

FernUniversität in Hagen
Institut für Neuere deutsche Literatur- und Medienwissenschaft

Sommersemester 2018

BA Kulturwissenschaft (mit Schwerpunkt Literatur)

Bachelor-Arbeit

Betreuer: Nils Jablonski, M.A.

Modulare Narrative

Komplexes Erzählen im Hollywood-Kino der
Gegenwart am Beispiel von Christopher Nolans

Inception

vorgelegt von:

Mag. DI(FH) Manuel Reisinger

Am Südgarten 72

4060 Leonding, Österreich

+43 650 8646903

manuel.reisinger@gmx.net

Matrikelnummer: q9076247

am 01.07.18

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung.....	3
2	Von Aristoteles bis Tarantino: Narrative im Wandel der Zeiten	4
3	Komplexe Narrative.....	6
3.1	Definition.....	6
3.2	Kategorisierungen.....	8
4	Modulare Narrative im Film am Beispiel von <i>Inception</i>	11
4.1	Vorbemerkungen zu Christopher Nolan und <i>Inception</i>	11
4.2	Definition modularer Narrative	13
4.3	Die Zeit	16
4.3.1	Ordnung.....	17
4.3.2	Dauer	26
4.3.3	Frequenz	31
4.4	Mentale Metadiegesen	33
4.5	Kritik an komplexen Narrativen bzw. <i>Inception</i>	37
5	Fazit und Ausblick	41
6	Abbildungsverzeichnis.....	45
7	Literaturverzeichnis	51

1 Einleitung

Die Wurzeln der Narratologie, also der Wissenschaft vom Erzählen, lassen sich bis ins 19. Jahrhundert zurückverfolgen, die Geburtsstunde der klassischen Narratologie wird allgemein in den 1960er-Jahren des französischen Strukturalismus verortet.¹ Untrennbar verbunden mit der Narratologie ist die Terminologie von Gérard Genette², die weithin als die lingua franca der Erzähltheorie der Literatur anerkannt wird³, und auf deren Kategorisierungen und Definitionen im Zuge dieser Arbeit noch näher eingegangen werden wird. Doch sinnstiftende Erzählungen bzw. Narrative ("*a chain of events linked by cause and effect and occurring in time and space*"⁴) sind keine genuine „Erfindung“ der Literatur, sie umgeben uns tagtäglich: etwa in zwischenmenschlichen Gesprächen oder unbewusst in unseren Träumen⁵, auf die in dieser Arbeit noch des Öfteren Bezug genommen werden wird. Obwohl sich auch die Filmkunst seit ihren Anfängen zu Beginn des 20. Jahrhunderts offensichtlich mit Narrativen auseinanderzusetzen hatte, dauerte es bis in die 1990er, bis transmediale Erweiterungen der Narratologie in das Blickfeld des Interesses gerieten (in Bezug auf den Film ist hierbei vor allem auf den US-amerikanischen Rhetorik-Professor sowie Film- und Literaturkritiker Seymour Chatman⁶ zu verweisen).⁷

Diese Arbeit behandelt eine moderne Spielart der filmischen Narrative: die sogenannten modularen Narrative. Kapitel 2 wirft einen kurzen Blick auf die Entwicklung der Narrative von der Antike bis zum modernen Hollywood-Film. Kapitel 3 gibt eine Definition, was unter sogenannten komplexen Narrativen zu verstehen ist und stellt einige ihrer vielgestaltigen Ausprägungen vor. Kapitel 4 widmet sich dann explizit einer Unterkategorie der komplexen Narrative, nämlich den modularen Narrativen. Am Beispiel von Christopher Nolans

¹ Vgl. Markus Kuhn, *Filmnarratologie: Ein erzähltheoretisches Analysemodell*. Narratologia 26 (Berlin: De Gruyter, 2011), 15–16.

² Gérard Genette et al., *Die Erzählung*, 3., durchges. und korr. Aufl. UTB Literatur- und Sprachwissenschaft 8083 (Paderborn: Fink, 2010).

³ Vgl. Kuhn, *Filmnarratologie*, 18.

⁴ David Bordwell und Kristin Thompson, *Film art: An introduction*, 10. ed. (New York, NY: McGraw-Hill, 2013), 73.

⁵ Vgl. ebd., 72.

⁶ Seymour Chatman, *Coming to terms: The rhetoric of narrative in fiction and film*, 2nd print (Ithaca, NY: Cornell Univ. Press, 1993).

⁷ Vgl. Kuhn, *Filmnarratologie*, 31.

*Inception*⁸ wird gezeigt, welche Strukturen modulare Narrative aufweisen, welche Zwecke mit ihnen verfolgt werden, aber auch welche Schwierigkeiten damit verbunden sind. Kapitel 5 fasst die die Ergebnisse dieser Arbeit noch einmal zusammen und zeigt Anknüpfungspunkte zu weiteren Forschungsgebieten auf.

2 Von Aristoteles bis Tarantino: Narrative im Wandel der Zeiten

Eine völlig beliebige, zufällige Anordnung von Ereignissen wird vom Rezipienten nur schwerlich als sinnstiftende Erzählung wahrgenommen werden.⁹ Daher kann man davon ausgehen, dass sich Menschen, die etwas zu erzählen hatten (sei dies nun oral, literal, oder eben mit den modernen audiovisuellen Mitteln des Films), seit jeher Gedanken darüber gemacht haben, auf welche Art sie ihre Erzählung strukturieren sollten, um den Rezipienten es zu ermöglichen, der Erzählung folgen zu können. Denn Narration darf nicht als einseitiger Prozess gesehen werden, sondern findet letzten Endes immer als ein kommunikativer Akt statt. Der, dem erzählt wird, erzeugt aus dem Gesehenen bzw. Gehörten selbst Bedeutungen, stellt Verbindungen her und erkennt Geschichten.¹⁰ Das ist auch eine der zentralen Überlegungen der neoformalistischen Filmtheorie nach David Bordwell und Kristin Thompson¹¹, der in dieser Arbeit gefolgt wird. Im Mittelpunkt steht der aktive Zuseher, dessen Beteiligung an der Konstruktion der Story essenziell ist. Die Narration umfasst damit ebenso den Prozess der kognitiven Verarbeitung des Films durch den Zuseher.¹²

Die klassische dreiteilige Strukturierung eines Narrativ in Anfang, Mitte und Ende geht auf Aristoteles (4. Jahrhundert v. Chr.) zurück. Die Fünf-Akt-Struktur von Gustav Freytag (19. Jahrhundert – wobei die Grundlagen bereits bei Horaz im 1. Jahrhundert v. Chr. zu finden sind) verfeinert um zwei Wendepunkte in Exposition, Steigerung, Höhepunkt, Verlangsamung und

⁸ Christopher Nolan, *Inception: Inception* (2010).

⁹ Vgl. Bordwell und Thompson, *Film art*, 73.

¹⁰ Vgl. Knut Hieckethier, *Film- und Fernsehanalyse*, 5., aktualisierte und erweiterte Auflage (Stuttgart: Metzler, 2012), 107.

¹¹ Bordwell und Thompson, *Film art*.

¹² Vgl. Kuhn, *Filmnarratologie*, 32.

Katastrophe. Obwohl der Film im Vergleich zum Theater ein relativ junges Medium darstellt, war bzw. ist die Drei- bzw. Fünf-Akt-Struktur beim Drehbuchschreiben weiterhin von großer Bedeutung, gerade wenn man den Blick auf Drehbücher für Hollywood-Filme wendet.^{13,14} Drehbuchdidaktiker wie Syd Field oder Robert McKee lehnten sich relativ eng an den genannten historischen Vorbildern aus dem Theater an. Field etwa definierte sogar eine exakte Seitenanzahl für jeden der drei Akte eines Drehbuchs (Akt 1: Seite 1 – 30, Akt 2: Seite 30 – 90, Akt 3: Seite 90 – 120), die Wendepunkte werden bei ihm zu sogenannten „plot points“ jeweils am Ende des ersten und zweiten Aktes.¹⁵ McKee spricht vom klassischen „Archeplot“, mit einem linearen Zeitablauf, einem äußeren Konflikt und einer konsistenten Realität. Sein Schema umfasst jedoch darüber hinaus bereits den „Miniplot“ mit einem offenen Ende und einem abzuhandelnden inneren Konflikt, sowie den „Antiplot“ mit einem nicht-linearen Zeitablauf bzw. einer inkonsistenten Realität.¹⁶ „*Der Wunsch, den Archeplot auf den Kopf zu stellen, setzte schon früh in diesem Jahrhundert ein*“¹⁷, konstatiert McKee für das 20. Jahrhundert und bezieht sich dabei natürlich nicht auf den Film, sondern auf die Literatur - man denke dabei etwa an die Werke von Virginia Woolf oder James Joyce. Der Film, insbesondere der Hollywood-Film, weist bis zur Mitte des 20. Jahrhunderts nur selten Abweichungen von klassischen Narrativen bzw. vom Archeplot auf.¹⁸ Was im europäischen Kino der 1950er und 1960er mit der französischen „Nouvelle Vague“ begann, setzte sich im „New Hollywood“ der 1960er und 1970er fort: neben neuen thematischen Schwerpunkten wie etwa aktuellen gesellschaftlichen Problemfeldern, zunehmender Fokussierung auf innere statt wie bisher auf äußere Konflikte und einem sogenannten Auteur-Anspruch der Filmemacher, die - auch immer öfter in einer Doppelfunktion als Regisseure UND Drehbuch-Autoren - ihre individuelle Handschrift im Film

¹³ Vgl. Ari Hiltunen, *Aristoteles in Hollywood: Das neue Standardwerk der Dramaturgie*, 1. Aufl. Bastei-Lübbe-Taschenbuch 94013 (Bergisch Gladbach: Bastei-Verl. Lübbe, 2001).

¹⁴ Vgl. Allan Cameron, *Modular narratives in contemporary cinema* (Basingstoke England, New York: Palgrave Macmillan, 2008), 3.

