Erinnerung sehen. Nachdem er seinen Auftrag erfolgreich ausgeführt hat, kommt er nach Hause, sieht seine Kinder draußen spielen (er sieht sie von hinten) und die Frage ist, ob er nun ihre Gesichter sehen kann. Die Kinder drehen sich um und er sieht ihre Gesichter, doch für den Zuschauer stellt sich nun die Frage, ob es sich hier um die Realität oder einen Traum handelt. Wie kann der Zuschauer wissen, ob das Ende des Films die Realität oder einen Traum repräsentiert? Es ist diese Unsicherheit hinsichtlich der Realität, die Thomas Elsaesser als eine Eigenschaft der sogenannten Mindgame Filme identifiziert hat: „Mind-game films address also epistemological problems (how do we know what we know) and ontological doubts (about other worlds, other minds)“ (Elsaesser 2009: 15).

Die Beobachtung des Beobachters

Durch die Einbeziehung des Beobachters wird die Theorie komplexer Systeme zur Erkenntnistheorie und beschäftigt sich mit der Frage: Wie können wir wissen, was wir zu wissen glauben? Mit dieser Fragestellung setzt sich die Erkenntnistheorie des radikalen Konstruktivismus explizit auseinander. Der radikale Konstruktivismus „ersetzt die traditionelle epistemologische Frage nach Inhalten oder Gegenständen von Wahrnehmung und Bewusstsein durch die Frage nach dem *Wie* und konzen-

1 In Anlehnung an das englische Wort *cobweb* (Spinnennetz) evoziert der Name das Motiv der Vernetzung und damit der Komplexität. Die Figur des Einbrechers in Nolans Debütfilm *Following* (1998) trug bereits diesen Namen.

triert sich auf den Erkenntnisvorgang, seine Wirkungen und Resultate" (Schmidt 1987: 13). Als seine interdisziplinären Begründer gelten der Humanbiologe und Neurophysiologe Humberto R. Maturana, der u.a. das Konzept der Autopoiesis (Selbsterzeugung) entwickelt hat, der Physiker und Kybernetiker Heinz von Foerster, der u.a. auf den Gebieten der Selbstorganisation und der Kybernetik zweiter Ordnung (zirkuläre Kausalität, Feedback, usw.) geforscht hat, sowie Ernst von Glasersfeld, der die Grundlagen einer langen geistesgeschichtlichen Tradition konstruktivistischen Denkens mit der Entwicklungspsychologie Jean Piagets sowie seiner eigenen Forschung auf dem Gebiet der maschinellen Sprachanalytik und kognitiven Psychologie verbunden hat. Von Glasersfeld will den Ansatz instrumentell verstanden wissen und betont, es gehe dabei nicht um Metaphysik: „Radical constructivism is a way of thinking about knowledge and the act of knowing“ (Glasersfeld 1995: 15). Er formuliert zwei grundlegende Prinzipien des radikalen Konstruktivismus:

„1.) Knowledge is not passively received but actively build up by the cognizing subject.

2.) The function of cognition is adaptive and serves the organization of the experiential world, not the discovery of ontological reality“ (ebd.: 18).

Aus dieser Perspektive betrachtet handelt es sich bei dem Beobachter nicht um einen passiven Rezipienten: Er nimmt eine aktive Rolle bei der Wissenserzeugung ein. Humberto R.

Maturana und Francisco Varela kommen zu dem Schluss: „Everything said is said by someone.“ (Maturana/Varela 1992: 27). Und nach Heinz von Foerster ist Objektivität „a subject's delusion that observing can be done without him“ (Foerster zit. in Schmidt 1987: 12).

Die Idee der Objektivität steht in engem Zusammenhang mit dem Konzept einer binären Logik, das seit Aristoteles fest in unserer westlichen Kultur verankert ist. Die Aristotelische Logik geht davon aus, dass etwas entweder wahr oder falsch ist – ein dritter Weg ist ausgeschlossen (*tertium non datur*). Diese Annahme führt folgerichtig zu dem Konzept einer absoluten Wahrheit: Etwas ist *entweder* wahr *oder* unwahr, es bleibt kein Raum für Ambivalenz. Der radikale Konstruktivismus lehnt die Annahme einer vom erkennenden Subjekt unabhängigen Realität und einer absoluten Wahrheit ab und bietet eine Alternative für den Begriff der Wahrheit an: „Radical constructivism replaces the notion of truth (as true representations of an independent reality) with the notion of viability within the subjects' experiential world“ (Glasersfeld 1995: 14). Was aber bedeutet es, wenn etwas viabel ist? „Actions, concepts, and conceptual operations are viable if they fit the purposive or descriptive contexts in which we use them“ (ebd.). Das System Mensch muss aus dieser Sicht die unüberschaubare Umweltkomplexität in eine bewältigbare Komplexität umwandeln (ein Wirklichkeits- bzw. Weltmodell), um sich innerhalb der Vielfalt der Reize orientieren zu können und handlungsfähig zu sein. Über den absoluten Wahrheitsgehalt

