

Christoph Ernst

## Transitivität und immersive Formen des Films. Eine Skizze am Beispiel von INCEPTION

2015

<https://doi.org/10.25969/mediarep/18164>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Ernst, Christoph: Transitivität und immersive Formen des Films. Eine Skizze am Beispiel von INCEPTION. Marburg: Schüren 2015 (Jahrbuch immersiver Medien 7), S. 40–52. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/18164>.

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

### Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

# TRANSITIVITÄT UND IMMERSIVE FORMEN DES FILMS

EINE SKIZZE AM BEISPIEL VON INCEPTION<sup>1</sup>

Christoph Ernst

## Zusammenfassung/Abstract

Der Text begreift transitive Inferenzen als elementare Bestandteile «immersiver» filmischer Formen. Herangezogen wird dazu der aus der kognitiven Semantik entlehnte Begriff der *Image-Schemas*. Eine kurze Diskussion des Schemas «Container» in Christopher Nolans *INCEPTION* illustriert diese theoretische Perspektive. Dabei zeigt sich, dass transitive Inferenzen insbesondere mit einem impliziten Wissen um den Realitätsbezug zu einem Außerhalb der Immersion verknüpft sind.

*The text discusses the logic of transitive inferences as crucial components of «immersive» cinematic forms. The theoretical framework is provided by the notion of image schemas in cognitive semantics. A brief discussion of the «Container»-schema in Christoph Nolans INCEPTION exemplifies the theoretical approach. Transitive inferences appear to be connected to an implicit knowledge about the reference to a reality «outside» immersion.*

## Immersion und Film?

Wie erzählt Film von «Immersion»? Eine einfache Möglichkeit, die Frage zu beantworten, ist es,

<sup>1</sup> Die folgenden Überlegungen enthalten Ideen, die in dem DFG-Projekt «Diagrammatische Denkbilder – Grundzüge einer Medien- und Filmtheorie der Diagrammatik in Anschluss an Charles S. Peirce und Gilles Deleuze» entwickelt wurden. Die Diskussion zu *INCEPTION*, die im vorliegenden Text enthalten ist, ist eine für den vorliegenden Zweck verfasste Weiterentwicklung der Analyse aus Ernst (2015a: 355–366). Weitere Vorarbeiten, welche Aspekte der hier aufgegriffenen theoretischen Kontexte diskutieren, finden sich ebenfalls bei Ernst (2014; 2015b). Alle Gedanken wurden unter den Gesichtspunkten Form, Transitivität und Immersion neu diskutiert. Für wertvolle Kritik und Hinweise, die dabei geholfen haben, diese Ideen im vorliegenden Kontext weiterzuentwickeln, bin ich den Gutachtern und dem Redaktionsteam des *Jahrbuches immersiver Medien* sehr dankbar.

die Repräsentation von Immersion in einschlägigen Genres zu beobachten. Zumeist kommen immersive Medien in Science-Fiction-Filmen vor. Imaginiert werden technische Medien, mit deren Hilfe sich Protagonisten des Films in eine andere Medienrealität begeben, wie z.B. in *TRON* (Steven Lisberger, USA 1982) oder *MATRIX* (Lana & Andy Wachowski, USA 1999). Immersion ist in solchen Filmen ein Zustand der Einbindung von Protagonisten in eine durch Computer elektronisch erzeugte virtuelle Umgebung. Die Immersion der Protagonisten durch Medien ist folglich ein Thema der filmischen Narration.

Man kann sich aber leicht auch eine formale Erweiterung dieser Frage vorstellen. In dieser Perspektive bezieht sich Immersion auf die filmische Form und ihre Rückkopplung mit den Rezeptionsmodalitäten des Films. Es geht nicht nur um das,

was dargestellt wird, sondern um das *Wie* der filmischen Narration. In der formalen Erweiterung der Frage wird Immersion als eine Erfahrung des «immersiven» Mediums Film und seiner Formenbildungen verstanden. Immersion wird als eine Eigenschaft der Medialität des Mediums Film diskutiert, und zwar nicht nur als Spektakel für die sinnliche Wahrnehmung, sondern auch der narrativen Formen, mit denen der Film erzählt.

Ein zentrales Phänomen ist dabei die Beziehung zwischen Immersion und der Möglichkeit der Schichtung von Rahmenhandlung und eingebetteten Erzählebenen, etwa bei einem diegetischen Ebenenwechsel wie dem Übergang von Wachrealität in eine Traumrealität.<sup>2</sup> Immersion ist mit dem Problem des verstehenden Nachvollzugs der Übergangsmarkierungen zwischen den Erzählebenen und der Rekonstruktion ihrer räumlichen Schichtung verbunden, also dem Problem, in der Rezeption des Films den Realitätsstatus der Erzählebenen auseinander halten zu müssen.

Der Begriff Immersion bezieht sich daher nicht auf den Sachverhalt, dass die Realitätsebenen geschichtet sind, sondern er bezieht sich auf die Art und Weise, wie auf Grundlage der filmischen Form die inferenzielle Synthetisierung der diegetischen Realitätsebenen gelingt und die Orientierung zwischen den Realitätsebenen in den Rezeptionsmodalitäten hergestellt wird.<sup>3</sup>

## Mindgame-Movies

Aufbauend auf älteren Vorbildern finden sich im «postklassischen» Hollywood-Kino seit den 1990er-Jahren zunehmend Filme, die das Bewusstsein zum

Thema machen. Für diese Filme ist die Frage nach der Schichtung von Erzählebenen zentral. Gegenwärtig werden diese Filme als «Mindgame-Movies» bezeichnet (vgl. Elsaesser 2009: 237–263; Jahraus 2004; Elsaesser & Hagener 2007: 189–215).<sup>4</sup> Mindgame-Filme existieren in ganz unterschiedlichen Genres. Horrorfilme wie *THE SIXTH SENSE* (M. Night Shyamalan, USA 1999) oder Science Fiction-Filme wie *EXISTENZ* (David Cronenberg, CDN/GB 1998) gehören dazu, (Psycho-)Thriller wie *SHUTTER ISLAND* (Martin Scorsese, USA 2003) oder *DONNIE DARKO* (Richard Kelly, USA 2001), Komödien wie *BEING JOHN MALKOVICH* (Spike Jonze, USA 1999) oder Dramen wie *A BEAUTIFUL MIND* (Ron Howard, USA 2001).

Für den Bereich des narrativen Spielfilms sind Mindgame-Filme geeignete Gegenstände, um die immersiven Formen des Films zu diskutieren. Die narrative Strategie von «Mindgame» besteht in einer Verknüpfung jeweils genretypischer Schemata mit dem Motiv einer dem Bewusstsein zugeordneten ontologischen Verunsicherung hinsichtlich des Status der erzählten Realität (vgl. Jahraus 2004: 81). Mindgame-Filme erzählen vom «Innen» eines Bewusstseins. Sie erweitern dieses Erzählen aber um eine immersive Anlage der narrativen Mittel. Dazu verwenden sie beispielsweise die zeitliche Dimension der Medialität des Films. Das inzwischen kanonische Beispiel dafür ist die temporale Anlage der Erzählung in *MEMENTO* (Christopher Nolan, USA 2000).<sup>5</sup>

Damit in Mindgame-Filmen die Umsetzung einer narrativen Immersion gelingt, ist die Referenz auf das Bewusstsein der wesentliche Faktor. Wie Oliver Jahraus argumentiert hat, können die Ebenen von *Was* und *Wie* im Film auf das Bewusstsein hin metaphorisch parallelisiert werden (vgl. Jahraus 2004: 92–93). Die narrative «Komplexität» des Erzählens in Mindgame-Filmen ergibt sich aus der Initiierung eines «Spiels», das die Einbettung von Protagonisten in ein Bewusstsein in der erzählten Welt mit der Immersion des Bewusstseins der Rezipienten in die Narration verschränkt. Wenn

2 Aufbauend auf Gérard Genette hat Markus Kuhn (2013: 103–108) im Rahmen seiner Erzähltheorie des Films das Thema der diegetischen Ebenen sehr gut aufgearbeitet. Zur Traummetapher und den Formen ihrer Markierung im narrativen Spielfilm siehe Brütsch (2011: 129–235). Als zentrales filmtheoretisches Motiv wird die Analogie von Traum und Film bei McGinn (2007) verwendet.

3 An dieser Stelle würde auch eine Mediendifferenz zwischen Film und Literatur greifen (vgl. zur Spezifik des Films auch Jullier 2013). Wenn der Film in seinen Formenbildungen etwas beobachtet, dann muss er, systemtheoretisch gesagt, zwischen Selbst- und Fremdreferenz unterscheiden können, muss er also zwischen «eigenen» und «anderen» immersiven Operationen unterscheiden (vgl. für das System der Massenmedien etwa Luhmann 2004: 9–23). Eingeschlossen ist dabei die Möglichkeit, sich «reflexiv» zu den eigenen Formenbildungen zu verhalten (vgl. Kirchmann & Ruchatz 2014: 18–26).

4 Informativ ist zudem der Eintrag «Mindgame-Movies» von Moritz Glinka (2014) im online zugänglichen Filmlexikon der Universität Kiel.