¹⁵ Vgl. Oliver Keutzer et al., *Filmanalyse. Film, Fernsehen, Neue Medien* (Wiesbaden: Springer VS, 2014), 199.

¹⁶ Vgl. Robert McKee, *Story: Die Prinzipien des Drehbuchschreibens*, Überarbeitete 11. Auflage (Berlin: Alexander Verlag, 2016), 56–66.

¹⁷ Ebd., 66.

¹⁸ Vgl. Cameron, *Modular narratives in contemporary cinema*, 4.

sichtbar werden lassen wollten¹⁹, wurde auch das klassische Narrativ des Archeplots immer öfter und radikaler hinterfragt und auf vielfältige Weise in offene Formen überführt, die sehr viel schwieriger zu systematisieren waren.²⁰ Während die Entwicklung hin zu kunstvoll verschachtelten und komplexen Narrativen anfangs kaum von einem breiten Publikum rezipiert wurde²¹, erreichte dieser Trend schließlich ab Mitte der 1990er-Jahre auch die großen Hollywood-Mainstream-Blockbuster.²² Basierend auf dem Erfolg von Quentin Tarantinos *Pulp Fiction*²³ und einem etwa gleichzeitig einsetzenden Digitalisierungsprozess rund um das Filmbusiness, wurde plötzlich eine Fülle an Filmen in Hollywood produziert, die sowohl die Massen ansprechen wollten, als auch mit ungewöhnlichen narrativen Konstruktionen experimentierten.²⁴ *Pulp Fiction* hatte bewiesen, dass sich diese beiden Ansprüche nicht notwendiger Weise widersprechen müssen²⁵ und bei einem Blick auf die Box-Office-Zahlen der letzten beiden Jahrzehnte wird deutlich, dass es eine große Zielgruppe für diese Art von Filmen gibt.²⁶ Doch was genau soll man sich unter einem „komplexen Narrativ“ eigentlich vorstellen? Dieser Frage geht das folgende Kapitel nach.

3 Komplexe Narrative

3.1 Definition

Der Begriff „komplexes Narrativ“ ist nicht selbsterklärend und bedarf einer Definition für diese Arbeit. Denn einerseits suggeriert er, dass es auch „nicht-komplexe Narrative“ gäbe²⁷ und würde damit eine virtuelle Grenze ziehen, die

¹⁹ Vgl. David Bordwell, *Narration in the fiction film* (Madison: Univ. of Wisconsin Press, 1985), 232.

²⁰ Vgl. Keutzer et al., *Filmanalyse*, 199.

²¹ Vgl. Cameron, *Modular narratives in contemporary cinema*, 36.

²² Vgl. Thomas Elsaesser, „The Mind-Game Film.“ in *Puzzle films: Complex storytelling in contemporary cinema*, hrsg. von Warren Buckland, 13–41 (Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2009), 19.

²³ Quentin Tarantino, *Pulp Fiction: Pulp Fiction* (1994).

²⁴ Vgl. Cameron, *Modular narratives in contemporary cinema*, 1.

²⁵ Vgl. David Bordwell, *The way Hollywood tells it: Story and style in modern movies* (Berkeley: University of California Press, 2006), 73.

²⁶ Vgl. Janet Staiger, „Complex Narratives: An Introduction.“
<http://www.jstor.org/stable/44019212> (letzter Zugriff: 9.3.18), 3.

²⁷ Vgl. Steffen Hven, *Cinema and Narrative Complexity: Embodying the Fabula*. Film Culture in Transition (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2017), 12.

argumentativ nur schwer aufrecht gehalten werden könnte. Und andererseits ist der Begriff „Narrativ“ eigentlich zu vielschichtig, um ihm die Eigenschaft „komplex“ zuordnen zu können.

Daher erscheint es ratsam, zu präzisieren und dabei auf renommierte Filmwissenschaftler (in diesem Fall David Bordwell und Warren Buckland) zu referenzieren. Steffen Hven fasste in seiner Dissertation die in Bezug auf komplexe Narrative übereinstimmende Analyse der beiden folgendermaßen zusammen:

“Buckland commits to a widespread Bordwellian notion, when he argues that contemporary complex narration ‘emphasizes the complex telling (plot [...]) of a simple or complex story [...]’”²⁸

Die Eigenschaft „komplex“ oder der Trend der „komplexen Narrative“ bezieht sich demnach auf die Erzählstruktur²⁹ bzw. den Plot und sagt per se nichts über die Komplexität der Story aus. Da die Begriffe „Story“ und „Plot“ oft synonym verwendet werden, bedürfen auch sie einer Definition.

„Story beschreibt eine Tiefenstruktur der Erzählung und beantwortet die Frage ‘Was wird erzählt?’ [...] Der Begriff Plot hingegen beschreibt die rezipierte Oberflächenstruktur der Erzählung und antwortet auf die Frage ‘Wie wird erzählt?’”³⁰

Diese Definition geht im Grunde auf die literaturtheoretische Schule der russischen Formalisten zu Beginn des 20. Jahrhunderts zurück und wurde von der neoformalistischen Gruppe rund um David Bordwell und Kristin Thompson in leicht adaptierter Form übernommen. Als Zuseher hat man demnach nur den Plot vor sich (der alles umfasst, was gesehen oder gehört wird im Film, also auch die Credits oder die Filmmusik), die Story entsteht im Kopf des Zusehers dank der Hinweise im Plot.³¹ Die Bordwellsche Folgerung, dass ein und dieselbe Story durch verschiedene Plots erzählt werden kann³² erscheint unter diesem Gesichtspunkt ein wenig unpräzise, da laut seiner eigenen Definition verschiedene Plots beim Rezipienten unweigerlich zu zumindest leicht abweichenden Storys führen müssten, ja sogar ein und

²⁸ Ebd., 11.

²⁹ Vgl. Isabelle Dupuis, „Illusion und Wirklichkeit: Mentale Metadiegesen im zeitgenössischen Film.“ (Master Thesis, Universität Hamburg, 2012), 3.

³⁰ Keutzer et al., *Filmanalyse*, 195.

³¹ Vgl. Bordwell und Thompson, *Film art*, 76.

³² Vgl. ebd., 75.

derselbe Plot bei verschiedenen Rezipienten zu unterschiedlich nuancierten Storys zusammengesetzt werden würde. Hier müsste man noch einen zusätzlichen Begriff definieren, nämlich das „Thema“ eines Films. Darunter versteht man die allgemeine Grundfrage, die im Film verhandelt wird, und die nach Brecht am besten in einem einzigen Satz formuliert werden können sollte.³³ Wenn man dann die Begriffe Story und Thema vertauscht, dann würde die Aussage Bordwells Sinn machen: ein und dasselbe Thema kann durch verschiedene Plots erzählt werden. Und noch ein weiterer Begriff ist in diesem Zusammenhang zu nennen: jener der „Diegese“. Erstmals verwendet 1950 vom französischen Philosoph Étienne Souriau³⁴ umfasst dieser die gesamte „Welt“ der Erzählung, unabhängig davon, ob im Plot eine visuelle Entsprechung zu finden ist oder ob die diegetische Welt nur durch einen Nebensatz eines Charakters oder durch ein scheinbar auf den ersten Blick unbedeutendes Detail eines Requisites erweitert wird.³⁵ So kann zusammenfassend festgehalten werden: der Plot eines Films ist die dem Zuseher dargebotene (vom Regisseur / Drehbuchautor beliebig wählbare) zeitliche Abfolge von Handlungen, die dem Rezipienten (im Normalfall) die Möglichkeit bietet, die (laut Bordwell individuelle) Story des Films zu rekonstruieren, die wiederum nur eine Teilmenge der Diegese ist, die auch nicht direkt auf die Handlung bezogene Informationen enthält (und nach Bordwell damit ebenfalls ein individuelles Produkt der Gedankenwelt des Rezipienten darstellen müsste).

Von komplexen Definitionen nun aber zur Definition der komplexen Narrative: damit sei in dieser Arbeit nichts über die Komplexität der Diegese, der Story oder gar des Themas ausgesagt, sondern es soll damit einzig und allein auf einen tendenziell komplexen Plot (bzw. auf ein komplexes Erzählen) verwiesen werden.

3.2 Kategorisierungen

„Komplex“ bleibt dennoch ein reichlich unspezifisches Kriterium. Dieser Umstand hat dazu geführt, dass von Filmwissenschaftlern im letzten Jahrzehnt

³³ Vgl. Hicketier, *Film- und Fernsehanalyse*, 111.

³⁴ Vgl. Bordwell, *Narration in the fiction film*, 16.

³⁵ Vgl. Bordwell und Thompson, *Film art*, 76.

die unterschiedlichsten Unterkategorien von komplexen Narrativen benannt wurden, deren Definitionen sich ähneln oder zumindest teilweise überschneiden.³⁶

Thomas Elsaesser etwa bezeichnet Filme, die den üblichen „Vertrag“ zwischen Film und Publikum brechen, nämlich dass der Film den Zuseher nicht anلügen würde, als „Mind-Game“-Filme.³⁷ Diese könnten entweder Spiele mit ihren Charakteren spielen (z.B. *The Game*³⁸, *Die Truman Show*³⁹) oder mit dem Publikum (z. B. *Lost Highway*⁴⁰, *Die üblichen Verdächtigen*⁴¹).⁴²

Allan Cameron definiert den Begriff „Puzzle-Film“ ähnlich: Filme dieser Kategorie würden den Zuseher einladen, ein Spiel mit den Filmmachern zu spielen, nämlich alle „Codes“ zu knacken, die bereitgestellt werden, um die Story des Films zu konstruieren.⁴³ Das Publikum ist sich über den Puzzlecharakter derartiger Filme im Normalfall bereits von vornherein im Klaren, wartet auf den „Aha-Effekt“ und versucht diesen möglichst früh vorauszuahnen.⁴⁴ Cameron führt hier etwa die Filme *The Sixth Sense*⁴⁵ und *Memento*⁴⁶ an. Als Vater der Puzzle-Filme bzw. Mind-Game-Filme gilt der amerikanische Science-Fiction-Autor Philip K. Dick (1928 – 1982), dessen (vielfach verfilmtes) literarisches Lebenswerk bereits früh sehr nahe an dieser Kategorie anzusiedeln gewesen wäre, man denke dabei etwa an *Total Recall*⁴⁷ oder *Blade Runner*⁴⁸. Puzzle-Filme müssen aber nicht zwingend im Science-Fiction-Genre beheimatet sein und sich um die Themen alternative Realitäten und Zeitreisen drehen. Ein Beispiel aus einem völlig anderen Genre wäre etwa

³⁶ Vgl. Bernd Leidecker, *„They only see what they want to see“: Geschichte des unzuverlässigen Erzählens im Spielfilm/ Bernd Leidecker*. Marburger Schriften zur Medienforschung 55 (Marburg: Schüren, 2015); Zugl.: Bochum, Univ., Diss, 46.