dieser Wirklichkeitsmodelle kann das Subjekt nichts sagen, außer ob sie ‚passen‘ im Sinne von gangbar sind: „The subject can know no more than that certain structures and schemes have clashed with constraints, while others constitute a viable way of managing” (ebd.: 73). Es sei darauf hingewiesen, dass es sich nicht um eine solipsistische Position handelt, die behauptet es existiere nichts außerhalb des eigenen Bewusstseins und damit die Existenz einer Realität negiert. Der radikale Konstruktivismus weist lediglich auf die operationale Geschlossenheit des kognitiven Systems hin, die es unmöglich macht, die eigenen Wahrnehmungen mit einem externen Referenzpunkt zu vergleichen und schließt daraus, dass eine beobachterunabhängige Realität zwar existiert, sie dem wahrnehmenden Subjekt aber nur unter den spezifischen (struktur determinierten) Bedingungen seiner Wahrnehmung zugänglich ist.

Unentscheidbare Entscheidungen

Wie nützlich ist das Konzept der absoluten Wahrheit hinsichtlich der beiden oben gestellten Fragen im Zusammenhang mit *Inception*? Erstens: Ist Cobb schuldig? Ja oder nein? Auf der einen Seite kann man sagen, dass er schuldig ist, denn zwischen seiner Lüge und dem Tod seiner Frau besteht ein direkter kausaler Zusammenhang. Auf der anderen Seite kann man aber auch sagen, dass er nicht schuldig ist, denn zu dem Zeitpunkt, als er gelogen hat, konnte er unmöglich wissen, zu welcher Konsequenz seine Notlüge führen

würde und nach allem was wir wissen, hatte er keine Absicht seine Frau zu töten. Die Frage scheint im Rahmen einer zweiwertigen Logik unentscheidbar. Zweitens: Repräsentiert das Ende des Films die Realität oder einen Traum? Wir sehen am Ende des Films den Kreisel (das Totem, dessen Verhalten Auskunft über die Realitätsebene gibt), der sich dreht, aber wir sehen nicht, ob er am Ende umfällt oder sich weiterdreht. Somit sieht sich auch der Zuschauer mit einer unentscheidbaren Frage konfrontiert. In beiden Fällen hilft die ‚entweder-oder‘-Logik des Konzepts der absoluten Wahrheit nicht weiter, weder für Cobb, der eine Antwort finden muss, will er seine Handlungsfähigkeit zurückgewinnen, noch für den Zuschauer, der dem Film einen Sinn geben möchte. Auch auf diesen Aspekt hat Thomas Elsaesser bereits im Zusammenhang mit den Mindgame Filmen hingewiesen: „[they] oblige one to choose between seemingly equally valid, but ultimately incompatible ‚realities‘ or ‚multiverses“ (Elsaesser 2009: 14–15).

Wie nützlich ist nun die Perspektive des radikalen Konstruktivismus hinsichtlich der beiden Fragestellungen? Heinz von Foerster betont: „Only those questions that are in principle undecidable, *we* can decide” (Foerster 2003: 293). Der Fokus liegt hier auf dem Beobachter und seiner Entscheidung, die nicht trotz der unauflösbaren Ambivalenz der Situation nötig ist, sondern gerade wegen ihr. Und die Basis für diese Entscheidung ist nicht eine absolute Wahrheit, sondern Viabilität. Was in *Inception* als unentscheidbare Frage

erschien, wandelt sich im Lichte von Heinz von Foersters Bemerkung, dass gerade dies die Fragen sind, die entschieden werden müssen. Treffender wäre aus dieser Perspektive der Begriff der unterdeterminierten Frage: Es gibt nicht nur eine, sondern mehrere mögliche Antworten. In der Tat trifft Cobb in *Inception* eine Entscheidung. Er entscheidet sich, seine obsessiven Erinnerungen an Mal und ihre Bewertung loszulassen und findet mit der Hilfe Ariadnes (die ihm, wie ihre mythologische Namensgeberin, dabei hilft, sich aus dem Labyrinth zu befreien) aus seinen psychischen Verstrickungen und gewinnt so seine Handlungsfähigkeit zurück. Die Erfahrung des Hauptprotagonisten auf inhaltlicher Ebene spiegelt sich in der ästhetischen Erfahrung des Zuschauers wider, denn auch das Publikum wird am Ende mit einer unterdeterminierten Frage konfrontiert: Als Cobb die Gesichter seiner Kinder sehen kann, nimmt er den Kreisel und lässt ihn auf dem Tisch drehen, um zu sehen, ob er sich in der Realität befindet. Aber er wartet gar nicht mehr ab, was passiert, sondern eilt zu seinen Kindern. Die Kamera schwenkt und zoomt langsam auf den Kreisel zu, die Spannung steigt. Doch anstatt dem Zuschauer zu zeigen, ob der Kreisel fällt oder nicht, folgt ein *smash cut* in ein Schwarzbild. Das Schwarzbild wird mit dem vorhergehenden Bild durch einen Soundeffekt verbunden und stellt, so meine These, das letzte Filmbild dar, das dem Zuschauer Raum für verschiedene Interpretationsmöglichkeiten eröffnet. Eine konstruktivistische Lesart des