5 Aufgrund dieser Eigenschaften fallen Mindgame-Filme in die Rubrik eines «complex storytelling». Einschlägig ist hier das Schlagwort der «Puzzle Films» nach Warren Buckland (2009). Zum Begriff des postklassischen Hollywood-Kinos vgl. Elsaesser (2009).

aber das Bewusstsein in dieser Weise als Referenz fungiert, dann kann der Begriff der Immersion als ein Problembegriff für die inferenzielle Objektivierung der raumzeitlichen Grenze zwischen Innen/Außen des Bewusstseins verwendet werden (vgl. auch Jahraus 2004).

Im Folgenden möchte ich einen theoretischen Gedanken formulieren, um einen Teilaspekt dieser inferenziellen Objektivierung zu beschreiben. Es geht um die Funktion transistiver Inferenzen für immersive Formen des Films. Der Ansatz wird durch eine knappe Diskussion von *INCEPTION* (Christopher Nolan, USA/GB 2010) veranschaulicht.

## Form und Relation – Theoretische Hintergründe

Was ist «Form»? Der philosophische Begriff der Form gehört zu den Schlüsselbegriffen der Filmtheorie. Bezogen auf den Film changiert er zwischen film-sprachlichen, ästhetischen und philosophischen Bedeutungsfacetten. Von Form zu sprechen ist auf verschiedenen Abstraktionsniveaus der Diskussion zum Film etabliert.<sup>6</sup> An dieser Stelle soll allerdings nicht die Filmtheorie des Formbegriffs im Ganzen diskutiert werden, sondern nur eine ihrer Implikationen. Wenn im Folgenden von einer *immersiven Form der Transitivität* die Rede ist, dann illustriert der aus der Logik entlehnte Begriff der Transitivität, aus welchem Blickwinkel hier Form zum Gegenstand gemacht wird. Es geht um die Funktion von Formen für Inferenzen, also Schlussfolgerungen.<sup>7</sup>

Dieser Ansatz steht, zumindest indirekt, in der Tradition relationaler Formbegriffe. Außerhalb der Filmtheorie finden sich vor allem in der Systemtheorie Niklas Luhmanns derartige Konzepte. Ideengeschichtlich reicht dieses Formverständnis aber weiter zurück. Luhmann hat auf diese historische Verknüpfung hingewiesen. Seinen bei George Spen-

cer-Brown entlehnten Formbegriff sieht er als eine Möglichkeit an, den Begriffs des «Zeichens» systemtheoretisch zu reformulieren (vgl. Luhmann 1993).<sup>8</sup> Luhmann findet auf diese Weise einen Anschluss an die älteren semiotischen Traditionen der relationalen Bestimmung des Zeichenbegriffs. Die bekannteste Fassung ist die Semiotik von Charles S. Peirce, die der Filmwissenschaft sehr nahe steht.

Vor dem Hintergrund seines dreigliedrigen Zeichenbegriffs beschreibt Peirce die Orientierung in Zeichenrelationen als einen Prozess der inferenziellen Wissenserweiterung.<sup>9</sup> Die Wahrnehmung, das Denken und das Handeln mit Zeichen bilden ein «Relationengeflecht» aus erkenntniserweiternden Inferenzen.<sup>10</sup> Da jedoch die Verstrickung von Erkenntnis in Relationen bei Peirce extrem weit gefasst wird, steht seine Semiotik vor dem Problem, diesen inferenziellen Prozess entlang von Grenzen wie der Differenz zwischen impliziten Wahrnehmungen und expliziten Formen des Wissens im Denken spezifizieren zu müssen, so etwa dem Übergang aus den vorbewussten, impliziten Wahrnehmungsurteilen in bewusste, explizite Überzeugungen.<sup>11</sup>

8 Luhmann übersieht in seinen Ausführungen, dass der Zeichenbegriff, insbesondere der Zeichenbegriff der pragmatistischen Semiotik von Charles S. Peirce, nicht nur relational gedacht ist, sondern auch eine Reihe philosophischen Annahmen formuliert, die mit konstruktivistischen Design der Systemtheorie nicht ohne Weiteres kompatibel sind. Blickt man auf die Arbeiten von Charles S. Peirce, so wird das Zeichen dort in Begriffen von Praktiken und Inferenzen gedacht, also pragmatischer und realistischer als Luhmanns konstruktivistische Theorie es zulässt. In der Forschung ist diese Einschätzung allerdings kein Konsens. Weitreichende Theorievergleiche zwischen Peirce'scher Semiotik und Systemtheorie haben bisher eher die Gemeinsamkeiten betont (vgl. Jahraus 2001; Scheibmayr 2004).

9 Einen Überblick über die Semiotik von Peirce bietet Schönrich (1999).

10 Vgl. den Titel der Studie von Baltzer (1994).

11 Die These, dass Wahrnehmen ein inferenzieller Prozess ist, wird in der Phänomenologie bestritten, vgl. die kritischen Bemerkungen gegenüber Charles S. Peirce von Lambert Wiesing (2002: 45–46). Allerdings hat sich der Gedanke nicht nur in der Semiotik, sondern auch der analytischen Philosophie sowie der Psychologie und den Kognitionswissenschaften sehr gut bewährt. Gleiches gilt für die neoformalistische Filmtheorie bei David Bordwell (1985: 31). Im Schemabegriff steckt die Möglichkeit, die oft sehr scharfe Differenz zwischen kognitivistischen und semiotischen Ansätzen in der Filmtheorie zu relativieren, was der Sache nach auch die Programmatik des Ansatzes von Warren Buckland (2007) ist. Peirces Theorie der Wahrnehmung ist von Alexander Roesler (1999) grundlegend aufgearbeitet worden.

6 Eine umfassende Medientheorie der Form hat Rainer Leschke (2010) vorgelegt. Eine Auseinandersetzung mit Leschkes Ansatz kann hier aber nicht geleistet werden.

7 Der Ansatz ist weniger dem Feld der kognitiven Psychologie und ihrer Modelle der Filmverarbeitung verpflichtet – wie etwa bei Peter Ohler (1994) ausgearbeitet – sondern bewegt sich im Fahrwasser von dem verwandten, insgesamt aber der Kulturwissenschaft näheren Versuch, eine «kognitive Semiotik» des Films zu denken. Warren Buckland (2007) hat dazu einen programmatischen Entwurf gemacht. Dort findet sich auch eine ausführlichere Auseinandersetzung mit der filmsemiotischen Tradition, etwa mit Christian Metz.

Die Semiotik erreicht dies, indem sie aufzeigt, wie mit unterschiedlichen Zeichenpraktiken auf jeweils vorausgesetzte Zeichen explizierend Bezug genommen wird. Semiotische Relationen, die in der inferenziellen Praxis implizit sind, gewinnen in der Explikation eine Form.<sup>12</sup> So spricht Peirce in einem seiner späten Texten zur Diagrammatik davon, das «Forschungsobjekt» eines Diagramms sei die «*Form einer Relation*» (Peirce 2000: 134; Herv.i.O.). Diagramme sind für Peirce eine Zeichenklasse, die es erlaubt, nicht nur in semiotischen Relationen zu denken, sondern die Form dieser Relationen zu explizieren.<sup>13</sup> Die Verwendung von Diagrammen ermöglicht es, semiotische Relationen auf ihre Form hin zu befragen, wobei die Form *als Form* erst durch die Explikation im Diagramm, also in dem Zeichen, das auf die Form Bezug nimmt, hervorgebracht wird.<sup>14</sup> Form ist in diesem Sinne eine in Zeichen implizierte Relation, die unter den Bedingungen explizierender Bezugnahmen, also z. B. denen eines Diagramms und seiner praktischen Verwendung, konstruiert wird.<sup>15</sup>

Ausgehend von diesem Formbegriff, in dem die Form Teil einer inferenziell prozessierten semiotischen Relation aufgefasst wird, die in einer explizierenden Bezugnahme zum Gegenstand gemacht werden kann, ist es möglich, eine Verbindungslinie in die Filmtheorie zu skizzieren. Im Bogen zwischen den russischen Formalisten der 1920er-Jahre und der neoformalistischen Filmtheorie seit den 1980er-Jahren ist der Formbegriff als die Menge von «internal relationships in the work» (Nannicelli 2013: 215) verstanden worden. Form ist demnach die Menge der Relationen, mit denen ein Film eine Wahrnehmungs- und Verständnisweise instruiert. Beispielsweise wird durch implizite unbewusste und vorbewusste Inferenzen der Wahrnehmung

des Plots eines Films eine Story konstruiert, die Gegenstand von bewussten Überzeugungen ist.<sup>16</sup>

Aufgeworfen wird dabei das Problem, wie der Übergang dieser semiotisch konventionalisierten Inferenzen in die expliziten Überzeugungen vonstatten geht. Erst die bewussten Überzeugungen bilden die Basis einer explizierenden Artikulation der vorbewussten Konstruktion der Story eines Films, also die Grundlage einer Rückübersetzung der Wahrnehmung in die Kommunikation.<sup>17</sup> Um in dieser Frage, die auf die Grenze zwischen impliziten und expliziten Ebenen der inferenziellen Konstruktion semiotischer Relationen des Films fokussiert ist, weiterzukommen, ist es hilfreich, einen Begriff hinzuziehen, der in der Filmtheorie vielfach Beachtung gefunden hat und der für das Zusammenspiel von Zeichen, Inferenz und Form irreduzibel ist: das Schema.<sup>18</sup>

## Schemata, das Außen und Immersion

Der Begriff Immersion wäre ohne einen Bezug zu einem «Außen», von dem her ein Übertritt in ein «Innen» erfolgt, sinnlos. Immersive Medien verwenden unterschiedliche Konzepte zur Etablierung von

---

16 Vgl. zur Herleitung der Differenz von Syuzhet und Fabula, die der Unterscheidung Plot und Story zugrunde liegt, Bordwell (1984: 48–57).