³⁷ Vgl. Thomas Elsaesser, „The Mind-Game Film.“ in *Puzzle films* (s. Anm. 22), 19.

³⁸ David Fincher, *The Game: The Game* (1997).

³⁹ Peter Weir, *Die Truman Show: The Truman Show* (1998).

⁴⁰ David Lynch, *Lost Highway: Lost Highway* (1997).

⁴¹ Bryan Singer, *Die üblichen Verdächtigen: The Usual Suspects* (1995).

⁴² Vgl. Thomas Elsaesser, „The Mind-Game Film.“ in *Puzzle films* (s. Anm. 22), 14.

⁴³ Vgl. Cameron, *Modular narratives in contemporary cinema*, 22–23.

⁴⁴ Vgl. Hans J. Wulff, „Hast du mich vergessen? Falsche Fahrten als Spiel mit dem Zuschauer.“ in *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, hrsg. von Fabienne Liptay und Yvonne Wolf, 147–153 (München: Ed. Text + Kritik, 2005), 150.

⁴⁵ M. Night Shyamalan, *The Sixth Sense: The Sixth Sense* (1999).

⁴⁶ Christopher Nolan, *Memento: Memento* (2000).

⁴⁷ Paul Verhoeven, *Total Recall: Total Recall* (1990).

⁴⁸ Ridley Scott, *Blade Runner: Blade Runner* (1982).

The Hours – Von Ewigkeit zu Ewigkeit⁴⁹, ein durchaus passender Versuch, eine für ihre Zeit moderne Autorin wie Woolf in einem avantgardistischen Kinofilm einzufangen.

Eine Unterkategorie der Puzzle-Filme wären dann die psychologischen Puzzle-Filme, bei denen Teile der Narration sich zu einem späteren Zeitpunkt als bloße Manifestationen eines Filmcharakters erweisen⁵⁰, wie dies etwa im Film *Fight Club*⁵¹ der Fall ist.

Einige der oben angeführten Filme könnte man freilich ebenso in die Kategorie des „Unzuverlässigen Erzählens“ einordnen. Unzuverlässige Erzähler gab es in der Literatur schon immer - weit verbreitet sind sie allerdings erst seit der Moderne, man denke dabei etwa an Vladimir Nabokovs *Lolita* oder Albert Camus *Der Fall*.⁵² Medienwissenschaftler Bernd Leidecker unterscheidet in seiner Dissertation vier verschiedene Arten des unzuverlässigen Erzählens:

- Art narration, die auf die Präsentation einer kohärenten Erzählwelt zugunsten von formalen Experimenten verzichtet (z. B. *Lost Highway*).
- Unzuverlässiges Erzählen durch eine Erzählfigur (z. B. *Die üblichen Verdächtigen*).
- Falsche Rezeption des Zusehers auch ohne Erzähler (z. B. *The Sixth Sense*).
- Diskrepanz zwischen Voice-Over-Erzähler und Filmbildern (z. B. *Badlands – Zerschossene Träume*⁵³ oder – um auch ein aktuelles Beispiel aus Deutschland anzuführen - *Transit*⁵⁴).

Für andere Filmwissenschaftler, wie etwa Volker Ferenz, fällt wiederum nur die zweite Kategorie tatsächlich unter unzuverlässiges Erzählen.⁵⁵ Der Übergang zum Puzzle-Film bzw. Mind-Game-Film scheint nicht nur anhand der übereinstimmenden Film-Beispiele nahtlos. Denn obwohl es auf den ersten Blick widersprüchlich wirkt, dass es Hinweise im Film gibt, die

⁴⁹ Stephen Daldry, *The Hours - Von Ewigkeit zu Ewigkeit: The Hours* (2002).

⁵⁰ Vgl. Cameron, *Modular narratives in contemporary cinema*, 23.

⁵¹ David Fincher, *Fight Club: Fight Club* (1999).

⁵² Vgl. Sorcha Ní Fhlainn, „‘You keep telling yourself what you know, but what do you believe?’ : Cultural Spin, Puzzle Films and Mind Games in the Cinema of Christopher Nolan.“ in *The Cinema of Christopher Nolan: Imagining the Impossible*, hrsg. von Jacqueline Furby und Stuart Joy, 146-163, *Directors' Cuts* (New York: Columbia University Press, 2015), 171.

⁵³ Terrence Malick, *Badlands - Zerschossene Träume: Badlands* (1973).

⁵⁴ Christian Petzold, *Transit: Transit* (2018).

⁵⁵ Vgl. Leidecker, *“They only see what they want to see“*, 21–24.

Unzuverlässigkeit im Erzählen markieren, sind diese bei aufmerksamer, wiederholter oder verlangsamter Rezeption immer wieder zu finden. In *Memento* etwa wird für ca. 0,2 Sekunden gezeigt, dass nicht der Charakter Sammy auf einem Stuhl in einer Klinik sitzt, sondern der Protagonist Leonard – wodurch nahegelegt wird, dass eben nicht Sammy, sondern Leonard seine Frau umgebracht hat. Der fiktive Charakter Tyler Durden in *Fight Club* wird sogar öfters, dafür aber noch deutlich kürzer eingeblendet, sodass dessen visuelles Aufflackern eigentlich unter der Wahrnehmungsgrenze für den Zuseher liegt und nur unbewusst oder durch ein Abspielen des Films im Slow-Motion-Modus registriert werden kann.^{56, 57}

Während die bisher angeführten Kategorien des komplexen Erzählens sich über inhaltliche Kriterien definieren, soll der Fokus bei dieser Arbeit jedoch auf einer Kategorie liegen, die sich in erster Linie formal definiert. Dabei handelt es sich um die sogenannten „modularen Narrative“. Am Beispiel von Christopher Nolans *Inception* sollen diese nun im Kapitel 4 einer detaillierten Betrachtung unterzogen werden.

4 Modulare Narrative im Film am Beispiel von *Inception*

4.1 Vorbemerkungen zu Christopher Nolan und *Inception*

Warum ist der 1970 in London geborene Filmregisseur, Drehbuchautor und Filmproduzent Christopher Nolan im Allgemeinen, bzw. sein Film *Inception* im Speziellen für die Analyse modularer Narrative geeignet?

Als Regisseur spielt Nolan in all seinen Filmen mit der narrativen Form und ordnet dem Thema Zeit immer wieder eine immanente wichtige Rolle zu⁵⁸ – exakt jener erzähltechnischen Kategorie Genettes, die bei modularen Narrativen in den Vordergrund rückt, wie noch gezeigt werden wird. Nolan ist

⁵⁶ Vgl. Jörg Helbig, „Follow the White Rabbit!: Signale erzählerischer Unzuverlässigkeit im zeitgenössischen Spielfilm.“ in *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, hrsg. von Fabienne Liptay und Yvonne Wolf, 131–146 (München: Ed. Text + Kritik, 2005), 136–142.

⁵⁷ Vgl. Indra Runge, *Zeit im Rückwärtsschritt. Über das Stilmittel der chronologischen Inversion in MEMENTO, IRRÉVERSIBLE und 5 X 2*, hrsg. von Irmbert Schenk und Hans Jürgen Wulff. Film- und Medienwissenschaft 2 (Stuttgart: ibidem, 2012), 50.

⁵⁸ Vgl. Stuart Joy, „Dreaming a Little Bigger, Darling.“ in *The Cinema of Christopher Nolan: Imagining the Impossible*, hrsg. von Jacqueline Furby und Stuart Joy, 1–16, Directors' Cuts (New York: Columbia University Press, 2015), 7.

nicht einfach nur ein Auftragsregisseur, der das Drehbuch eines anderen nach den Vorstellungen eines Filmstudios umsetzt. Man könnte ihn vielmehr als sogenannten „Post-Auteur“ bezeichnen.⁵⁹ Das Drehbuch stammt oft von ihm selbst (wie auch im Fall von *Inception*) oder in enger Zusammenarbeit mit seinem Bruder Jonathan Nolan (etwa bei *Memento*). Sein großer Erfolg, sowohl beim Publikum als auch bei den Kritikern, erlaubt es ihm (spätestens seit seiner *Batman*-Trilogie) Filme mit enorm hohem Budget nach seinem Ermessen zu konzipieren und umzusetzen – womit er eine der ganz wenigen Ausnahmen im von großen Filmstudios und deren Bossen dominierten Hollywood-Filmbusiness ist. Im Wissen um seinen (hart erarbeiteten) Spezialstatus versucht Nolan immer wieder die schwierige Gratwanderung zwischen dem Ansprechen eines Massenpublikums und innovativen Formen komplexer Narrative. Diese Balance zu halten stellt in den Augen vieler Filmwissenschaftler die wahre Stärke von Nolans Werken dar⁶⁰ und macht ihn für diese Arbeit zu einem Subjekt besonderen Interesses.