Films könnte folgendermaßen lauten: Da es keine beobachterunabhängige Realität geben kann, ist der wiedergefundene Zugang zu seinen Kindern Cobbs Realität. Offensichtlich hat er einen Weg gefunden, sein Ziel (das Wiedersehen seiner Kinder) zu erreichen. In der Tat haben wir es hier mit einer Veränderung des Konzepts der Realität selbst zu tun, die sich – möchte man dieser Lesart folgen – nicht durch Objektivität, sondern durch Viabilität konstituiert.

Wie zuverlässig ist die Realität?

In einem Artikel über das Werk des Regisseurs Christopher Nolan ordnet Frank Schnelle *Inception* und Nolans Regie-Debüt *Following* der Kategorie des unzuverlässigen Erzählens zu: „Beide Filme bieten Diskurse über das Verhältnis von Wahrheit und Lüge, Realität und Imagination, und beide deklarieren die filmische Erzählung als unzuverlässige Instanz“ (Schnelle 2011: 17). Wie nützlich ist die Kategorisierung des Films als unzuverlässige Erzählung zum Verständnis der komplexen Phänomene?

Der Begriff des unzuverlässigen Erzählens wurde von Wayne Booth in die Literaturwissenschaft eingeführt und wird ebenso auf filmisches Erzählen bezogen (vgl. Schweinitz 2007: 741). Die Unzuverlässigkeit besteht darin, dass der Erzähler entweder lügt oder sich selbst der Wahrheit nicht bewusst ist, wobei beide Fälle von dem Konzept einer absoluten Wahrheit ausgehen. Demgemäß kam Eva Laass in ihrer umfangreichen Studie zum unzuverlässigen Erzählen im zeitgenössischen amerikanischen Kino

zu dem Schluss: „The category of unreliable narration is thus a profoundly realist concept based on the assumption that objective reality is, in principle, accessible or retrievable and that the world presented in the narrative functions according to the same rules as (collective models of) extratextual reality” (Laass 2008: 240). Sie führt weiter aus, diese Filme „question the very norm of objectivity“ und „acknowledge the subjective restrictedness of reality models” (ebd.: 247). Der Blick wendet sich von dem Beobachtungsgegenstand zum Beobachter und den Basisannahmen, die der Beobachtung zugrunde liegen. Aus Sicht einer realistischen Epistemologie kann eine innerfilmische Welt unzuverlässig sein, während selbstverständlich von der Prämisse ausgegangen wird, in der außerfilmischen Welt sei Objektivität und damit Zuverlässigkeit vorhanden. Doch ist nicht gerade diese nicht weiter hinterfragte Prämisse problematisch? Bei ihrer kritischen Überprüfung kommt man vielleicht zu dem gleichen Schluss wie Thomas Koebner, der im Zusammenhang mit dem unzuverlässigen Erzählen anmerkt, dass „die Idee der Zuverlässigkeit die eigentlich ungeheure Fiktion sei” (Koebner 2004: 311). Nimmt man die Perspektive einer konstruktivistischen Epistemologie ein, umgeht man diese Problematik, denn die Prämisse lautet nun, dass es aufgrund unserer Wahrnehmungsbedingungen Objektivität und absolute Wahrheit und damit Zuverlässigkeit weder inner- noch außerdiegetisch geben kann. Doch dieser Schritt scheint gefürchtet, entzieht er uns doch den festen Boden unter den Füßen. Der Neurowissenschaftler

Francisco Varela und seine Ko-Autoren beschreiben die entsprechende Angst, die sie als „Cartesian anxiety” bezeichnen: „The anxiety is best put as a dilemma: either we have a fixed and stable foundation or knowledge, a point where knowledge starts, is grounded, and rests, or we cannot escape some sort of darkness, chaos, and confusion. Either there is an absolute ground or foundation or everything falls apart” (Varela et al. 1991: 140). Kann es sein, dass auch in den Geisteswissenschaften die „Cartesian anxiety” oftmals – möglicherweise meist unbewusst – den Blick bestimmt? Wie lässt sich sonst die Paradoxie verstehen, dass selbst die Fiktion bedrohlich wirkt, wenn sie zu fiktional wird, wie Vinzenz Hediger so treffend beschreibt: „Man könnte [...] die Beharrlichkeit, mit der die Filmtheorie am Indexikalitätsbegriff festhält, als Symptom der [...] ontologischen Angst auffassen: als deutlichen Ausdruck einer Anstrengung, die Fiktion selbst im fiktionalen Film nicht überhand nehmen zu lassen” (Hediger 2009: 179).