17 Vorausgesetzt, man folgt Luhmanns Trennung von Bewusstsein und Kommunikation (vgl. 2001).

18 Hervorzuheben sind insbesondere «kognitiv» orientierte Theorien wie der Neoformalismus oder die Filmpsychologie. Das Feld ist allerdings zu breit, um hier im Ganzen kartografiert zu werden. Verwiesen sei stellvertretend auf David Bordwells kanonische Ausführungen in *Narration in the Fiction Film* (1985: 31–39; vgl. zur Frage, welche Funktion in Schemata in der Konstruktion der Story aus dem Plot übernehmen, ebd. 48–53; erläuternd zum Neoformalismus, vgl. Hartmann & Wulff 2002; vgl. für die Filmpsychologie den Ansatz von Ohler 1994, wo die psychologische Schematheorie umfassend aufgearbeitet und filmtheoretisch aufbereitet wird). In der Tradition Immanuel Kants gedacht, sind Schemata keine Schablonen, sondern Regelsysteme. Wenn sie aktualisiert werden, vermitteln sie zwischen Anschauung und Begriff bzw. Wahrnehmung und Überzeugung, indem sie eine Praxis instruieren, welche die Vermittlung vollzieht. Narrative Schemata ordnen also nicht einfach, sondern sie leiten eine Praxis des Ordens. Die Formulierung des Schema-Begriffs für die neuere Philosophie findet sich im Schematismus-Kapitel in Kants *Kritik der reinen Vernunft* (vgl. B176–B186, hier nach Kant 2002: 213–222). Angesichts der Breite der Diskussion um den Schemabegriff außerhalb der Filmwissenschaft verweise ich nur auf zwei weitere Adaptionen des Schemabegriffs: zum einen Albrecht Koschorke Konzeption narrativer Schemata (2012: 29–38), zum anderen die Diskussion des Schemas als medientheoretischem Grundbegriff bei Hartmut Winkler (2012).

---

12 Für den gesamten Vorgang ist es auch möglich, mit Ludwig Jäger (2002) von einer explizierenden «Transkription» durch das Diagramm zu sprechen. Dieser Gedanke wird in Ernst (2014; 2015a) verfolgt.

13 Die Stelle ist dem für Peirces Spätwerk wichtigen Text *Prolegomena für eine Apologie des Pragmatizismus* aus dem Jahr 1906 entnommen. Bei der Formulierung geht es um die Möglichkeiten von Diagrammen für die wissenschaftliche Forschung.

14 Peirce hat sich vor allem für die logische Form interessiert. In der Philosophie hat dies eine schon lange anhaltende Debatte um die Vor- und Nachteile einer Untersuchung von logischen Formen mit den Mitteln von Diagrammen ausgelöst (vgl. Moktefi & Shin 2013).

15 Vgl. eher medientheoretisch auch Ernst (2014).

Innen/Außen-Differenzen. Immersion geht mit der Differenz Wissen/Nicht-Wissen um das ‚Außen‘ der Immersion einher. Aus wissenschaftstheoretischer Sicht rufen diese Schemata auf den Plan, die ein Wissen über derartige Innen/Außen-Differenzen zur Verfügung stellen. Diese Schemata sind insbesondere relevant, wenn die Grenze zwischen Innen und Außen problematisch wird.

Mindgame-Filme machen sich diesen Umstand durch ein Doppelspiel des Wissens der Akteure in der Narration und des Wissens um den Verlauf der Narration zu Nutze (vgl. Jahraus 2004: 91). Die leitende Frage lautet, wie in diesen Filmen ein Wissen um das Außen auf beiden Ebenen, also auf Ebene des *Was* des Dargestellten und des *Wie* der Darstellung, generiert wird. In dieser Frage fällt transitive Inferenzen eine große Bedeutung zu. Vergleichsweise leicht nachvollziehbar ist das in Mindgame-Filmen, in denen es um das intentionale Eindringen oder sogar Einbrechen in ein fremdes Bewusstsein geht, etwa in *THE CELL* (Tarsem Singh, USA 2000), *INCEPTION* oder auch *TRANCE* (*TRANCE – GEFÄHRLICHE ERINNERUNG*, Danny Boyle, GB 2013).

Wenn Mindgame-Filme Immersion nicht nur als Motiv in der Narration verhandeln, sondern mit einer *immersiven Anlage* der filmischen Narration verknüpfen, dann sind diejenigen Schemata die kritische Größe, mit deren Hilfe aus der Wahrnehmung des Plots die Story konstruiert wird, die also vorbewusste Wahrnehmungen mit bewussten Überzeugungen verbinden. Berührt wird hiermit die Grenze zwischen kognitiven und semiotischen Schemata. Als eine vorläufige Faustformel darf gelten: Kognitive Schemata sind unbewusst und vorbewusst, semiotische Schemata sind vorbewusst und bewusst.<sup>19</sup> Diese Unterscheidung kann mit der

19 Die Unterscheidung in kognitive und semiotische Schemata ist auch einer der zentralen Gedanken für eine Ergänzung der Peirce'schen Semiotik in Ernst 2015a. Philosophisch ist diese Unterscheidung nicht unproblematisch. Eine derartige Trennung zieht den Verdacht eines Dualismus auf sich. Hat die Semiotik nicht gezeigt, dass sie sich auch für die Kognition mitverantwortlich fühlen darf? Und sind nicht semiotische Schemata in weiten Teilen ‚kognitiv‘, insbesondere wenn es um propositionale Bedeutungskonzepte wie Begriffe geht? Zweifelsohne. Aber man darf nicht verkennen, dass die Differenz zwischen Kognition und Semiose an dieser Stelle wissenschaftstheoretisch gedacht ist. Die Unterscheidung verläuft entlang der Differenz zwischen impliziten und expliziten Formen des Wissens. Das dem zugrunde liegende theoretische Problem ist, dass die Semiotik mit ihrem überzogenen universalistischen Anspruch diese Differenz verschleift und keinen Begriff für starkes implizites Wissen formulieren kann.

Differenz zwischen einem starken, unbewussten, nicht explizierbaren implizitem Wissen und einem schwachen, vorbewussten, nicht bruchlos explizierbaren implizitem Wissen, abgeglichen werden.<sup>20</sup>

Dabei kommt der Schemabegriff ins Spiel.<sup>21</sup> Ein für die Filmtheorie besonders wichtiges Beispiel für Schemata, die dem impliziten Wissen zuzurechnen sind, sind die in den 1980er und 1990er-Jahren von der Kognitiven Semantik George Lakoff und Mark Johnsons beschriebenen *„image-schemas“* (vgl. Johnson 1990: 18–40; Lakoff 1990: 271–280).<sup>22</sup> Image-Schemas zählen auf einer präsemiotischen Ebene zu den dem impliziten Wissen zugehörigen Bedingungen, die während des semiotischen Prozesses der Konstitution der Bedeutung eines Films in Anspruch genommen werden.<sup>23</sup> Mit Blick

Infolgedessen übersehen semiotische Ansätze, dass die kognitiven Schemata des impliziten Wissens, welche, etwa als ‚Gestalten‘, in den semiotischen Prozess der Konstitution von Bedeutung hineinspielen, nicht ohne Weiteres in konventionalisierten Zeichenrelationen aufgelöst werden können.

20 Nicht alles implizite Wissen ist explizierbar, aber auch nicht alles implizite Wissen *nicht* explizierbar. Grundlegerend zur Differenz zwischen starkem und schwachem implizitem Wissen aus sozialtheoretischer Sicht siehe Renn (2004), weiterführend diskutiert wird die Unterscheidung in der aktuellen interdisziplinären Forschung zum impliziten Wissen (vgl. Loenhoff 2012; Ernst & Paul 2013; Adloff/Gerund/Kaldewey 2015).

21 Die Argumentation erfolgt auf Grundlage des Schemabegriffs. Theorien des impliziten Wissens sind auch in anderen Kontexten, etwa der phänomenologischen Tradition für die Filmwissenschaft fruchtbar gemacht worden. Diese Linie kann hier aber aus Platzgründen nicht diskutiert werden, zuletzt etwa Christiane Voss' instruktive Theorie eines *„Leihkörper des Films“* (2006).

22 In der Filmwissenschaft ist dieser Ansatz vielfach rezipiert worden (vgl. Buckland 2007: 26–51; Liptay 2008, Ohler 1994: 102–124), eine Metaphertheorie des Films, die sich in starkem Maße auf die kognitive Semantik beruft, bietet Fahlenbrach (2010).