In Bezug auf den von Warner Brothers produzierten Film *Inception* kann festgehalten werden, dass dieser budgetär (160 Millionen Dollar, dazu noch einmal 100 Millionen Dollar für Marketing!) und in puncto Publikumsreichweite das wohl bisher größte und erfolgreichste Filmprojekt ist, dem ein komplexes Narrativ zugrunde liegt.⁶¹ Darüber hinaus bietet der Film eine besonders gute Möglichkeit, zu diskutieren, ob denn nun komplexe bzw. modulare Narrative tatsächlich eine erzähltechnische Innovation sind, die radikal mit konservativen Erzählmustern bricht. Es wird sich am Beispiel von *Inception* zeigen, dass dies nicht der Fall ist, denn gerade dieser Film wurde von Filmwissenschaftlern mit so widersprüchlichen Aussagen wie „*unkonventionell konventionell*“, „*Midcult zwischen Mainstream und Kunst*“ oder „*Drahtseilakt zwischen klassischem und komplexen Narrativ*“ bedacht.⁶² Allerdings steht außer Frage, dass *Inception* mit seinen narrativen Modulen, die allesamt sowohl einen spezifischen Ort, als auch ein spezifisches Verhältnis

⁵⁹ Vgl. Miklós Kiss, „Narrative Metalepsis as Diegetic Concept in Christopher Nolan’s *Inception*.“ *Acta Universitatis Sapientiae: An international scientific journal of Sapientia University* 2012, Nr. 5: 35–54, 43.

⁶⁰ Vgl. David Bordwell, „Christopher Nolan: A Labyrinth of Linkages.“ (Irvington Way Institute Press, 2013), 7–9.

⁶¹ Vgl. Geoff King, „Unraveling the Puzzle of *Inception*.“ in *Hollywood puzzle films*, hrsg. von Warren Buckland, 57–71, AFI film readers (New York: Routledge, 2014), 57.

⁶² Vgl. Kiss, „Narrative Metalepsis as Diegetic Concept in Christopher Nolan’s *Inception*“, 47.

zur Zeit einnehmen⁶³, für die Analyse modularer Narrative ein durchaus geeignetes Filmbeispiel darstellt.

Auf eine detaillierte Story-Beschreibung von *Inception* wird an dieser Stelle verzichtet, da eine solche den Rahmen dieser Arbeit sprengen würde. Die grundlegende (im Science-Fiction-Genre angesiedelte) Konzeption sei aber in aller Kürze dargelegt: Eine Gruppe von Personen versucht einem einflussreichen Firmen-Erben zu suggerieren, er möge sein Imperium aufteilen. Um dieses Unterfangen in die Tat umzusetzen, versucht man ihm durch einen erzwungenen gemeinsamen Traum einen Gedanken im Unterbewusstsein „einzupflanzen“ – eine sogenannte „Inception“. Um die Suggestion zu verstärken, etabliert man ein Traum-im-Traum-im-Traum-Szenario, wobei subjektiv (auf die Filmcharaktere bezogen) die erlebte Zeit im Traum deutlich länger erscheint als in der „Realität“ (in Internetforen gibt es allerdings Unmengen an Spekulationen darüber, was denn nun überhaupt die „Realität“ dieses Films sei).

Auch wenn es – wie oben angeführt – gute Gründe gibt, sich in den folgenden Kapiteln modularen Narrativen über Christopher Nolans *Inception* zu nähern, so sei angemerkt, dass es eine Vielzahl anderer (modular erzählter) Filme gäbe, deren narrative Analyse ebenso ertragreich wäre oder die vielleicht auch andere, zusätzliche Perspektiven eröffnet hätten. Für eine Auswahl an diesbezüglichen Beispielfilmen sei auf Allan Camerons Referenzwerk *Modular narratives in contemporary cinema*⁶⁴ verwiesen.

4.2 Definition modularer Narrative

Das Wort „modular“ ist eigentlich ein technischer Begriff, der beschreibt, dass Teile eines Systems neu angeordnet bzw. getauscht werden können.⁶⁵ Bezogen auf den Film definieren Allan Cameron und Richard Misek:

„Cinematic ‘modular narratives’ foreground and segment narrative time through processes of reordering, repetition, and recursion.“⁶⁶

⁶³ Vgl. Allan Cameron und Richard Misek, „Modular spacetime in the ‘intelligent’ blockbuster: *Inception* and *Source Code*.“ in *Hollywood puzzle films*, hrsg. von Warren Buckland, 109–124, AFI film readers (New York: Routledge, 2014), 109.

⁶⁴ Cameron, *Modular narratives in contemporary cinema*.

⁶⁵ Vgl. ebd., 26.

Modulare Narrative heben demnach die Beziehung zwischen Erzählzeit (die Zeitdauer, die der Film / die Szene als Laufzeit benötigt) und erzählter Zeit (die Zeitdauer, die auf der Ebene der Story erzählt wird), bzw. zwischen zeitlicher Struktur des Plots und zeitlicher Struktur der Story, hervor.⁶⁷ Sie spielen mit den zeitlichen Kategorien Dauer, Frequenz und Ordnung⁶⁸ und lenken die Aufmerksamkeit des Zusehers wie keine andere Art von Filmen auf die formale zeitliche Struktur des Plots (bzw. auf einer Metaebene ebenso auf die zugrundeliegende Chronologie der Story). Darüber hinaus laden sie zu einem permanenten Ver- bzw. Abgleich zwischen bereits vergangenen und aktuell ablaufenden Filmsequenzen ein⁶⁹. Cameron argumentiert hierbei, dass modulare Narrative beim Publikum nicht nur einen analytischen Blick auf das Narrativ und seine Konstruktion an sich fördern, sondern überhaupt auf das große Thema Zeit.⁷⁰

Diese Hypothese alleine rechtfertigt schon die Auswahl von Christopher Nolans *Inception* als Beispiel für ein modulares Narrativ. Denn die Fokussierung auf die zeitliche Struktur des Plots und eine damit einhergehende modulare Verschachtelung desselben ist nun tatsächlich die vielleicht eindeutigste und individuellste Handschrift, die allen Filmen von Christopher Nolan zugrunde liegt und die auch seinen „Auteur“-Anspruch begründen. Während Filme wie *Memento* oder *Dunkirk*⁷¹ die zeitliche Struktur inhaltlich eher auf einer (nicht uninteressanteren, aber subtilen) Metaebene behandeln, nimmt der Faktor Zeit bei Filmen wie *Interstellar*⁷² oder eben *Inception* eine offen zur Schau gestellte zentrale Position nicht nur im Plot, sondern auch in der Story ein – ein Umstand, der in beiden Filmen zu einer Vielzahl an visuellen Referenzen und Dialogen der Protagonisten zum Thema Zeit führt.

Als Beispiel für visuelle Referenzen können etwa in der ersten Viertelstunde von *Inception* bereits einige Großaufnahmen von analogen bzw. digitalen Zeitmessgeräten beobachtet werden (siehe Abbildung 1 bei [00:04:57], [00:12:38] und [00:12:50])

⁶⁶ Allan Cameron und Richard Misek, „Modular spacetime in the ‘intelligent’ blockbuster: *Inception* and Source Code.“ in *Hollywood puzzle films* (s. Anm. 63), 110.

⁶⁷ Vgl. Cameron, *Modular narratives in contemporary cinema*, 1.

⁶⁸ Vgl. ebd., 3.

⁶⁹ Vgl. ebd., 20.

⁷⁰ Vgl. ebd., 25.

⁷¹ Christopher Nolan, *Dunkirk: Dunkirk* (2017).

⁷² Christopher Nolan, *Interstellar: Interstellar* (2014).

Als Beispiel für Dialoge, die das Thema Zeit behandeln, sei etwa die Erklärung der veränderten Zeitdauer an den Charakter von Ariadne bei [00:28:42] angeführt (bei kritischer Betrachtung hat Ariadne scheinbar überhaupt in erster Linie den erzähltechnischen Zweck zu erfüllen, dass man ihr als unwissender Person ständig Fakten zu erklären hat, die das Drehbuch im eigentlichen Sinne dem Zuseher mitteilen möchte⁷³).

ARIADNE

We were only asleep for five minutes? We talked for an hour at least...

COBB

When you dream, your mind functions more quickly, so time seems to pass more slowly.

ARTHUR

*Five minutes in the real world gives you an hour in the dream.*⁷⁴

Inception ist mit seiner inhaltlichen Konstruktion des Traums im Traum und der damit einhergehenden Dehnung der Zeit sicher einer der Filme, der das grundlegende Wesen modularer Narrative, eben das Verhältnis zwischen Erzählzeit und erzählter Zeit, am offenkundigsten zum Thema macht und dem Publikum auch unumwunden erklären möchte. Wenn etwa zu einem späteren Zeitpunkt in der Filmhandlung mit einem stärkeren Sedativ gearbeitet wird und sich das damit das zeitliche Verhältnis erneut ändert, dann wird bei [00:52:07] ganz exakt vorgerechnet, wie das Verhältnis von Story zu Plot bzw. Traumebene zu Traumebene zu Traumebene neu definiert wird.

YUSUF

Brain function in the dream will be about twenty times normal.

And when you go into a dream within that dream the effect is compounded.

ARIADNE

How much time?

YUSUF

Three dreams... that's ten hours, times twenty, times twenty, times twenty...

⁷³ Vgl. Elliot Panek in *Hollywood puzzle films*, hrsg. von Warren Buckland, AFI film readers (New York: Routledge, 2014), 84–85.

⁷⁴ Christopher Nolan, „*Inception: Shooting Script.*“ (letzter Zugriff: 1.3.18), 33.

EAMES

Math was never my strong suit.

COBB

It's basically a week one layer down, six months two layers down-

ARIADNE

*And ten years in the third level.*⁷⁵

Das in Bezug auf den Faktor Zeit atypisch zu linearen Archeplots konstruierte Narrativ ist demnach DAS Merkmal modularer Narrative schlechthin. Grund genug, sich der Kategorie der Zeit etwas genauer zu widmen.

4.3 Die Zeit

Die Kategorie der Zeit kann in Bezug auf den Film aus verschiedensten Blickwinkeln betrachtet werden.