Die in den letzten Jahren zahlreich erschienenen Aufsatzsammlungen zur Kategorie des „unzuverlässigen Erzählens” (Liptay/Wolf 2005, Kaul/Palmer/Skrandies 2009, Helbig 2006, Kratchowill/Steinlein 2004) vertreten in weiten Teilen die Position eines kritischen Realismus und sehen Figuren am Werk, „deren subjektive Wahrnehmung die fiktiven Tatsachen verzerrt” (Liptay/Wolf 2005: 16). Die Theorie bleibt meist dem Subjekt-Objekt-Dualismus einer reduktionistischen Sichtweise verhaftet und es ist anzunehmen,

dass aus dieser Perspektive wenig über komplexe Phänomene gesagt werden kann². Es hat tatsächlich den Anschein, als müssten wir Kategorien wie die des unzuverlässigen Erzählens überdenken. Bei einem Film wie *Inception* läuft sie gleichermaßen ins Leere, hinterfragt der Film doch implizit genau die epistemologischen Annahmen, die der Theorie weitgehend unreflektiert zugrunde liegen. Sinnvoller im Zusammenhang mit Filmen wie *Inception* wäre etwa das Konzept einer ‚unterdeterminierten Inszenierung‘ gekoppelt mit einer ‚viablen Interpretation‘, wodurch der Beobachter und das Beobachtete verbunden werden. Schwache Kausalität und Kontingenz lassen Raum für verschiedene Interpretationen, die nicht an einer absoluten Wahrheit zu messen sind, sondern nur auf ihre Viabilität im Prozess der Sinn-erzeugung jedes einzelnen Zuschauers hin überprüfbar sind. Der Verlust der absoluten Wahrheit bedeutet allerdings nicht ein Abgleiten in das vielgefürchtete *anything goes*:

„Die Wahrheit ist nicht mehr absolut und zeitlos gültig, auch sie ist eine Tochter der Zeit, ein Kind des kulturellen Rahmens, ein Abkömmling des sozialen Horizonts und der unterschiedlichen Begriffssysteme. Diese Auflösung des absoluten Wahrheitsbegriffs [...] heisst aber nicht ein

Umschlag ins kontradiktorische Gegenteil, dass es keine Wahrheit gibt, sondern dass es viele Wahrheiten gibt. Was es gibt, die ontologische Frage nach den Gegenständen unserer Welt, ist abhängig vom jeweiligen Beschreibungssystem, sie ist auf einen Kontext, einen Rahmen hin relativiert“ (Fischer 2000: 16).

Ein älteres Film-Beispiel, das die aktive Rolle des Zuschauers (des Beobachters) veranschaulicht, ist die berühmte Schluss-Sequenz des Films *Queen Christina* (Rouben Mamoulian 1933). Mamoulian gab Greta Garbo für die letzte Einstellung die Regie-Anweisung, sie solle einen vollkommen leeren Gesichtsausdruck haben. Er wollte es dem einzelnen Zuschauer überlassen, in ihrem Gesicht entweder Trauer über den Tod ihres Liebhabers zu lesen oder Freude, ob der neu gewonnenen Freiheit – oder etwas völlig anderes. „Turn every spectator into a creator,“ (Mamoulian zit. nach Vieira 2005: 189) lautete Mamoulians ausgesprochenes Ziel. „If the face is blank, [...], then every member of the audience inevitably will write in his own emotions. Thus, the ‚expression‘ would be true for every spectator because it is created by him“ (ebd.). Dieses frühe Beispiel trägt der Relativität der Wahrnehmung zum jeweiligen Bezugsrahmen Rechnung und zeigt, dass aktive Konstruktion und das Treffen von Entscheidungen ein essentieller Teil der Wahrnehmung sind – oder mit den Worten Heinz von Foersters gesprochen: „Perceiving is doing“ (Foerster 2003: 213). Das Beispiel *Queen Christina* macht aber auch deutlich, dass in einem Film selbst mehr oder weniger viele Freiheitsgrade hinsichtlich ver-

2 Edgar Morin weist darauf hin, dass die gesamte westliche Wissenschaft auf der Eliminierung des Subjekts aufbaut, „on the basis of the idea that objects exist independently of the subject, and could, therefore, be observed and explained in and of themselves, without reference to the subject“ (Morin 2008: 23).

schiedener Lesarten angelegt sind (die sich im Falle *Queen Christina*s sicherlich dem Umstand verdanken, dass der Film noch in der Pre-Code-Ära entstanden ist). Und sowohl *Queen Christina* wie 77 Jahre später *Inception* zeigen, dass ein breites Publikum zu dieser Aktivität sowohl fähig wie bereit ist.