23 Zur Verbindung von image-schemas mit implizitem Wissen siehe auch Ernst (2015a; 2015b). Eine kognitive Theorie der Filmwahrnehmung, in der Lakoff und Johnsons Ansatz Berücksichtigung findet, liefert Ohler (1994). Die kognitive Semantik fungiert in dieser Studie als eine Brücke, um die *„Korrespondenz von Herstellungs- und Rezeptionskonventionen“* des Films zu modellieren, wie Ohler (1994: 15), vermerkt. Image-Schemas werden als Bedingungen der Ausbildung von semiotischen Konventionen wie etwa dem Continuity-Cinema gefasst und im weiteren Verlauf der Studie als eines der Basiskonzepte einer schematheoretischen Diskussion der Grammatik der filmischen Formensprache genutzt. Dieser Gedanke ist sehr überzeugend. Kognitivistische Ansätze übersehen allerdings sporadisch, dass sich die kulturelle und damit auch semiotisch verfasste Bedeutung von Film nicht

auf das Phänomen der Immersion lässt sich dieser Zusammenhang auf die Konzeption eines Wissens um ein dem Zustand der Immersion gegenübergestelltes Außen im Film beziehen.<sup>24</sup>

## Kognitive Semantik, Transitivität und Semiotik

Lakoff und Johnson beschreiben mit dem «Container»-Schema eines der wichtigsten Image-Schemas (vgl. Lakoff 1990: 272–273). Wie alle Image-Schemas zeichnet sich das Container-Schema durch klar abgegrenzte Merkmale aus. Nach Lakoff sind drei «structural elements» dieses Image-Schemas zu beachten: «Innen», «Grenze» und «Außen» (vgl. Lakoff 1990: 272). Als typische Metaphern, die das Image-Schema nutzen, nennt Lakoff Metaphern des visuellen Feldes («in Sicht kommen», «außer Sicht geraten») und persönliche Beziehungen («in eine Beziehung eintreten», «aus einer Beziehung herausgehen») (vgl. 1990: 272). Das Container-Schema liegt aber auch einer für alle Mindgame-Filme elementar wichtigen Metapher zugrunde: der Metapher vom «Bewusstsein als Container» (vgl. auch Lakoff & Johnson 1999: 338–339).

Lakoff und Johnson betonen in ihren Arbeiten (vgl. Lakoff 1990: 272; Johnson 1990: 37–40) nun den Umstand, dass Image-Schemas wie Container über eine «Basic Logic» (Lakoff 1990: 272) verfügen oder sogar, wie Mark Johnson meint, ganze «inference patterns» (Johnson 1990: 37) organisieren. Die Logik des Container-Schemas wird dabei als eine transitive Logik beschrieben. Als transitive Inferenz gilt in der Philosophie und der Kognitionstheorie ein Schluss wie dieser:

Wenn A in B ist, und B ist in C, dann ist A in C.

Mit Lakoff und Johnson gedacht, kommt es insbesondere auf die Räumlichkeit dieser logischen

Relation an. In transitiven Relationen ist eine spatiole Inklusionslogik impliziert:

(A) ist ein Element des Raumes (B), (B) ist ein Element des Raumes (C), also ist (A), weil es in Raum (B) enthalten ist, auch in Raum (C) enthalten.

Noch deutlicher als Lakoff hat Johnson diese Räumlichkeit von transitiven Inferenzen aus der impliziten Körpererfahrung heraus erklärt, also dem sogenannten «embodiment» des Bewusstseins. Johnson schreibt:

[Consider] what follows if your car keys are *in* your hand and you then place your hand *in* your pocket. Via the transitive logic of Containment, the car keys end up *in* your pocket. Such apparently trivial spatial logic is *not* trivial. On the contrary, it is just such spatial and bodily logic that makes it possible for us to make sense of, and to act intelligently within, our ordinary experience. (Johnson 2005: 22)

Und in seinem Buch *The Body In the Mind* vermerkte Johnson viele Jahre früher:

[I] want to suggest that image schemata constrain inferences (and thus reasoning) in certain basic and important ways. They can do this because they have definite internal structure that can be figuratively extended to structure our understanding of formal relations among concepts and propositions. (1990: 38)

Der kognitiven Semantik zufolge können transitive Inferenzen in allen semantischen Prozessen, also z. B. Metaphern wie «Bewusstsein ist wie ein Container», beobachtet werden, die das Container-Schema in Anspruch nehmen. Der Begriff des Image-Schemas soll aus der Verkörperung (*embodiment*) des Bewusstseins hervorgehende und im impliziten Wissen lokalisierte Bedingungen von Inferenzen beschreiben.<sup>25</sup>

Dass mit diesem Verständnis kognitiver Schemata als «inference patterns» (Johnson 1990: 37) eine auch für die Ebene der semiotischen Schemata und damit für die Filmtheorie und Filmanalyse wichtige Erkenntnis formuliert wurde, zeigt sich, wenn – über die Sphäre eines starken Begriffs von implizitem Wissen hinaus – ein Blick auf die

---

auf eine eins-zu-eins-Applikation von kognitiven Schemata herunterrechnen lässt. Image-Schemas sind eine theoretisch notwendige, aber nicht hinreichende Bedingung der kulturellen Konventionalisierung des Films (vgl. Ohler 1994: 123 f.).

24 Warren Buckland hat unter Bezug die kognitive Semantik z. B. auf die Einbindung des Körpers im Kinoraum hingewiesen (vgl. 2007: 26–51). Bucklands Ideen sind ein Beispiel dafür, wie die Forschungsperspektive einer «kognitiven Semiotik» zur Diskussion der immersiven Medialität des Kinos angewendet werden können. Mir geht es im Folgenden jedoch um das Zusammenspiel von Kognition und Semiose auf Ebene der filmischen Formenbildung.

---

25 Das gilt nicht nur für die Ausbildungen von Überzeugungen in Bezug auf Wahrnehmungen, sondern die These ist von George Lakoff sogar für mathematische Schlüsse, also das Denken in abstrakten Symbolsystemen, behauptet worden (vgl. mit Blick auf das Container-Schema auch Lakoff & Núñez 2000: 30–34).

Bedeutung von Transitivität in der Semiotik geworfen wird.

Helmut Pape hat an die Bedeutung transitiver Relationen für die Semiose bei Peirce erinnert und die entsprechenden Zusammenhänge sehr gut nachvollziehbar aufgearbeitet. Gelesen in ihrem pragmatistischen Kontext geht es der Peirce'schen Semiotik um «sich fortentwickelnde, offene Beziehungen zwischen Interpretationen und Handlungen» (Pape 2006: 126). Für Pape ist Transitivität bei Peirce die Bedingung der *Offenheit* der Semiose und damit auch die Bedingung der *Fortsetzbarkeit* von Zeichenrelationen (vgl. 2006: 121–125).<sup>26</sup> Wenn aber Transitivität als Eigenschaft von Zeichenrelationen die Garantie für ihre Offenheit und Fortsetzbarkeit ist, dann bietet sie, in den Worten Papes, «die Möglichkeit einer transitiven Beziehung zwischen bewussten und vorbewussten geistigen Prozessen» (2006: 122). Die Transitivität von Zeichenrelationen ist für das Anliegen der Peirce'schen Semiotik wichtig, um eine Theorie erkenntnisweiternder Schlüsse liefern zu können (vgl. Pape 2006: 112–115).<sup>27</sup>

Filmtheoretisch ist daran nicht nur die Offenheit und Fortsetzbarkeit von Zeichenrelationen von Interesse, sondern auch die Relevanz für den Übergang von vorbewussten Anteilen der Wahrnehmung zu bewusster Überzeugung.<sup>28</sup> Inwiefern aber ist dieser Übergang, den man mit dem Übergang von Plot zu Story auf Ebene narrativer Schemata des Films assoziieren kann, durch die unbewussten Schemata des impliziten Wissens beeinflusst? Anhand

26 Eine ausführliche Diskussion der Relationalität des Zeichenbegriffs kann hier leider nicht erfolgen. Zum Verhältnis der repräsentationalen und der relationslogischen Konzeption des Zeichens bei Peirce sind die Erläuterungen von Schönrich (vgl. 1999: 45–60) sehr aufschlussreich.

27 Michael H.G. Hoffmann (vgl. 2010: 15–25) hat eine umfassende und grundlegende Studie zur Peirce'schen Diagrammatik als einer Theorie der «Erkenntnisentwicklung» vorgelegt, die im Problem des «neuen» Wissens ihren Ausgang nimmt.

28 Die Differenz zwischen vorbewusster Wahrnehmung und bewusster Überzeugung soll dabei keineswegs unterschlagen, dass Überzeugungen bereits die impliziten Wahrnehmungsprozesse instruieren. So gesehen mag die scharfe Abgrenzung problematisch sein. Dennoch ist es ein Unterschied, ob man vorbewusst etwas wahrnimmt oder ob man etwas wahrnimmt und bewusst sagen kann, dass man etwas wahrnimmt – bei letzterem Prozess aber unter Umständen dann feststellt, dass man mehr weiß, als man sagen kann. Und eben das ist paradigmatisch ein Problem des impliziten Wissens, zumindest wenn man der Theorie des impliziten Wissens von Michael Polanyi (vgl. 1985: 13–31, hier: 14) folgt.

eines einfachen Beispiels aus *INCEPTION* soll eine kurze Antwort auf diese Frage entwickelt werden.