Jede einzelne Filmaufnahme kann etwa als Zeitkapsel gesehen werden, innerhalb derer drei Zeitschichten aufeinandertreffen: der Zeitpunkt der Aufnahme, der Zeitpunkt der innerfilmischen Erzählung (wobei hier noch einmal in Zeitpunkt innerhalb des Plots und Zeitpunkt innerhalb der Story unterschieden werden könnte) und der Dauer der Rezeption durch den Zuseher.⁷⁶

Oder aus Sicht der Filmtheorie: „*Während der Film aus Sicht der realistischen Filmtheorie als Mittel erscheint, einer unaufhaltsam verrinnenden Zeit habhaft zu werden und sie in einer Beständigkeit zu konservieren, die der in sich selbst versunkenen menschlichen Subjektivität ohne technisches Hilfsmittel nie beschieden wäre, sehen die Formalisten im Filmapparat ein Mittel, um über die ohnehin gegebene, alles determinierende objektive Zeitlichkeit zu triumphieren, ihr zu entschlüpfen und eine ganze Welt darüber ästhetisch neu zu gestalten.*“⁷⁷ Anhand dieser Definition scheint Nolans filmtheoretischer Zugang klar auf der Hand zu liegen, zeichnen sich doch alle seine Filme durch eben jene Tendenz zur Etablierung subjektiven Zeitempfindens einerseits und eine komplexe Schnittstruktur andererseits aus, die die Illusion zeitlicher

⁷⁵ Ebd., 63–64.

⁷⁶ Vgl. Keutzer et al., *Filmanalyse*, 207.

⁷⁷ Ebd., 208–209.

Parallelität verschiedener Handlungsstränge erzeugen soll (englisch: crosscutting⁷⁸). Bordwell und Thompson kommen auch in Bezug auf *Inception* zu einer ähnlichen Einschätzung, wenn sie die Frage an Nolan in den Raum stellen: „Which is the real center of his interest – embedded stories or crosscutting?“⁷⁹ Da die Montage im Film eine Vielzahl an kombinatorischen Varianten liefert⁸⁰, ist es nur naheliegend das Nolans technischer Fokus auf crosscutting gleichzeitig ein narrativer Fokus auf zeitlich modular präsentierte Erzählungen ist.

Bei modularen Narrativen (und die sie konstituierende Wechselbeziehung zwischen der zeitlichen Struktur des Plots bzw. der Story) ist der relevanteste Blickwinkel aber mit Sicherheit jener der strukturalistischen Erzähltheorie nach Genette. Er unterscheidet generell fünf zu analysierende Kategorien: Ordnung, Dauer, Frequenz, Modus und Stimme.⁸¹ Da auf der einen Seite die Kategorien Modus und Stimme ohnehin für die Analyse filmischer Werke gewisse Schwierigkeiten bergen und auf der anderen Seite für die Analyse modularer Narrative im Film in erster Linie jene Kategorien relevant sind, die die temporale Beziehung zwischen Plot und Story betreffen, werden im Folgenden die drei zeitlichen Kategorien Ordnung, Dauer und Frequenz einer näheren Betrachtung unterzogen (welche übrigens auch Allan Cameron in seiner Definition zu modularen Filmen als konstituierende Faktoren betrachtet⁸²).

4.3.1 Ordnung

Genette verwendet in seiner Definition der Ordnung des Erzählens die beiden Begriffe „Geschichte“ und „Erzählung“.⁸³ Diese Arbeit bleibt jedoch bei den Begrifflichkeiten von Bordwell und Thompson mit ihrer explizit auf den Film bezogenen Unterscheidung zwischen „Story“ und „Plot“. Von Interesse ist im

⁷⁸ Vgl. David Bordwell und Kristin Thompson, „Inception: or Dream a Little Dream within a Dream with Me.“. <http://www.davidbordwell.net/blog/2010/08/12/revisiting-inception/> (letzter Zugriff: 1.3.18).

⁷⁹ Ebd.

⁸⁰ Vgl. Thomas Koebner, „Was stimmt denn jetzt? >Unzuverlässiges Erzählen< im Film.“ in *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, hrsg. von Fabienne Liptay und Yvonne Wolf, 19–38 (München: Ed. Text + Kritik, 2005), 32–33.

⁸¹ Vgl. Genette et al., *Die Erzählung*.

⁸² Vgl. Cameron, *Modular narratives in contemporary cinema*, 3.

⁸³ Vgl. Genette et al., *Die Erzählung*, 22.

Zusammenhang mit der Kategorie der Ordnung jedenfalls offensichtlicher Weise die Anordnung der Ereignisse.

Vier Kombinationsmöglichkeiten sind prinzipiell möglich: sowohl simultane als auch aufeinanderfolgende Story-Ereignisse können jeweils entweder simultan oder aufeinanderfolgend im Plot präsentiert werden.⁸⁴ Darüber hinaus können aufeinanderfolgende Plot-Segmente in ihrer Anordnung von der „tatsächlichen“ zeitlichen Abfolge in der Story abweichen, d.h. es kann zu Dissonanzen zwischen der Plot- und der Story-Ordnung kommen, die mit Genettes Begriff der „Anachronie“⁸⁵ erfasst werden können, bzw. unter einen „nicht-linearen“ Plot fallen würden – im Gegensatz zum im klassischen Archeplot vorherrschenden „linearen“ Plot, der derlei Dissonanzen nicht vorsieht.

Modulare Filmnarrative tendieren daher nun schon per Definition (siehe Kapitel 4.2) zu Anachronie und/oder simultan präsentierten Plot-Segmenten. Während die Anachronie dabei seit Homers *Ilias* zu den traditionellen Mitteln der literarischen Narration zählt⁸⁶ (so sieht dies zumindest Genette – die Literaturwissenschaftlerin Monika Fludernik etwa charakterisiert die Manipulation der Ordnung eher als modernistische Technik⁸⁷), sind simultan präsentierte Plot-Segmente eine technische Möglichkeit des audiovisuellen Mediums des Films, die es in dieser Form für die Literatur nicht gibt. Technisch realisiert werden kann eine solche Simultanität etwa durch sogenannte „Split-Screens“ oder einen sogenannten „Off-Sound“.

Beim Split-Screen wird das Bild in mehrere Bereiche aufgeteilt, um mehrere Handlungen gleichzeitig präsentieren zu können. In *Inception* wird diese Technik nicht eingesetzt, obwohl es eine interessante Option dargestellt hätte, da sich die Story des Films ja gerade dadurch auszeichnet, dass viele Handlungen simultan ablaufen. Da aber, wie bereits erwähnt, die einzelnen Traumebenen in *Inception* mit verschiedenen Geschwindigkeiten ablaufen (und damit mit der zeitlichen Kategorie der Dauer spielen, die in Kapitel 4.3.2 behandelt wird), hätte die Wahl eines Split-Screens bedeutet, dass Szenen in

⁸⁴ Vgl. Bordwell, *Narration in the fiction film*, 77.

⁸⁵ Vgl. Genette et al., *Die Erzählung*, 25.

⁸⁶ Vgl. ebd., 18–19.

⁸⁷ Monika Fludernik, *Erzähltheorie: Eine Einführung*, 4., erneut durchgesehene Auflage. Einführung Literaturwissenschaft (Darmstadt: WBG (Wissenschaftliche Buchgesellschaft), 2013), 115.

extremer Zeitlupe und Szenen im Schnelldurchlauf gegenübergestellt werden hätten müssen. Für eine nachträgliche zeitliche Analyse des Films sicher eine spannende Möglichkeit (eine entsprechende YouTube-Variante findet man unter ⁸⁸, siehe auch Abbildung 2) – für einen Hollywood-Blockbuster, der ein breites Publikum ansprechen möchte, aber sicher keine Option.

Beim Off-Sound kann mit der Audio-Ebene des Films auf eine zur visuellen Ebene parallel ablaufende Handlung verwiesen werden. Das passiert generell bei jedem Film in beinahe jeder Filmsequenz: Soundeffekte, die der Zuseher wahrnimmt, deren produzierende Objekte bzw. Subjekte jedoch nicht im Bild gezeigt werden. Um dem Zuseher eine kohärente Filmwelt zu bieten, wird Off-Sound in der Regel durch bereits gezeigte Filmsequenzen logisch nachvollziehbar oder kurz nach seinem Auftreten durch darauffolgende Filmsequenzen logisch erklärt.

Gleich zu Beginn von *Inception* bei [00:00:56] sind etwa leise Kinderstimmen aus dem Off zu vernehmen, die sich zu diesem Zeitpunkt noch nicht in der diegetischen Welt einordnen lassen, jedoch wird unmittelbar danach das entsprechende visuelle Setting nachgeliefert (siehe Abbildung 3). In Bezug auf die Analyse des modularen Narrativ von *Inception* ist aus der Perspektive des Off-Sounds vor allem der Song *Non, je ne regrette rien* von Édith Piaf von Interesse. Dieser wird von Komponist Hans Zimmer sowohl diegetisch, als auch nicht-diegetisch (Filmmusik zählt nicht zur Diegese⁸⁹) eingesetzt, wobei der diegetische Einsatz jener ist, der hier einer genaueren Betrachtung unterzogen werden soll. Der Song wird diegetisch dazu verwendet, um die Charaktere in einer tiefer liegenden Traumebene auf den sogenannten „Kick“ vorzubereiten, der ihr Aufwachen in der nächsthöheren Traumebene zur Folge hat. Bezogen auf die zeitliche narrative Analyse demnach ein Abgleich zweier in der Story simultan ablaufender Handlungen, die jedoch auf visueller Ebene hintereinander präsentiert werden. Hier kommt nun der besagte Song von Édith Piaf ins Spiel, der auf der Audio-Spur des Films einerseits die Simultanität der Story-Ereignisse in Bezug auf die Kategorie der Ordnung abbildet und andererseits darüber hinaus durch ein verlangsamtes Abspielen des Songs auf der tiefer liegenden Traumebene auch noch die Kategorie der Dauer

⁸⁸ Weikang Sun, „Inception in Real-Time.“. <https://www.youtube.com/watch?v=MHBIIY-tKcs> (letzter Zugriff: 13.5.18).