Epistemologie – neu gedacht

Der eingangs skizzierten Debatte liegt eine Frage zugrunde, die auch im Zentrum von *Inception* steht: die Frage nach dem Wesen der Realität. Liegt den Überlegungen eine realistische Epistemologie zugrunde, die nach der „Wahrheit“ des Films auf der Leinwand sucht, oder liegt ihnen eine konstruktivistische Epistemologie zugrunde, die die „Wahrnehmung“ des Films im Gehirn des Zuschauers in den Fokus nimmt? Der Film selbst bezieht hinsichtlich der Frage der Realität eine radikale Position in der Verweigerung eines Endes, das zeigt, wie es „wirklich“ ist und damit den Realismus-Eindruck trotz aller surrealen Elemente wiederherstellen würde. Der Film bietet keine privilegierte Sicht, keine Metaperspektive, der Zuschauer bleibt konsequent an der Seite des Protagonisten. In der Inszenierung verweigert *Inception* eine Unterscheidung zwischen Traum und Realität und präsentiert damit eine Perspektive, die eher einer konstruktivistischen Position entspricht. Der in diesem Beitrag skizzierte Konstruktivismus nennt sich radikal, weil er konsequent den ontologischen Sprung vollzieht von der Realität der Außenwelt, die dem kognitiven System nicht

zugänglich ist, zu der kognitiven Wirklichkeit, die das System selbst erzeugt. Es handelt sich hierbei nicht um bloße theoretische Spitzfindigkeiten; Humberto Maturana weist nachdrücklich auf die praktische Relevanz unserer erkenntnistheoretischen Position hin:

„I claim that the most central question that humanity faces today is the question of reality. And I claim that this is so, regardless of whether we are aware of it or not, because every thing that we do as modern human beings, either as individuals, as social entities, or as members of some non-social human community, entails an explicit or implicit answer to this question as a foundation for the rational arguments that we use to justify our actions“ (Maturana 1988: 25).

Dem Kino wurde, nicht zuletzt aufgrund seiner Verwandtschaft mit dem fotografischen Bild, schon früh die Fähigkeit der Abbildung der Welt zugeschrieben und bis heute hält sich die Auffassung hartnäckig, das Kino habe eine natürliche Affinität zur Realität, aus der immer wieder eine Verpflichtung abgeleitet wird. Schon Béla Balázs hat für eine strikte Trennung in der Inszenierung von Traum und Realität plädiert: „Freilich, im Traum oder in der Vision dürfen die Dinge anders aussehen. Denn sie stellen nicht äußere Gegenstände, sondern vor allem innere Zustände dar“ (Balázs 1924: 89). Das anti-realistische Moment von *Inception* liegt darin, dass die Träume eben nicht anti-realistisch inszeniert sind und damit eine Unterscheidung unmöglich wird, wodurch die saubere Trennung

zwischen beobachterunabhängiger Außenwelt und beobachterabhängiger Innenwelt *ad absurdum* geführt wird.

Möglicherweise wird ein Film wie *Inception* einmal als typischer Film des Übergangs von der analogen in die digitale Welt angesehen werden. Das mechanisch erzeugte Filmbild, die weithin linearkausale und auf einer Gleichgewichts-Logik aufbauende Dramaturgie und die realistische Epistemologie, die das Filmbild als Abbild der Wirklichkeit begreift, erhält zunehmend Konkurrenz von den digitalen Bildern, die unabhängig von der Außenwelt entstehen, zahlreiche komplexe Phänomene aufweisen und Wirklichkeit(en) herstellen. Es ist dieser Übergang, der es erfordert, „die Frage nach Epistemologie und Ontologie des ursprünglich mechanisch generierten und heutzutage digital formbaren Bildes neu zu stellen“, wie Thomas Elsaesser und Malte Hagener (2007: 215) betonen. Denn die neuen Phänomene werden allzu oft mit alten Augen betrachtet. Die Logik komplexer Systeme und ihre epistemologischen Konsequenzen verlangen nach einer anderen Art des Denkens. Der französische Philosoph Edgar Morin, in dessen Werk das Thema Komplexität einen wichtigen Platz einnimmt, räumt ein, die Thematik finde zunehmend Anerkennung, werde gleichzeitig aber entkomplexifiziert. Dabei entsteht, was Morin „restricted complexity“ nennt und scharf kritisiert: „When one searches for the ‚laws of complexity‘, one still attaches complexity as a kind of wagon behind the truth locomotive“ (Morin 2005: 10). Die Implikationen

und Konsequenzen von Komplexität werden ignoriert: „one avoids the fundamental problem of complexity which is epistemological, cognitive, paradigmatic“ (ebd.). Morin fordert eine „generalized complexity“, „an epistemological rethinking, [...], bearing on the organization of knowledge itself“ (ebd.).