## Das Container-Schema in *INCEPTION*

Christopher Nolans Blockbuster erzählt die Geschichte von Dominick Cobb (Leonardo DiCaprio), einem Spezialisten zur Infiltration von Träumen fremder Menschen. Cobbs Profession geht auf ein vom Militär entwickeltes Verfahren des «dream-sharing» zurück. Bei diesem Verfahren dringen Angreifer in den Traum einer Person ein, indem sie für den Träumenden einen vorab entworfenen Traum schaffen, der von dessen Unterbewusstsein dann geträumt wird. Der Film erzählt, dass Cobb dieses Verfahren mit seiner Frau Mal (Marion Cotillard) dahingehend perfektioniert hat, dass Traum-im-Traum-Konstellationen möglich werden. Der Träumende erlebt einen entworfenen Traum *in* einem entworfenen Traum. Diente das Verfahren ursprünglich der Extraktion von Ideen aus dem Bewusstsein eines Opfers, so wird Cobb nach einem gescheiterten Angriff auf den Großindustriellen Saito (Ken Watanabe) von diesem beauftragt, einen Angriff auf dessen Konkurrenten Robert Fischer Jr. (Cillian Murphy) durchzuführen.

Bei dem Angriff auf den Konkurrenten, also Fischer Jr., geht es jedoch nicht um das Extrahieren, sondern um das Implantieren einer Idee – die titelgebende «Inception». Dieser Vorgang wird im Unterschied zum Extrahieren von Ideen als sehr schwierig bezeichnet. Benötigt wird eine hohe «Tiefe» der entworfenen Traumstruktur, in diesem Fall eine dreifache Schichtung. Doch das Verfahren ist gefährlich. Cobb hatte das Verfahren bei seiner Frau Mal angewendet. Infolgedessen konnte seine Frau nicht mehr zwischen Realität und Traum unterscheiden. In der Annahme, in einem Traum zu sein, nahm sie sich das Leben. Dieses Motiv kehrt am Ende des Films wieder. Das Ende lässt es offen, ob Cobb selbst noch träumt oder nach dem Angriff auf Fischer wieder in der Realität angekommen ist.

Der Anlage des Narrativs nach ist *INCEPTION* ein typischer Mindgame-Film im Action-Gewand. Charakteristischerweise wird mit der Verunsicherung der ontologischen Realität durch mentale Metadiegesen und Ebenenwechsel gespielt.<sup>29</sup> *INCEPTION*

29 Vgl. zu den Begriffen wie «mentale Metadiegesen», mit deren Hilfe die Narrativierung mentaler Subjektivität im Film beschrieben werden kann, die sehr präzise Darstellung von Markus Kuhn (vgl. 2013: 149–158).

verbindet dafür Elemente des Science Fiction-Films, des Mind Game-Movies und des Heist-Films.<sup>30</sup>

Der Film kann grob in drei Teile untergliedert werden. Der erste Teil exponiert, beginnend mit dem Angriff auf Saito, die Rahmenhandlung. Darauf folgt die Beauftragung Cobbs durch Saito mit der anschließenden Zusammenstellung des Teams und der ausführlichen Planung des Überfalls auf Fischer. Der dritte und letzte Teil schildert das Eindringen in den Traum des von Cobbs Team entführten Robert Fischer Jr. Auf diesen Teil möchte ich mich in meinen Ausführungen beschränken.

Wie für Heist-Filme üblich, verläuft der Angriff auf Fischer Jr. im dritten Teil von *INCEPTION* nicht reibungslos. Schnell stellt sich heraus, dass Fischer Jr. ein auf Abwehr von Angriffen trainiertes Unterbewusstsein hat. Bereits auf der ersten der drei angelegten Traumebenen wird Saito durch Schüsse schwer verletzt und droht zu sterben. Normalerweise würde er aufwachen, wenn er im Traum stirbt. Da das Konstruieren von drei Traumebenen allerdings eine extrem starke Sedierung des Träumenden nötig macht, kann Saito zwar im Traum sterben, aber nicht aufwachen. Die Konsequenz eines solchen Zustandes ist das Abrutschen in den sogenannten «Limbus» – eine Anspielung auf die Vorhölle, die als «unconstructed dream-space» (TimeCode: 01:05:54) bezeichnet wird, ein Ort des «raw infinite subconscious» (TimeCode: 01:05:56). Der einzige Akteur des Teams, der jemals im Limbus war, ist Cobb. Zusammen mit seiner Frau hatte er dort fünfzig Jahre mit dem Bauen einer Stadt verbracht. Die Reste dieser Erfahrung hat Cobb über sein eigenes Unterbewusstsein in den geteilten Traum des Heists mit eingebracht. Jeder aus der Gruppe, der innerhalb dieses Traums (oder seiner Teile) stirbt, landet in den Resten von Cobbs und Mals ehemaliger Traumwelt.

Nachdem der Angriff auf Fischer J. schief gegangen ist, kommt es zu einer Verkettung von Umständen,

durch welche die Angreifer in immer tiefere Traumschichten eindringen müssen. Cobb formuliert es so: «downwards is the only way forwards» (TimeCode: 01:07:32). Die Formulierung kann als Motto der narrativen Schemata des Films herhalten. Denn auch der Film steht vor der Schwierigkeit, im Modus einer offen gehaltenen (zeitlichen) Fortsetzung von einer Bewegung in die (räumliche) Tiefe der verschiedenen Traumcontainer zu erzählen. Hierbei hat man es mit einer für Mindgame-Filme fast klassischen Konstruktion eines *Chronotopos* zu tun. Dieser von Michail Bachtin für die Literatur geprägte Begriff beschreibt produktions- und rezeptionsästhetisch die Organisation der Beziehung von Raum und Zeit in einer Narration. Der Chronotopos organisiert sowohl die Orientierung der Figuren in Raum und Zeit als auch die Orientierung des Rezipienten in der Raum- und Zeitstruktur des ästhetischen Werkes (vgl. Bachtin 1989; Bauer 2005: 131–134).<sup>31</sup>

Im dritten Teil von *INCEPTION* werden die verschiedenen Traumebenen, die den Film ausmachen, auf der räumlichen Achse als ineinander geschichtete und füreinander abgeschlossene, dennoch aber untereinander verbundene «Container» beschrieben. Auf's Ganze gesehen, existieren in diesem Teil des Films fünf Traumebenen. Zählt man es im Einklang mit der zeitlichen Entwicklung des Plots von «Außen» nach «Innen» durch, also als eine *immersive Bewegung* von der Wachrealität in die Schichtung der Traumrealität(en), dann existiert zunächst eine äußere Schale (E). Diese Schale ist die Ebene des Flugzeugs, das als «Umweltcontainer» die Schlafenden enthält. Die erste Ebene innerhalb der Traumrealität ist dann (D) ein durch eine Stadt rasender Van, in dem die Akteure fliehen, nachdem der Angriff schief gelaufen ist. Die zweite Traumebene (C) ist ein Hotel. Die dritte Traumebene (B) ist eine Bergfestung. Schließlich existiert eine zentrale innere Ebene (A), die den Limbus darstellt.

Diese räumliche Ordnung wird in *INCEPTION* auf der zeitlichen Achse durch eine Verlangsamung der Zeit auf jeder jeweils «tieferen» Ebene erklärt. Bewegt man sich eine Ebene tiefer, so verlangsamen sich alle Ereignisse. Vergeht auf ersten

30 Heist-Filme sind Varianten von Thrillern oder Kriminalkomödien, die spektakuläre Raubüberfälle zum Thema haben, in einer neueren Fassung etwa die *Oceans*-Serie (Steven Soderbergh, USA 2001–2007). Wie für einen postklassischen Genre-Mix üblich, ist der männliche Protagonist in *INCEPTION* durch den Verlust seiner Frau traumatisiert (vgl. Elsaesser 2009: 53–96). Das unbearbeitete Trauma wird in Cobbs Traumreisen dahingehend manifest, als Cobb auf Projektionen seiner Frau Mal und seiner Kinder trifft, die von seinem eigenen Bewusstsein während der Traumreise in den Traum des jeweiligen Opfers miteingespeist werden. Als unkontrollierbarer Faktor durchkreuzt Mal immer wieder die Pläne Cobbs in den Träumen anderer Menschen.

31 Unterschiedliche Chronotopoi charakterisieren nach Bachtin unterschiedliche Gattungen und Genres. Die Schichtung von Bewusstseinssebenen unter der Prämisse einer Verunklärung der Innen-/Außen-Differenz wäre demnach ein Merkmal des Chronotopos von Mindgame-Filmen.

Traumbene (D) ca. eine Woche, so entspricht dies ca. 6 Monaten auf der zweiten Ebene (C) und 10 Jahren auf dritten Ebene (B). Im Limbus (A) ist Zeit pure Dauer, sie ist keine messbare Größe und ohne abgrenzbare Räumlichkeit.