⁸⁹ Vgl. Bordwell und Thompson, *Film art*, 76.

thematisiert.⁹⁰ Zum ersten Mal innerhalb des Films wird der Rezipient mit dieser „Codierung“ konfrontiert, wenn bei [00:12:57] in der diegetisch „realen“ Welt der Song abgespielt wird und in der nächsten Szene bei [00:13:02] auf Traumbene eins die Musik verfremdet und verlangsamt ebenfalls zum Einsatz kommt. Dass diese Vorgehensweise einer narrativen Idee entsprungen ist, kann leicht durch einen Blick in Nolans Drehbuch nachvollzogen werden:

Through Nash's headphones: the opening bars of Edith Piaf's "Non, je ne regrette rien," and we-

CUT TO:

INT. DILAPIDATED HOTEL ROOM - DAY

In the distant background, strange MASSIVE low-end MUSICAL start, sounding like DISTANT HORNS...⁹¹

Auch visuell wird versucht, den Zusammenhang zwischen dem Träumer Nash in der realen Welt und dem Protagonisten Nash auf Traumbene eins und die damit einhergehende zeitliche Parallelität zu markieren – dies allerdings mit einem in der Filmgeschichte bereits etablierten Konzept. Träume in Filmen sind schließlich keine neue Innovation von *Inception*, höchstens der narrative Gewichtungsfaktor von Träumen war wohl noch selten zuvor so hoch. Daher gab es bereits Konventionen, auf denen Nolan aufbauen konnte.⁹² Eine solche wäre etwa das klassische Zoom-In an das Gesicht des schlafenden Nash und danach das obligatorische Zoom-Out auf der Traumbene (siehe Abbildung 4). So wird dem Publikum die Parallelität der Ereignisse einerseits visuell über einen „Code“ dargebracht, dessen Bekanntheit beim Großteil des Publikums durch dessen filmische Vorerfahrungen vorausgesetzt werden kann, und andererseits auf der Audio-Ebene ein neuer „Code“ vorgestellt (noch einmal der Verweis auf Bordwells Kommentar zu *Inception* mit „*unkonventionell konventionell*“). Diese doppelte Codierungsstrategie macht aus narrativer Sicht vor allem deswegen Sinn, da zu späteren Zeitpunkten im Film dann auf die

⁹⁰ Vgl. Felix Engel und Janina Wildfeuer, „Hearing Music in Dreams: Towards the Semiotic Role of Music in Nolan’s *Inception*.“ in *The Cinema of Christopher Nolan: Imagining the Impossible*, hrsg. von Jacqueline Furby und Stuart Joy, 233-246, Directors' Cuts (New York: Columbia University Press, 2015), 236–237.

⁹¹ Christopher Nolan, „*Inception*“, 14.

⁹² Vgl. Kuhn, *Filmnarratologie*, 285.

visuelle Codierung teilweise verzichtet werden kann, weil man die Audio-Codierung beim Publikum bereits etabliert hat. Der einmalige Lerneffekt reicht hierbei freilich nichts aus, es folgt in Ariadnes Lernphase (bei [00:28:18], siehe Abbildung 5) ein zweites und in der Gruppentrainingssequenz (bei [00:53:15], siehe Abbildung 6) ein drittes Mal eine audio-visuelle Doppelcodierung, wobei letztere zusätzlich noch von Cobbs die Codierung erklärende Off-Stimme unterstützt wird. Erst jetzt verlässt sich Nolan darauf, dass die Audio-Codierung beim Rezipienten als solche erkannt wird, verwendet diese bei [01:42:56] über drei Traumebenen hinweg und codiert nur noch die ersten beiden visuell (einmal über die Kopfhörer, einmal über das Aufblicken des Protagonisten im Traum, siehe Abbildung 7). Bei der letztmaligen Referenz auf den Piaf-Song (bei [02:06:34]) wird dann sogar noch eine Szene zwischen Träumer und Traumprotagonisten zwischengeschnitten (siehe **Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.**). Zwei Anmerkungen noch zu Piafs Song: dieser könnte leicht als intertextuelle Anspielung auf die Schauspielerin Marion Cotillard interpretiert werden, die nur drei Jahr vor *Inception* für ihre Rolle der Édith Piaf in *La vie en rose*⁹³ einen Oscar gewann. Allerdings scheint der Song bereits im Drehbuch gestanden zu haben, bevor Cotillard überhaupt gecastet worden war. Dafür gibt es noch eine interessante musikalische Verbindung zwischen diegetischer und nicht-diegetischer Welt: wenn ganz zu Beginn des Films (noch bei der Einblendung der Produktionsfirma, also in der nicht-diegetischen Welt – siehe Abbildung 9) bereits das musikalische *Inception*-Thema zu hören ist, dann handelt es sich hier bereits um eine stark verlangsamte und verfremdete Version eben jenes Songs von Édith Piaf (nachzulesen und nachzuhören bei Russ Fischer⁹⁴).

Nach der ausführlichen Behandlung der Präsentation simultaner Ereignisse in *Inception* mittels crosscutting und audiovisueller Codierung soll der Blick nun auf die anachronische Tendenz gerichtet werden, die nahezu allen modularen Filmen zugrunde liegt. Anachronie als Eigenschaft eines im Verhältnis zur „tatsächlichen“ Story nicht-linearen Plots ist generell nicht zu verwechseln mit Achronie, die den Umstand beschreibt, dass es prinzipiell gar nicht möglich ist,

⁹³ Olivier Dahan, *La vie en rose: La Môme* (2007).

⁹⁴ Vgl. Russ Fischer, „Hans Zimmer Explains the Intersection Between Edith Piaf and the Inception Score.“. <http://www.slashfilm.com/hans-zimmer-explains-the-intersection-between-edith-piaf-and-the-inception-score/> (letzter Zugriff: 16.5.18).

die einzelnen Plot-Segmente zeitlich korrekt zu ordnen, da keinerlei Hinweise hierfür gegeben werden⁹⁵ (man denke in diesem Zusammenhang an so manchen Film von David Lynch, etwa *Mulholland Drive – Straße der Finsternis*⁹⁶). Daraus folgt im Umkehrschluss, dass anachronisch erzählte modulare Filme wie *Inception* sehr wohl Hinweise für das Publikum anbieten, die eine lineare Ordnung der Story-Ereignisse ermöglichen. Édith Piafs Song und seine Funktionalität im Film wäre bereits ein solcher Hinweis – aber es finden sich deutlich mehr, wie noch gezeigt werden wird. Das Einsammeln der Hinweise von Seiten der Rezipienten dient bei modularen Filmen eben nicht nur einer Rekonstruktion auf inhaltlicher Ebene (wie bei den bereits erwähnten Puzzle-Filmen), sondern zusätzlich einer Rekonstruktion der tatsächlichen zeitlichen Ordnung der Story.

Generell muss festgehalten werden, dass *Inception*, verglichen mit anderen modularen Filmen, im Grunde nur einige wenige nicht-lineare Plot-Elemente aufzuweisen hat und die Story eigentlich über weite Strecken linear erzählt wird. Die narrative Modularität von *Inception* erstreckt sich eben nicht nur über eine horizontale Zeitachse, sondern auch metadiegetisch über die vertikale Achse der verschiedenen Traumebenen (siehe hierzu Abbildung 10 von Matt Sinopoli⁹⁷ bzw. Kapitel 4.4). Ungeachtet dessen ist eine Analyse der zeitlichen Reihenfolge der Plot-Ereignisse in *Inception* sehr wohl von Interesse, wie etwa gleich die Anfangsszene beweist. Die Zuseher sehen Cobb an einem Tisch mit einem sehr stark gealterten Saito sitzen. Die Kamera zoomt an Cobb heran, man hört bereits Cobbs Stimme aus dem Off – und im nächsten Moment erfolgt der Schnitt auf einen viel jüngeren Saito bzw. einen etwas jüngeren Cobb (der Schnitt erfolgt zwischen [00:02:47] und [00:02:48], siehe Abbildung 11). Zu diesem Zeitpunkt kann der Rezipient nur annehmen, dass ein zeitlicher Sprung zurück getätigt worden ist – dürfte allerdings reichlich verwirrt sein, weil Saito um Jahrzehnte jünger aussieht, während Cobb maximal ein paar Jahre jünger erscheint. Wenn man diesen Punkt vorerst außer Acht lässt,

⁹⁵ Vgl. Kuhn, *Filmnarratologie*, 196.

⁹⁶ David Lynch, *Mulholland Drive - Straße der Finsternis: Mulholland Dr.* (2001).

⁹⁷ Matt Sinopoli und Josh Tyler, „An Illustrated Guide To The 5 Levels Of Inception.“.

<https://www.cinemablend.com/new/An-Illustrated-Guide-To-The-5-Levels-Of-Inception-19643.html> (letzter Zugriff: 17.5.18).

ergeben sich für das Publikum zwei Möglichkeiten: die erste Szene könnte eine Prolepse darstellen, oder die zweite Szene eine Analepse.