Komplexes Kino – komplexes Denken

Ebenso wie Heinz von Foerster, Ernst von Glasersfeld oder Humberto Maturana in ihren Überlegungen zum radikalen Konstruktivismus mahnt Edgar Morin, es sei unerlässlich, sich mit den Bedingungen und Möglichkeiten des Wissens zu beschäftigen, wenn es um Komplexität geht: „The knowledge of knowledge is a requirement of the complex thinking“ (ebd.: 21). Und noch etwas Entscheidendes steckt in diesem Satz, nämlich die Idee, dass es sich bei Komplexität um eine bestimmte Art zu denken handelt – ein Denken, das auf die Vernetzung blickt statt auf die Substanz und darin Anknüpfungspunkte an das rhizomatische Denken Gilles Deleuzes und Félix Guattaris³ bietet.

Inception ist ein Film, in dem es um das Denken geht, nämlich um die Frage, wie man einen Menschen dazu veranlassen kann, sein Denken zu ändern: Der Auftrag an Cobb, bei Fischer die „inception“ durchzuführen, ist nichts anderes als der Auftrag, dessen Denken (seine

³ Deleuze/Guattari verwenden den Begriff des Rhizoms, der in der Botanik ein Wurzelgeflecht bezeichnet, als Metapher für ein nicht zentriertes, nicht hierarchisches System der Wissensorganisation (vgl. Deleuze/Guattari 1977: 35).

Weltsicht) zu verändern, verbunden mit der Einsicht, dass ein instruktiver Ansatz wenig vielversprechend ist. Und auch Cobb durchläuft einen Prozess, in dem Ariadne eine therapeutenähnliche Rolle einnimmt: Durch sein Umdenken gewinnt er am Ende seine Handlungsfähigkeit zurück. In dem Film werden also nicht nur eine sondern zwei „inceptions“ durchgeführt. Und möglicherweise ist der Film selbst eine Art „inception“, weil er die Kontroverse, ob das Kino nun die Realität abbildet oder nicht (und die endlos zwischen diesen beiden Polen oszilliert) hin zu Fragen nach dem Wesen dieser Realität und den Bedingungen und Möglichkeiten ihrer Erkenntnis verlagert. *Inception* impliziert den Wechsel der Blickrichtung weg von der Leinwand hin zum Beobachter selbst und damit ein verändertes Denken. Gilles Deleuze hat bereits betont, dass Filme nicht unabhängig vom Beobachter gedacht werden können: „The screen, that is to say ourselves, can be the deficient brain of an idiot as easily as a creative brain“ (Deleuze 1986: 25). Der Neurowissenschaftler Antonio Damasio schreibt den Erfolg des Kinos gar der Ähnlichkeit zwischen dem Denken und dem Film zu: „Movies are the closest external representation of the prevailing storytelling that goes on in our mind“ (Damasio 1999: 188).

Hier vollzieht sich eine bemerkenswerte Umkehrung der Blickrichtung: Das Kino gilt in diesem Sinne nicht länger als Repräsentation der Welt, sondern als Modell unserer Denkprozesse und damit unserer Wahrnehmung der Welt – ganz im Sinne des Postulats Gilles Deleuzes’ „the brain is the screen“

(Deleuze 1986: 25) – oder wie es auf dem Plakat zu *Inception* so doppeldeutig heißt: „Your mind is the scene of the crime.“

Neue Phänomene – neue (Forschungs-) Perspektive

Der Film *Inception* konfrontiert uns also auf verschiedenen Ebenen mit Phänomenen von Komplexität, so auch mit rational unentscheidbaren Fragen, die paradoxerweise gerade die aktive Entscheidung erfordern und unser traditionelles Verständnis des Wahrheitsbegriffs verflüssigen. Das Konzept der unzuverlässigen Erzählung, das aus dem Geist einer realistischen Epistemologie entspringt, hat sich für eine Beschreibung und ein Verständnis des Films als wenig hilfreich erwiesen. Vor dem Hintergrund einer radikal konstruktivistischen Epistemologie, die das Konzept der absoluten Wahrheit und ihre zweiwertige Logik durch das Konzept der Viabilität ersetzt, habe ich die ‚unterdeterminierte Inszenierung‘ in Kopplung mit der ‚viablen Interpretation‘ als Beobachungskategorie vorgeschlagen. Dieses Konzept bietet mehr Flexibilität und verbindet den (oder die) Filmemacher mit dem Zuschauer, ausgehend von der Annahme, dass die Erzeugung von Bedeutung eine Ko-Kreation ist – und ein emergentes Phänomen, das sich nicht auf eines seiner Teile reduzieren lässt.