Die Temporalisierung der Raumlogik der einzelnen Traumschichten dient in *INCEPTION* nicht nur der Etablierung eines Mindgame-charakteristischen Chronotopos, sondern auch der Rückkopplung mit den medialen Bedingungen des Films als einem Medium, das Teil/Ganzes-Beziehungen in der Zeit entfaltet (vgl. Deleuze 1989). Dies legt die These nah, dass das Container-Schema auch die Regeln derjenigen semiotischen Erzählschemata beeinflusst, die im Übergang von der Wahrnehmung Plots die Story konstruieren. Das Container-Schema ist vorausgesetzt, wenn aus der zweidimensionalen Abfolge der Filmbilder des Plots eine dreidimensionale Welt der Story konstruiert wird. Was durch die semiotische Verflechtung von Zeichen im Film an Informationen für die Fortsetzung der Handlung geliefert wird, wird vermittels eines als implizites Wissen manifestierten Schemas erschlossen.<sup>32</sup>

Betrachtet man diese Metaphorisierung der Träume als «Traumcontainer» unter dem Gesichtspunkt ihrer Räumlichkeit, ist es dabei aufschlussreich, wie in der erzählten Welt die Innenseite und die Außenseite der jeweiligen Traumbenen voneinander differenziert sind, aber nicht gegeneinander abgedichtet werden. Jede Turbulenz auf einer höheren Ebene wirkt entlang einer «unsichtbaren Kette» auf eine tiefere Ebene zurück. Spätestens durch diese kausale Logik wird klar, dass die Inferenzen, die sich an die semiotischen Schemata knüpfen, auf der Transitivität des Container-Image-Schemas – verstanden als ein *inference pattern* – beruhen. Die «unsichtbare Kette», die dieses Schema in Raum und Zeit zusammenhält, ist eine implizite Form einer Relation, also eine inferenzielle Relation zwischen der Entwicklung des Plots und der Story, die ihre Bedeutung aus dem Container-Schema bezieht und mithin aus Schemata des impliziten Wissens mitgeneriert wird. Das dieser Inferenz zugrunde gelegte *inference pattern* des Container-Schemas lautet:

32 Das Container-Schema ist, mit David Bordwell gesagt, eine Bedingung der «procedural schemata», durch welche «motivations and relations of causality, time, and space» in einer Narration organisiert werden (Bordwell 1985: 36–37, hier: 49).

Wenn Container (A/Limbus) in Container (B/Bergfestung), und Container (B) in Container (C/Hotel), und Container (C) in Container (D/Van) ist, und Container (D) in Wachrealität (E/Flugzeug) ist, dann ist auch Container (A/Limbus) in Wachrealität (E/Flugzeug)

Bemerkenswert ist, dass dieses Schema, das in ein Diagramm übersetzt und als Schema expliziert werden könnte (vgl. dazu auch Ernst 2014; 2015a; 2015b),<sup>33</sup> nicht der Struktur des Plots des dritten Teils von *INCEPTION* entspricht. Der Plot, der gängiger Weise die zeitliche Abfolge der Zeichen im Film, aus welchen die Story konstruiert wird, beschreibt, verläuft gegenläufig, also von der Wachrealität (E/Flugzeug) in den Limbus (A). Welche Funktion hat dann das Container-Schema – begriffen als ein Schema des impliziten Wissens, das die Wahrnehmung des Plots mitstrukturiert, bei der inferenziellen Erschließung der Story aus dem Plot?

## Implizites Wissen und das Außen der Immersion

Die transitive Logik des Container-Schemas erfüllt im dritten Teil des Films den Zweck, eine Prämisse der Story zu etablieren, welche für die immersive Anlage des gesamten Narrativs von *INCEPTION* zentral ist. Ebenso, wie in der Handlung von *INCEPTION* während des Träumens Ereignisse in der Umwelt indirekt wahrgenommen und verarbeitet werden können, sind die Akteure, die sich in einem Traumcontainer befinden, in der Lage, zwar das Außen als «Erschütterung» zu registrieren, aufgrund ihrer Immersion ist dieses explizite Wissen um das Außen, also um die Wachrealität, aber ständig bedroht.<sup>34</sup> In *INCEPTION* bildet daher das implizite Wissen das Fundament des Rückbezugs auf die

33 Bei Ohler (vgl. 1994: 107) wird der Zusammenhang von Image-Schemas und der Logik von Diagrammen erwähnt. In der Diagrammatikforschung ist der Ansatz von Lakoff und Johnson ebenfalls seit längerem Gegenstand einer Auseinandersetzung zwischen kognitivistischen und semiotischen Positionen, wie die kritische Diskussion von Lakoffs Position bei May (1995) zeigt. Vertiefend müsste hier eine Analyse der Diagramme und Infografiken vorgenommen werden, die es inzwischen zu *INCEPTION* gibt. Diese Analyse muss jedoch einer späteren Studie vorbehalten bleiben.

34 Diese Verknüpfung der Innenseite mit der Außenseite wird vorrangig so metaphorisiert, dass wenn z. B. jemand vergessen hat, vor dem Einschlafen auf Toilette zu gehen, es im Traum regnet. Ebenso geht die Traumrealität, wenn dem Körper des Träumenden in der Wachrealität etwas wider-

Wachrealität (E). Drei kurze Beispiele, die diese Funktionszuschreibung an das implizite Wissen verdeutlichen, möchte ich aus dem Narrativ exemplarisch herausgreifen:<sup>35</sup>

1. **Körperwissen und «Kicks»:** Die Protagonisten sind in der Lage, die Traumschichten über sogenannte «Kicks» zu verlassen, wenn man ihren Körper in der Wachrealität in ein Wasserbecken fallen lässt. Der indexikalische Kontakt ihres Körpers mit dem Außen reißt sie aus der jeweiligen Immersion aus einem Traumcontainer wieder zurück in die Wachrealität.<sup>36</sup> Äußere Körperzustände, die nicht bewusst durch die Traumreisenden herbeigeführt werden können, dienen als Widerlager des Realitätsbezugs.
2. **Knowing-How und Vertrautheitswissen:** Jeder Traumreisende führt ein Totem mit sich. Ein Totem ist ein Artefakt, das in der Wachrealität ein eigenes Gewicht und dynamisches Verhalten hat, welches man mit den Händen erspüren kann. Das Wissen um dieses spezifische Verhalten des Objekts in der Wachrealität hat nur der Besitzer des jeweiligen Totems. Dank dieses Wissens kann der Traumreisende anhand des Totems prüfen, ob er sich noch in einem Traum befindet oder nicht.
3. **Erfahrungswissen der Reisenden:** In einem kurzen Dialog im dritten Teil des Films wird das implizite Wissen um das Außen anhand von Eames (Tom Hardy), einem Teammitglied, als Erfahrungswissen charakterisiert. Eames befindet sich auf der zweiten Traumebene (C) mit Saito in einem Hotel-Aufzug. Angesichts einer Erschütterung der Traumwelt, also des Container-«Innens», kann Eames feststellen, ob das Ereignis, das die Erschütterung auslöst, im Außen der Wachwelt (E) oder im übergeordneten Container der ersten Traumebene (D) stattfindet. Während Saito fragt, ob die Erschütterung im Flugzeug gewesen sei, also auf Ebene (E), bemerkt Eames, dass Ereignis wäre «much

---

fährt, z.B. dass er fällt, in einen strukturähnlichen Zustand (Schwerelosigkeit) über.

35 Weitere lassen sich finden, etwa die Vertrautheit mit Musik.

36 Zum Zusammenhang von Indexikalität, Materialität, Präsenz und Ereignis siehe auch Halawa (2009).

closer» (TimeCode: 01:23:20), also auf der ersten Traumebene (D). Auf Ebene (D) ist das Team in einem Van, der in einer Verfolgungsjagd von Fischers Abwehrprojektionen verfolgt wird. Als erfahrener Traumreisender schafft es Eames, die Position dieser Erschütterungen innerhalb der Schichtung der Realitäten einzuschätzen. Eames' Beurteilung der Lage macht aber nur Sinn, wenn er ein Erfahrungswissen über den Außenbezug in Traumcontainern zur Verfügung hat – wenn Eames also in seinem Traumcontainer aufgrund von Erfahrung abschätzen kann, wie weit «entfernt» jeweils äußere Ereignisse sind.

Um Eames' Kommentar zu verstehen, muss man in der Konstruktion der Story im skizzierten Sinne von einem Container-Schema ausgehen, das einer raumbasierten transitiven Logik folgt: Wenn die zweite Traumebene (C) *in* der ersten Ebene (D) enthalten ist und die erste Ebene (D) *im* Flugzeug (E) enthalten ist, dann ist auch die zweite Ebene (C) im Flugzeug (E) enthalten. Dann ist aber auch (D) «much closer» an (C) als (E). Die Konstruktion der Story von *INCEPTION* etabliert also die Prämisse, dass das implizite Wissen als eine Garantie für den Außenbezug in die Wachrealität fungiert.