Die Analepse wird definiert als „*nachträgliche Erwähnung eines Ereignisses, das innerhalb der Geschichte zu einem früheren Zeitpunkt stattgefunden hat als dem, den die Erzählung bereits erreicht hat*“.⁹⁸

Die Prolepse wiederum wird dadurch definiert, „*ein späteres Ereignis im Voraus zu erzählen oder zu evozieren*“.⁹⁹

An dieser Stelle muss jedoch bereits auf eine Problematik in diesem Zusammenhang aufmerksam gemacht werden. In Texten sind Zeitsprünge häufig eindeutig durch Tempora markiert: Analepsen oft im Plusquamperfekt (zumindest in Korrelation mit dem traditionellen Präteritum der Erzählung), Prolepsen im Konditional.¹⁰⁰ Filme kennen freilich (abgesehen von Erzähler-Stimmen) keine Tempora, wodurch nicht nur bei der Anfangsszene von *Inception*, sondern bei einer Vielzahl modularer Filme (oft auch über die ganze Laufzeit des Films hinweg) eine unüberwindbare Hürde bei der narrativen Analyse auftritt: mit Genette müsste man zuerst die Basiserzählung identifizieren, um dann entscheiden zu können, welche Plot-Elemente Analepsen bzw. welche Prolepsen darstellen. Viele modulare Filme verweigern allerdings durch ihre Modularität prinzipiell die Identifikation einer Basiserzählung. Bei *Inception* wird mit Fortdauer des Films und der durchgängigen Fokussierung auf den jungen Cobb freilich relativ bald klar, dass die Basiserzählung jene des jungen Cobb ist, wodurch nachträglich die Anfangsszene als Prolepse identifiziert werden kann. Allerdings eben noch nicht in den ersten Minuten, in denen die Szenen mit den jüngeren Ausgaben der beiden Charaktere durchaus auch eine Analepse darstellen könnten. Die These der Analepse erscheint sogar deutlich plausibler als jene der Prolepse – nämlich auf Basis der Sehgewohnheiten des Publikums. Prolepsen sind einfach seltener als Analepsen¹⁰¹ (ein Film, der etwa auf sehr subtile Weise mit genau jener analeptischen Erwartungshaltung des Publikums spielt, ist der auf Ted Chiangs Kurzgeschichte *Geschichte deines Lebens* basierende *Arrival*¹⁰²).

⁹⁸ Genette et al., *Die Erzählung*, 25.

⁹⁹ Ebd.

¹⁰⁰ Vgl. Fludernik, *Erzähltheorie*, 55.

¹⁰¹ Vgl. Šulammīt Rimmôn-Qêñân, *Narrative fiction: Contemporary poetics. New accents* (London: Methuen, 1983), 44.

¹⁰² Denis Villeneuve, *Arrival: Arrival* (2016).

Proleptische Filmeröffnungen sind freilich in der Filmgeschichte keine Seltenheit, man denke etwa an Klassiker wie *Es war einmal in Amerika*¹⁰³ oder *Casino*¹⁰⁴. Der Unterschied bei modularen Narrativen im Hollywood-Kino der Gegenwart liegt in der Art und Weise, wie Analepsen bzw. Prolepsen stilistisch umgesetzt werden. Der deutsche Medienwissenschaftler Knut Hickethier fasst perfekt zusammen: „Noch bis in die 1960er Jahre hinein verlangte die Filmkonvention, dass diese zeitlichen Sprünge für den Betrachter deutlich von der filmischen Gegenwart abgesetzt zu sein hatten. Dazu bediente man sich in der Regel der Blende, die, gegenüber dem sonst angewandten Schnitt zwischen den Einstellungen, durch einen weichen und länger sichtbaren Übergang dem Betrachter einen solchen grundsätzlichen Wechsel der zeitlichen Erzählebenen signalisierte. Häufig gibt es [...] noch zusätzliche verbale Ankündigungen und musikalische Kennzeichnungen. [...] Diese Form der Markierungen hat sich filmgeschichtlich immer stärker reduziert. Der Film kann inzwischen voraussetzen, dass die Zuschauer/innen Verschiebungen in den Zeitebenen sehr schnell auch ohne derartige Markierungen erkennen. [...] In den 1990er Jahren sind die Markierungen nur noch kurz, vielfach wird schon ganz auf sie verzichtet“¹⁰⁵. Somit erscheint der zuvor erwähnte nahtlose Schnitt bei [00:02:47] zwischen den Zeitebenen unter dem Licht eines im 21. Jahrhundert darauf bereits vorbereiteten Publikums. Die Tendenz zu deutlich reduzierten oder völlig verschwundenen Markierungen im Film betrifft übrigens nicht nur zeitliche Sprünge, sondern auch Wechsel zwischen Diegese und Metadiegeese.¹⁰⁶ (Kapitel 4.4 wird die Metadiegeese als Mittel des modularen Narrativ in *Inception* noch detaillierter behandeln.)

Analepsen und Prolepsen können einer Figur zugeordnet sein (figurale Analepsen bzw. figurale Prolepsen), oder von einer nicht weiter definierten Erzählinstanz geschaltet sein (narrationale Analepsen bzw. narrative Prolepsen) – wobei die Unterscheidung nicht immer klar ist.¹⁰⁷ Analepsen sind dabei meist figural, Prolepsen hingegen durchaus auch des Öfteren narrational. Wenn noch einmal die bereits mehrfach angesprochene Prolepse zu Beginn des

¹⁰³ Sergio Leone, *Es war einmal in Amerika: Once Upon a Time in America* (1984).

¹⁰⁴ Martin Scorsese, *Casino: Casino* (1995).

¹⁰⁵ Hickethier, *Film- und Fernsehanalyse*, 134–135.

¹⁰⁶ Vgl. Keutzer et al., *Filmanalyse*, 222–223.

¹⁰⁷ Vgl. Kuhn, *Filmnarratologie*, 199.

Films herangezogen wird, so scheint diese nicht eindeutig einer Figur zuordenbar zu sein (selbst wenn es sich um eine figurale Prolepse handeln würde, bliebe offen, ob sie an den Charakter von Cobb oder jenen von Saito gebunden wäre) und damit eher in die Kategorie der narrationalen Prolepse zu fallen. Ganz anders sieht das bei den eindeutig figuralen Analepsen bei [01:16:20] und [02:03:15] aus: hier sind jeweils die zeitlichen Rückblenden mehrfach durch den in der Basiserzählung sprechenden Cobb gerahmt (siehe Abbildung 12 und Abbildung 13), dessen Stimme zudem als Voice-Over in den Rückblenden fungiert. Die Szene bei [00:43:45] hingegen ist zwar eindeutig figural, da ebenfalls von Cobbs gerahmt, allerdings ist (zumindest zu jenem Zeitpunkt) nicht eindeutig zu entscheiden, ob es sich um eine Analepse handelt, da die Szene als Traum markiert ist¹⁰⁸ und dieser im Normalfall in die Kategorie der Metadiegeese (siehe Kapitel 4.4) fällt. Dieses Spiel mit dem Publikum, nämlich etwa fürs erste unentscheidbar zu lassen, ob es sich um eine Analepse handelt oder vielleicht auch nur um eine individuell verzerrte, wenn nicht gar völlig imaginierte Traumwelt, gehört freilich zum stillen Pakt, den Filmemacher modularer Narrative und Publikum miteinander eingehen. Eine Vielzahl an modularen Filmen lässt laut Allan Cameron auch lange Zeit offen, wo rezeptierte „Module“ denn nun zeitlich einzuordnen seien.¹⁰⁹ Inhaltliche Hinweise, wie die erste Szene zu interpretieren bzw. wo sie chronologisch einzuordnen ist, fallen zum Beispiel erst bei [00:52:27] mit der bereits angeführten Erklärung der langsamer verlaufenden Zeit auf tieferen Traumebenen (siehe Kapitel 4.2) bzw. bei [01:13:23] durch Cobbs Dialog mit dem im Traum angeschossenen Saito. Spätestens zu diesem Zeitpunkt kommt es dann zur angesprochenen Neuinterpretation der bereits gesehenen Szenen, da nun klar sein sollte, dass nicht mehrere Jahrzehnte zwischen der proleptischen ersten Szene und der Basiserzählung liegen, sondern wohl nur der relativ kurze Zeitraum zwischen der Zug- und der Flugreise. Nolan möchte allerdings scheinbar bei seinem auf ein Massenpublikum ausgelegten Sommerblockbuster nicht das geringste Risiko eingehen und wiederholt Teile der Anfangsszene sogar noch einmal bei [02:15:25], dieses Mal chronologisch korrekt, nämlich beinahe am Ende des Films.

¹⁰⁸ Vgl. Leiendecker, *"They only see what they want to see"*, 59.

¹⁰⁹ Vgl. Cameron, *Modular narratives in contemporary cinema*, 48.

4.3.2 Dauer

Die zeitliche Kategorie der Dauer ist jene, die in *Inception* am deutlichsten thematisiert wird – und das auch aus guten Gründen. Generell ist das Bewusstsein des Rezipienten für die Zeitdauer, die jede Traumebene für sich in Anspruch nimmt, dermaßen essentiell, dass es für einen Hollywood-Blockbuster schlicht unmöglich wäre, diesen Umstand nicht ausführlich zu thematisieren. Neben den bereits in Kapitel 4.2 angeführten Dialogen, die sich im zweiten Akt vordergründig an den relativ unwissenden Charakter von Ariadne wenden, in Wahrheit aber natürlich direkt an das Publikum gerichtet sind, wird dann im (speziell gegen Ende schnell zwischen den Traumebenen geschnittenen) dritten Akt explizit immer wieder das Thema Dauer aufgegriffen, damit das Publikum nicht den Überblick über die zeitlichen Zusammenhänge der Szenen verliert. Denn das im Film vorgestellte Konzept, dass mit jeder tiefer liegenden Traumebene die Zeit, die die Charaktere haben, um ihr Ziel zu erreichen (siehe hierzu die Spalte „why are they there?“ in Abbildung 10), länger wird, birgt in sich ja die Gefahr, dass der Zuseher annehmen könnte, für die Ereignisse der unteren Traumebenen stünde ohnehin ausreichend Zeit zur Verfügung. Nolan muss hier demnach aus narrativer Sicht unbedingt signalisieren, dass auch auf den Traumebenen zwei und drei sehr wohl Zeitdruck herrscht, um einerseits aus inhaltlicher Sicht die Spannung aufrechtzuerhalten und andererseits aus formaler Sicht einen Grund für sein rasantes crosscutting im dritten Akt zu haben. Aus diesem Blickwinkel sind die zeitlichen Randbemerkungen von Cobb bei [01:43:35] oder [01:47:25] nur logisch:

COBB

Yusuf's about ten seconds from the jump, which gives Arthur about three minutes, which gives us about-

ARIADNE

*Sixty minutes.*¹¹⁰

¹¹⁰ Christopher Nolan, „*Inception*“, 117.