Die Erforschung der Dynamik komplexer Systeme, sei es in der soziologischen Systemtheorie (Niklas Luhmann), sei es in der Übertragung

kybernetischer Prinzipien auf zwischenmenschliche Prozesse in der ‚Schule von Palo Alto‘ (Gregory Bateson, Paul Watzlawick u.a.), sei es in der Erforschung physikalischer Systeme in der Chaos-Theorie (Ilya Prigogine) oder lebender Systeme in der Humanbiologie (Humberto R. Maturana) – um nur einige Bereiche zu nennen – macht eines deutlich: Wir können komplexe Systeme mit dem reduktionistischen Programm linearer Systeme weder beschreiben noch verstehen (vgl. Briggs/Peat 1993: 13ff.) und man kann zu dem Schluss kommen, dass dieser Befund ebenso für die komplexen Phänomene im Bereich des audiovisuellen Erzählens Gültigkeit hat und unsere Beobachtungskategorien in der Tat erweitert werden müssen, um die neuen Phänomene adäquat beschreiben und verstehen zu können. Wie ich in diesem Beitrag versucht habe zu zeigen, geraten Theorien wie die des unzuverlässigen Erzählens an ihre Grenzen, wenn der Gegenstand der Beobachtung gerade die Prämissen hinterfragt, die die Theorie unreflektiert voraussetzt. Aus konstruktivistischer Sicht geht es dabei nicht um die Frage, ob die Theorie generell richtig oder falsch ist, sondern ob sie in dem vorliegenden Anwendungsbereich nützlich ist oder nicht. Sind beispielsweise mit der Rückführung eines fragmentierten Plots in eine lineare Story alle Fragen beantwortet, oder liegen die wirklich aufschlussreichen Einsichten nicht gerade in den neuen Organisationsprinzipien und der entsprechenden Konstruktion von (möglicherweise einer anderen oder

zusätzlichen) Bedeutung? Angesichts der speziellen Logik komplexer Systeme stellt sich die Frage, wie die komplexen filmischen Organisationsprinzipien jenseits der theoretisch umfassend beschriebenen linearen Prinzipien überhaupt funktionieren, konzentrieren sich die herkömmlichen narratologischen Theorien doch vornehmlich auf linearkausale Zusammenhänge. Erfahrungen in zahlreichen anderen Disziplinen legen nahe, dass eine Forschung, die komplexe Phänomene verstehen und beschreiben möchte, sich auf die andere Logik, die andere Art zu denken einlassen muss. John Urry beispielsweise stellt die These auf, „that current phenomena have outrun the capacity of the social sciences to investigate“ (Urry 2003: 38) – ein Befund, der möglicherweise auf die Film- und Medienwissenschaft übertragbar ist. Ein neues Forschungsfeld, das sich den komplexen Aspekten in Film und Fernsehen widmet, könnte die transdisziplinären Einsichten der Komplexitätsforschung und des systemtheoretisch-konstruktivistischen Forschens und Denkens fruchtbar machen für das Verständnis und die Beschreibung der neuen audiovisuellen Phänomene und Tendenzen.