Präsent ist diese Prämisse in der über das Container-Schema garantierten Transitivität von Inferenzen. Maßgeblich ist dafür aber auch die am Beispiel der Ausführungen von Eames erkennbare Prämisse der Story, dass in der erzählten Realität der Narration die Turbulenzen auf der höheren Ebene entlang einer zeitlichen Kette räumlich nur nach «unten» weitergereicht werden, nicht aber von der «unteren» Ebene auf die «höhere» Ebene zurückwirken. Diese Inklusionslogik der Traumcontainer in der Story von *INCEPTION* ist durch eine Kette von Ereignissen temporal linear ausgerichtet. Sie führt in den Limbus als der uneindeutigen Zone einer dauerhaften Präsenz. Diese lineare Richtung entspricht der transitiven Struktur des Container-Schemas, sind transitive Inferenzen doch anti-symmetrisch, also nicht umkehrbar. Bei Pape heißt es: «Die Eigenschaft der Anti-Symmetrie sichert die Gerichtetheit, d.h. Unumkehrbarkeit der Relation», was von «in der Zeit ablaufende[n] Denk- und Erkenntnisprozesse[n] trivialerweise erfüllt» sein muss (2006: 122).<sup>37</sup>

---

37 Auch das Medium Film etabliert eine Analogie zur Linearität von Denk- und Erkenntnisprozessen. Diese These findet sich in Gilles Deleuze' *Filmphilosophie* (1989; 1991).

Der Plot von *INCEPTION* liefert nun aber auch eine Reihe von Informationen, welche eine alternative Lesart zulassen. Am signifikantesten ist zweifelsohne das Ende des Films. Zum Abschluss ist das dauerhaft leer laufende Totem von Cobb zu sehen (TimeCode: 02:14:20). Eigentlich müsste das Totem umfallen. Somit bleibt am Ende von *INCEPTION* unklar, ob Cobb die Traumschichten im Sinne einer Grenzüberschreitung verlassen hat oder ob der vom Film geschilderte Prozess des Aufwachens in der äußeren Wachrealität nicht doch nur ein Zustand der Realität in der tiefsten Schicht des Limbus ist.

Nach dieser alternativen Lesart ist nicht der Limbus (A) in der Wachrealität (E) enthalten, sondern die Wachrealität (E) im Limbus (A). Es findet also eine Umkehr der Logik statt, oder besser: Die Umkehr hat immer schon stattgefunden, weil der Status des Limbus sich der transitiven Raumlogik des Container-Schemas entzieht. In *INCEPTION* ist damit der Fall möglich, dass das implizite Wissen und seine transitive Logik, die als starke und intuitiv plausible Garantieinstanzen des Außenbezugs zur Wachrealität (E) fungieren, täuschbar sind oder sogar logisch falsch sein können.<sup>38</sup>

Wenn die zeitliche Breite in der Tiefe des Limbus wächst, gelangt man in einen Zustand der reinen Dauer, also in die Paradoxie einer ewigen Präsenz eines Augenblicks, die keinen Rückgriff auf die Realität eines Außen zulässt. Die Wachrealität (E), der Umweltcontainer des Flugzeugs, wechselt in dieser Logik mit dem Limbus die Position. Das «Außen» der Immersion, das die Wachrealität (E) sein soll, wird zu einer Instanz (A'), die in den Limbus (A) integriert ist, der nunmehr den Status der vormaligen Position von (E) einnimmt. In diesem Fall gibt es kein Erwachen im Sinne eines «Endes» der Immersion. Alles «Außen» ist eine Rekursion weiterer Ableitungen seines «Innen» (A', A'', A'''), oder anders formuliert: eine Transformation der Ausdehnung von A, die nicht mehr der Struktur des Container-Schemas und seiner Innen/Außen-Logik folgt.<sup>39</sup>

---

Lorenz Engell und Oliver Fahle (2002) haben diese zu einer Medienphilosophie des Films weiterentwickelt.

38 Die philosophisch interessante Frage, inwiefern implizites Wissen falsch sein kann, soll hier nicht diskutiert werden. Sie ist stark vom zum zugrunde liegenden Begriff des impliziten Wissens abhängig und würde eine aufwändigere Rekonstruktion von Theorien des impliziten Wissens voraussetzen. Die meines Erachtens beste Diskussion dazu findet sich bei Loenhoff (2012).

39 Der Limbus ist nicht in der Container-Struktur enthalten. Mit der kognitiven Semantik lässt sich dieses Problem verti-

In der Form von *INCEPTION* wird am Ende ein solcher, vom Film nicht mehr kompensierter Widerstreit der Deutungsmöglichkeiten initiiert.<sup>40</sup> Zweifelsohne ist dies ein kennzeichnendes Merkmal des Feldes der Mindgame-Filme im Ganzen. *INCEPTION* ist dennoch ein dankbares Beispiel, weil anhand dieses Films studiert werden kann, inwiefern bei der Konstitution dieses Widerstreits das implizite Wissen und eine den Schemata dieses Wissens eingeschriebene Logik entscheidende Faktoren sind.

Durch die Applikation des Container-Schemas entsteht in der Form von *INCEPTION* eine narrative Konstellation, die einerseits die im Container-Schema enthaltene transitive Logik als elementare Prämisse der Konstruktion der Story nutzt, andererseits die damit assoziierte implizite Gewissheit über Innen/Außen-Verhältnisse in einen Widerstreit mit der durch den finalen Wendepunkt gegebenen Möglichkeit einer alternativen Lesart der Story verwickelt. Die logisch als ausgeschlossen erachtete Möglichkeit der Umkehrbarkeit von Transitivität wird durch den Wendepunkt am Ende des Films denkbar und dadurch die etablierte Sicherheit des impliziten Wissens um das Verhältnis von Innen/Außen als kontingent markiert.

In einem schemabasierten «Spiel» mit der Logik transitiver Inferenzen entfaltet die Form von *INCEPTION* ihre ästhetische Wirkung,<sup>41</sup> weil im finalen Teil des Films sowohl die Bedeutung als auch die Fragilität von implizitem Wissen als einer Garantieinstanz zur Klärung der Innen/Außen-Relation in Prozessen der Immersion offenbar wird.<sup>42</sup>

---

efend diskutieren, wenn man die Bedeutung des Image-Schemas «Ob» für den Limbus hinzuzieht, (vgl. Ernst 2015a: 366 f.). Wenn man wollte, könnte man auch vom Konflikt einer dem Körperschema verpflichteten «geschlossenen» Form und einer nicht länger verkörperten «offenen» Form sprechen und darauf aufbauend versuchen, Verbindungslinien zu Deleuzes Differenz zwischen den Formen des Bewegungs- und Zeitbildes herzustellen (vgl. Deleuze 1989; 1991).

40 Der Begriff Widerstreit lässt sich hier, einem Kommentar von Bernhard Waldenfels zu Jean-François Lyotard folgend, vom Widerspruch abgrenzen, sofern ein Widerspruch «Gesagtes gegen Gesagtes» stellt, der Widerstreit dagegen «das Sagen mit sich selbst uneins werden läßt» (1996: 265).

41 Vgl. zu den weiterführenden Grundlagen auch den Begriff der «Schemaspiele» bei Lenk (1995). Mark Johnson hat seinen Ansatz in den letzten Jahren stärker in Richtung Ästhetik entwickelt (vgl. 2007). Vgl. weiterführend zur Grundlegung einer Ästhetik des «Spiels» Sonderegger (2000).

42 Weiter gedacht, wäre hier die Ästhetik und die Medialität von Mindgame-Filmen generell zu diskutieren (vgl. Jahraus 2004: 92–98).

## Literatur

- Adloff, Frank/Gerund, Katharina/Kaldewey, David (Hg.) (2015): *Revealing Tacit Knowledge. Embodiment and Explication*. Bielefeld: transcript.
- Bachtin, Michail M. (1989): *Formen der Zeit im Roman. Untersuchungen zur historischen Poetik*. Frankfurt am Main: Fischer.
- Baltzer, Ulrich (1994): *Erkenntnis als Relationengeflecht. Katgeorien bei Charles S. Peirce*. München: Schöningh.
- Bauer, Matthias (2005): *Romantheorie und Erzählforschung. Eine Einführung*. 2. Aufl. Stuttgart: Metzler.
- Bordwell, David (1985): *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press.
- Brütsch, Matthias (2011): *Traumbühne Kino. Der Traum als filmtheoretische Metapher und als narratives Motiv*. Marburg: Schüren.
- Buckland, Warren (2007): *The Cognitive Semiotics of Film*. Cambridge, MA: Cambridge University Press.
- Buckland, Warren (Hg.) (2009): *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden, MA: Wiley-Blackwell.
- Deleuze, Gilles (1989): *Das Bewegungs-Bild. Kino 1*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Deleuze, Gilles (1991): *Das Zeit-Bild. Kino 2*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Elsaesser, Thomas (2009): *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*. Berlin: Bertz & Fischer.
- Elsaesser, Thomas & Hagener, Malte (2007): *Filmtheorie zur Einführung*. Hamburg: Junius.
- Engel, Lorenz & Fahle, Oliver (2002): *Film-Philosophie*. In: *Moderne Film Theorie*. Hg. von Jürgen Felix. Mainz: Bender. S. 222-240.
- Ernst, Christoph & Paul, Heike (Hg.) (2013): *Präsenz und implizites Wissen. Zur Interdependenz zweier Schlüsselbegriffe der Kultur- und Sozialwissenschaften. Unter Mitarbeit von Katharina Gerund und David Kaldewey*. Bielefeld: transcript.
- Ernst, Christoph (2014): *Explikation und Schema. Diagrammatisches Denken als Szene medialen Handelns*. In: *Trial and Error. Szenen medialen Handelns*. Hg. von Markus Rautenberg und Andreas Wolfsteiner. Paderborn: Fink. S. 109-130.
- Ernst, Christoph (2015a): *Diagrammatische Denkbilder. Studien zur Medien- und Filmästhetik der Diagrammatik*. Erlangen: Univ. Habil. (unveröffentlicht).
- Ernst, Christoph (2015b): *Moving Images of Thought. Notes on the Diagrammatic Dimension of Film Metaphor*. In: *Revealing Tacit Knowledge. Embodiment and Explication*. Hg. von Frank Adloff, Katharina Gerund und David Kaldewey. Bielefeld: transcript. S. 245-277.
- Fahlenbrach, Kathrin (2010): *Audiovisuelle Metaphern zur Körper- und Affektästhetik in Film und Fernsehen*. Marburg: Schüren.
- Glinka, Moritz (2014): *Mindgame-Movies*. Online: www.filmlexikon.uni-kiel.de [15.08.2015].
- Halawa, Mark A. (2009): *Indexikalität als Quellpunkt der Semiose. Materialität, Präsenz und Ereignis in der Semiotik von C.S. Peirce*. In: *Kodikas/Code. Ars Semeiotica* 32, Nr. 1-2, S. 9-22.
- Hartmann, Britta & Wulff, Hans J. (2002): *Neoformalismus, Kognitivismus, Historische Poetik des Kinos*. In: *Moderne Film Theorie*. Hg. von Jürgen Felix. Mainz: Bender. S. 191-216.
- Hoffmann, Michael H. G. (2005): *Erkenntnisentwicklung. Ein semiotisch-pragmatischer Ansatz*. Frankfurt a.M.: Klostermann.
- Jäger, Ludwig (2002): *Transkriptivität. Zur medialen Logik der kulturellen Semantik*. In: *Transkribieren. Medien - Lektüren*. Hg. von ders. München: Fink. S. 19-42.
- Jahraus, Oliver (Hg.) (2001): *Bewußtsein, Kommunikation, Zeichen. Wechselwirkungen zwischen Luhmannscher Systemtheorie und Peircescher Zeichentheorie*. Tübingen: Niemeyer.
- Jahraus, Oliver (2004): *Bewusstsein: Wie im Film. Zur Medialität von Film und Bewusstsein*. In: *Wie im Film. Zur Analyse populärer Medienereignisse*. Hg. von Bernd Scheffer und ders. Bielefeld: Aisthesis. S. 77-99.
- Johnson, Mark (1990): *The Body in the Mind. The Bodily Basis of Meaning, Imagination, and Reason*. Chicago: Chicago University Press.
- Johnson, Mark (2005): *The Philosophical Significance of Image Schemas*. In: *From Perception to Meaning. Image Schemas in Cognitive Linguistics*. Hg. von Beate Hampe. Berlin: de Gruyter. S. 15-34.
- Johnson, Mark (2007): *The Meaning of the Body Aesthetics of Human Understanding*. Chicago: Chicago University Press.
- Jullier, Laurent (2013): *Specificity, Medium II*. In: *The Routledge Encyclopedia of Film Theory*. Hg. von Edward Branigan und Warren Buckland. London: Routledge. S. 442-446.
- Kant, Immanuel (2002): *Kritik der reinen Vernunft*. Stuttgart: Reclam.
- Kirchmann, Kay & Ruchatz, Jens (2014): *Einleitung. Wie Filme Medien beobachten. Zur kinematografischen Konstruktion von Medialität*. In: *Medienreflexion im Film. Ein Handbuch*. Hg. von Kay Kirchmann und Jens Ruchatz. Bielefeld: transcript. S. 9-42.

- Koschorke, Albrecht (2012): *Wahrheit und Erfindung. Grundzüge einer Allgemeinen Erzähltheorie*. Frankfurt a.M.: Fischer.
- Kuhn, Markus (2013): *Filmnarratologie. Ein erzähltheoretisches Analysemodell*. Berlin: de Gruyter.
- Lakoff, George (1990): *Women, Fire, and Dangerous Things. What Categories Reveal About the Mind*. Chicago: University of Chicago Press.
- Lakoff, George & Johnson, Mark (1999): *Philosophy in the Flesh. The Embodied Mind and its Challenge to Western Thought*. New York: Basic Books.
- Lakoff, George & Núñez, Rafael E. (2000): *Where Mathematics Comes From. How the Embodied Mind Brings Mathematics Into Being*. New York: Basic Books.
- Lenk, Hans (1995): *Schemaspiele. Über Schemainterpretationen und Interpretationskonstrukte*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Leschke, Rainer (2010): *Medien und Formen. Eine Morphologie der Medien*. Konstanz: UVK.
- Liptay, Fabienne (2008): Die geistigen Augen im Bund mit den leiblichen. Körper, Kunst und Kino. In: *Kunst und Kognition. Interdisziplinäre Studien zur Erzeugung von Bildsinn*. Hg. von Matthias Bauer, dies. und Susanne Marschall. München: Fink. S. 163–196.
- Loenhoff, Jens (2012): Einleitung. In: *Implizites Wissen. Epistemologische und handlungstheoretische Perspektiven*. Hg. von Jens Loenhoff. Weilerswist: Velbrück Wissenschaft. S. 7–30.
- Loenhoff, Jens (Hg.) (2012): *Implizites Wissen. Epistemologische und handlungstheoretische Perspektiven*. Weilerswist: Velbrück Wissenschaft.
- Luhmann, Niklas (1993): Zeichen als Form. In: *Probleme der Form*. Hg. von Dirk Baecker. Frankfurt a.M.: Suhrkamp. S. 45–69.
- Luhmann, Niklas (2001): Wie ist Bewußtsein an Kommunikation beteiligt? In: *Aufsätze und Reden*. Hg. von Oliver Jahraus. Stuttgart: Reclam. S. 111–136.
- Luhmann, Niklas (2004): *Die Realität der Massenmedien*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- May, Michael (1995): Diagrammatisches Denken: Zur Deutung logischer Diagramme als Vorstellungsschemata bei Lakoff und Peirce. In: *Zeitschrift für Semiotik*, 17, Nr. 3–4, S. 285–305.
- McGinn, Colin (2007): *The Power of Movies. How Screen and Mind Interact*. New York: Vintage.
- Moktefi, Amirouche & Shin, Sun-Joo (Hg.) (2013): *Visual Reasoning with Diagrams*. Basel: Springer.
- Nannicell, Ted (2013): Formalist Theories of Film. In: *The Routledge Encyclopedia of Film Theory*. Hg. von Edward Branigan und Warren Buckland. London: Routledge. S. 214–219.
- Pape, Helmut (2006): Logik, Zeichen und Wirklichkeit. Charles S. Peirce über die Ordnung von Denken und Handeln. In: *Internationale Zeitschrift für Philosophie* H.1. S. 112–129.
- Ohler, Peter (1994): Kognitive Filmpsychologie. Verarbeitung und mentale Repräsentation narrativer Filme. Münster: MAKS Publikationen.
- Peirce, Charles S. (2000): *Semiotische Schriften. Bd. 3*. Hg. von Christian J.W. Kloesel und Helmut Pape. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Polanyi, Michael (1985): *Implizites Wissen*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Renn, Joachim (2004): Wissen und Explikation. Zum kognitiven Geltungsanspruch der Kulturen. In: *Handbuch der Kulturwissenschaften. Band 1: Grundlegung und Schlüsselbegriffe*. Hg. von Friedrich Jaeger und Burkhardt Liebsch. Stuttgart: Metzler. S. 232–251.
- Roesler, Alexander (1999): *Illusion und Relativismus. Zu einer Semiotik der Wahrnehmung im Anschluss an Charles S. Peirce*. Paderborn: Schöningh.
- Scheibmayr, Werner (2004): *Niklas Luhmanns Systemtheorie und Charles S. Peirces Zeichentheorie. Zur Konstruktion eines Zeichensystems*. Tübingen: Niemeyer.
- Schönrich, Gerhard (1999): *Semiotik zur Einführung*. Hamburg: Junius.
- Sonderegger, Ruth (2000): Für eine Ästhetik des Spiels. Hermeneutik, Dekonstruktion und der Eigensinn der Kunst, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Voss, Christiane (2006): Zur Konstitution der Phänomenalität cinematografischer Illusion. In: *Ästhetische Erfahrung: Gegenstände, Konzepte, Geschichtlichkeit*. Hg. von Sonderforschungsbereich 626. Berlin: Freie Universität. S. 1–14.
- Waldenfels, Bernhard (1996): *Deutsch-französische Gedankengänge*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Wiesing, Lambert (2002): Einleitung: Philosophie der Wahrnehmung. In: *Philosophie der Wahrnehmung. Modelle und Reflexionen*. Hg. von Lambert Wiesing. Frankfurt a.M.: Suhrkamp. S. 9–64.
- Winkler, Hartmut (2012): Schemabildung. Eine Maschine zur Umarbeitung von Inhalt in Form. In: *Schemata und Praktiken*. Hg. von Tobias Conradi u. a. München: Fink. S. 15–35.