Literatur

- Balazs, Bela (1924): *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films*. Wien/Leipzig: Deutsch-Österreichischer Verlag.
- Bordwell, David (2006): *The Way Hollywood Tells It. Story and Style in Modern Movies*. Berkeley: University of California Press.
- Borges, Jorge Luis (1992): *Die kreisförmigen Ruinen*. In: ders.: *Fiktionen. Erzählungen 1939-1944*. Frankfurt am Main: Fischer 2009, S. 46–52.
- Briggs, John/Peat, F. David (1993): *Die Entdeckung des Chaos. Eine Reise durch die Chaos-Theorie*. München: DTV 2006.
- Buckland, Warren (Ed.) (2009): *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden: Wiley-Blackwell.
- Cameron, Allan (2008): *Modular Narratives in Contemporary Cinema*. New York: Palgrave Macmillan.
- Damasio, Antonio (1999): *The Feeling of What Happens. Body, Emotion and the Making of Consciousness*. London: Vintage.
- Deleuze, Gilles/Guattari, Félix (1977): *Rhizom*. Berlin: Merve Verlag.
- Deleuze, Gilles (1986): *The Brain is the Screen*. http://www.columbia.edu/cu/arts/vad/critical_issues_on_art/deleuze_brain-screen2.pdf; accessed August 18, 2011. [Originally published in: *Cahiers du Cinéma*. 380 (February 1986), 25–32.]
- Elsaesser, Thomas/Hagener, Malte (2007): *Filmtheorie zur Einführung*. Hamburg: Junius.
- Elsaesser, Thomas (2009): *The Mind-Game Film*. In: Buckland, Warren (Ed.): *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden: Wiley-Blackwell, S. 13–41.
- Fischer, Hans Rudi (2000): *Von der Wirklichkeit des Konstruktivismus zu den Weisen der Welterzeugung. Zur Einführung*. In: Fischer, Hans Rudi/Schmidt, Siegfried J. (Hg.): *Wirklichkeit und Welterzeugung*. In memoriam Nelson Goodman. Heidelberg: Carl Auer Verlag.
- Foerster, Heinz von (2003): *Understanding Understanding. Essays on Cybernetics and Cognition*. New York: Springer.
- Glaserfeld, Ernst von (1995): *Radical Constructivism. A Way of Knowing and Learning*. London/New York: Routledge-Falmer.
- Hediger, Vinzenz (2009): *Vom Überhandnehmen der Fiktion. Über die ontologische Unterbestimmtheit filmischer Darstellung*. In: Koch, Getrud / Voss, Christiane: *“Es ist als ob”. Fiktionalität in Philosophie, Film- und Medienwissenschaft*. München: Wilhelm Fink Verlag. S. 163–184.
- Helbig, Jörg (Hg.) (2006): *„Camera doesn't lie“. Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film*. Trier: WVT.
- Kinder, Marsha (2003): *Designing a Database Cinema*. In: Shaw, Jeffrey/Weibel, Peter (Eds.): *Future Cinema. The Cinematic Imagery After Film*. Cambridge, MA: The MIT Press, p. 346–353.
- Koebner, Thomas (2004): *Was stimmt denn jetzt? “Unzuverlässiges Erzählen” im Film*. In: *Verwandlungen. Schriften zum Film*. Remscheid: Gardez! Verlag 2006.
- Kratchowill, Kerstin/Steinlein, Almut (Hg.) (2004): *Kino der Lüge*. Bielefeld: transcript.
- Laass, Eva (2008): *Broken Taboos, Subjective Truths. Forms and Functions of Unreliable Narration in Contemporary American Cinema*. Trier: WVT.
- Liptay, Fabienne/Wolf, Yvonne (Hg.) (2005): *„Was stimmt den jetzt?“. Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*. München: edition text + kritik.
- Maturana, Humberto R. (1988): *Reality. The Search for Objectivity or the Quest for a Compelling Argument*. In: *The Irish Journal of Psychology*. Vol. 9, no. 1, pp. 25–82.
- Maturana, Humberto R./Varela, Francisco J. (1992): *The Tree of Knowledge. The Biological Roots of Human Understanding*. Boston: Shambhala.
- Mittel, Jason (2006): *Narrative Complexity in Contemporary American Television*. In: *The Velvet Light Trap*, No. 58, Fall 2006, p. 29–40.
- Morin, Edgar (2005): *Restricted Complexity, General Complexity*. Presented at

- the Colloquium „Intelligence de la complexité: épistémologie et pragmatique“, Cerisy-La-Salle, France, June 26th, 2005. <http://cogprints.org/5217/1/Morin.pdf>; accessed August 18, 2011.
- Morin, Edgar (2008): *On Complexity*. Cresskill, NJ: Hampton Press.
- Paul, Ian Alan (2010): *Desiring-Machines in American Cinema: What Inception tells us about our experience of reality and film*. In: *Senses of Cinema*, Iss. 56. <http://www.sensesofcinema.com/2010/feature-articles/desiring-machines-in-american-cinema-what-inception-tells-us-about-our-experience-of-reality-and-film/>; accessed April 16, 2011.
- Schmidt, Siegfried J. (Hg.) (1987): *Der Diskurs des Radikalen Konstruktivismus*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1994.
- Schnelle, Frank (2011): *Kino mit beschränkter Haftung*. In: *epdFilm*, 8/2010, S. 16–19.
- Schweinitz, Jörg (2007): *Unzuverlässiges Erzählen*. In: Koebner, Thomas (Hg.) (2007): *Reclams Sachlexikon des Films*. Stuttgart: Reclam Verlag, S. 741–743.
- Simon, Fritz B. (2006): *Einführung in Systemtheorie und Konstruktivismus*. Stuttgart: Carl Auer Verlag 2008.
- Urry, John (2003): *Global Complexity*. Cambridge: Polity.
- Urry, John (2005): *The Complexity Turn*. In: *Theory, Culture & Society*; 22;1. S. 1–14.
- Varela, Francisco J./Thompson, Evan/Rosch, Eleanor (1991): *The Embodied Mind. Cognitive Science and Human Experience*. Cambridge: The MIT Press 1993.
- Vieira, Mark A. (2005): *Greta Garbo. A Cinematic Legacy*. New York: Harry N. Abrams Inc.