COBB

*When the van hits the water. I figure Arthur's got a couple minutes and we've got about twenty.*¹¹¹

Weniger logisch ist, warum Cobb – im Gegensatz zum Drehbuch – in der ersten der beiden zitierten Szenen in der Spielfilmfassung Ariadne direkt eine Frage stellt: „Which gives us what?“. Denn warum sollte Cobb die zehn Sekunden von Traumebene eins auf drei Minuten in Traumebene zwei umrechnen können, dann aber Hilfe dabei benötigen, die drei Minuten auf sechzig Minuten für Traumebene drei umzurechnen? Hier liegt eher der Verdacht nahe, dass Nolan zum wiederholten Male nur davon abzulenken versucht, dass der Adressat von Cobbs Monologen in Wahrheit das zu instruierende Publikum ist – und nicht, wie vorgegeben, ein anderer Charakter. Wie auch immer: der Begriff „Dauer“ sollte gerade in Zusammenhang mit der für modulare Narrative konstituierenden Beziehung zwischen Erzählzeit und erzählter Zeit noch näher betrachtet werden.

In der großen Mehrzahl von Filmen ist die Dauer der Story länger als jene des Plots und die Dauer des Plots noch einmal deutlich länger als die sogenannte „screen duration“, also die tatsächliche Dauer des Films.¹¹² Oder anders ausgedrückt: nicht alle Ereignisse der Story finden im Plot ihre audiovisuelle Entsprechung und der Plot wiederum umfasst im Normalfall eine deutlich längere Zeitspanne als die üblichen neunzig bis einhundertzwanzig Minuten Spielfilmdauer. Die Erzählzeit ist damit in der Regel kürzer als die erzählte Zeit – in diesem Fall spricht man von Zeitraffung. Ausnahmen diesbezüglich würden etwa *Cocktail für eine Leiche*¹¹³ oder, aktueller, *Victoria*¹¹⁴ darstellen, die beide scheinbar ohne Schnitt eine Gleichsetzung von Erzählzeit und erzählter Zeit anstreben, und damit unter den Terminus der Zeitdeckung fallen würden. Während in der Literatur durchaus seitenlang Ereignislosigkeit vorherrschen kann, um etwa Landschaften in allen ihren Einzelheiten zu beschreiben oder die Gedankengänge von Charakteren ausführlich auszubreiten, ist eine Dehnung der Zeit im Spielfilm eher die Ausnahme

¹¹¹ Ebd., 121.

¹¹² Vgl. Bordwell und Thompson, *Film art*, 80.

¹¹³ Alfred Hitchcock, *Cocktail für eine Leiche: Rope* (1948).

¹¹⁴ Sebastian Schipper, *Victoria: Victoria* (2015).

(einmal abgesehen von kurzen visuellen Sequenzen, die – vermehrt in Action-Filmen - aus rein visuell-stilistischen Gründen langsamer ablaufen). Vor allem im Hollywoodkino der Gegenwart ist die Dominanz jener Narrative, die vermehrt auf die Handlung („plot driven“) als auf die Ausdifferenzierung der Charaktere („character driven“) setzen, offensichtlich.¹¹⁵ Szenen, die die Handlung dementsprechend nicht entscheidend vorantreiben, sind daher eher selten (Hitchcocks *Psycho*¹¹⁶ war 1960 etwa der erste Hollywoodfilm, in dem das Spülen einer Toilette zu sehen bzw. zu hören war¹¹⁷). Sie werden im Normalfall ausgespart – in der Literatur als auch im Film spricht man im Falle solcher Auslassungen, die nichts Essentielles beinhalten, von Ellipsen. Diese Art von Auslassungen wird vom Zuseher oft gar nicht aktiv wahrgenommen, da er implizit davon ausgeht, dass der Regisseur auf diese Szenen ohnehin verzichtet, weil sie nichts Wichtiges zum weiteren Verlauf der Erzählung beitragen. Es gibt allerdings auch noch eine zweite Art von Auslassungen, die unter die Kategorie der Paralipsen fallen: hierbei werden inhaltlich essentielle Szenen ausgespart. In Kombination mit im Plot zu einem späteren Zeitpunkt einsetzenden Analepsen kann der Regisseur somit zum Rätsel-Charakter eines Films, zur Spannungssteigerung oder zur bewussten Lenkung der Zuseher beitragen.¹¹⁸

Inception stellt in Bezug auf das Verhältnis von Erzählzeit zu erzählter Zeit freilich eine Ausnahme dar – zumindest, wenn man die Ereignisse des dritten Aktes isoliert betrachtet. Und eben jener dritte Akt ist es, auf den Nolan sein Hauptaugenmerk richtet. *Inception* ignoriert das klassische Drei-Akt-Paradigma in Bezug auf die Dauer der einzelnen Akte, das nicht nur bei Drehbuchexperte Syd Field (siehe Kapitel 2), sondern ganz allgemein eine Verhältnismäßigkeit von 1:2:1 vorsieht. Wenn einmal von den zwei rahmenden Sequenzen zu Beginn (die bereits in Kapitel 4.3.1 ausführlich diskutierte Prolepse) und am Ende (Cobbs Rückkehr in die Vereinigten Staaten bzw. zu seinen Kindern) des Films abgesehen wird, ergibt sich ein relativ klares Drei-Akt-Schema: Christopher Nolan lässt nach den Ereignissen rund um die

¹¹⁵ Vgl. Keutzer et al., *Filmanalyse*, 199.

¹¹⁶ Alfred Hitchcock, *Psycho: Psycho* (1960).

¹¹⁷ Vgl. Meg Shields, „Alfred Hitchcock and The Terrors of the Bathroom.“
<https://filmschoolrejects.com/alfred-hitchcock-terrors-bathroom/>.

¹¹⁸ Vgl. Kuhn, *Filmnarratologie*, 197.

Vorstellung von Saitos Anliegen den zweiten Akt mit Cobbs Ankunft in Paris bei [00:22:07] beginnen und startet den dritten Akt, der das „Einpflanzen“ des entscheidenden Gedankens in Fischers Unterbewusstsein umfasst, bei [01:04:07]. Basierend auf einer Gesamtdauer von über einhundertvierzig Minuten ergibt sich somit bei *Inception* bezogen auf die drei Akte ein – gerade für einen Hollywood-Blockbuster-Film – unübliches Verhältnis von etwa 1:2:4.¹¹⁹ Während der erste Akt die komplexen Story-Elemente einführt, werden eben jene im zweiten Akt noch einmal ausführlich erklärt (die Redundanz der dem Publikum dargebotenen Informationen ist wohl der komplexen Grundstruktur der Erzählung geschuldet¹²⁰), bevor der dritte Akt – wenn der „Lerneffekt“ beim Publikum nun bereits eingesetzt hat – sich der eigentlichen Haupterzählung widmet. Auf der Ebene der realen diegetischen Welt spielt sich diese auf dem Flug von Sydney nach Los Angeles ab, dessen Dauer bei [00:53:35] mit mehr als zehn Stunden angegeben wird. Nun ist auf der realen Ebene des Fluges aus dem Plot nicht abzulesen, wie lange der den dritten Akt umfassende Traum tatsächlich dauert. Auf Basis der Ereignisse auf Traumebene eins könnte man allerdings grob abschätzen, dass jene etwa zwanzig Minuten Verfolgungsjagd, fünf Minuten Besprechung, eine Stunde für Fischers Befragung, fünf Minuten Schießerei und zehn Minuten Flucht mit dem Van umfasst - wodurch man auf Traumebene eins eine erzählte Zeit von etwa einhundert Minuten erhalten würde. Basierend auf dem 1:20 Verhältnis der Dauer der realen Ebene zur Traumebene eins (vergleiche den entsprechenden Dialog in Kapitel 4.2) ergäbe sich hieraus eine erzählte (demnach mit Träumen verbrachte) Zeit von etwa fünf Minuten im Flugzeug.¹²¹ Somit würde das Verhältnis im dritten Akt von erzählter Zeit zu Erzählzeit bei etwa 5:80 bzw. 1:16 liegen, oder vereinfacht ausgedrückt: sechzehn vom Rezipienten wahrgenommene Minuten des dritten Aktes entsprechen etwa einer Minute der diegetischen Welt in *Inception*. An dieser Stelle der Analyse der verschiedenen Zeitdauern der unterschiedlichen Traumebenen offenbart sich übrigens ein logisches Problem der Narration.

¹¹⁹ Vgl. Paolo Russo, „Pain is in the Mind: Dream narrative in *Inception* and *Shutter Island*.“ in *Hollywood puzzle films*, hrsg. von Warren Buckland, 89–108, AFI film readers (New York: Routledge, 2014), 90.

¹²⁰ Vgl. ebd., 94.

¹²¹ Vgl. ebd., 96.

Denn wenn man berücksichtigt, dass Cobb und Saito, sich – im Gegensatz zu allen anderen Teammitgliedern – auch in Traumbene vier, den Limbus, begeben, so folgt aus der dem Film zugrunde liegenden Logik (und auch aus den gezeigten Bildern), dass diese beiden Charaktere eben nicht beim Aufprall des Vans im Flugzeug aufwachen, sondern erst zu einem späteren Zeitpunkt. Tatsächlich hört man kurz nach Cobbs Erwachen im Flugzeug bei [02:17:32] die Stimme der Flugbegleiterin, die eine Landung in etwa zwanzig Minuten ankündigt. Da das Team mit einer realen Einsatzzeit von etwa zehn Stunden gerechnet hat, müsste dieses demnach den Traum im Flugzeug mindestens zehn Stunden vor dieser Durchsage initiiert haben. Nun scheint aber der Traum des Teams, wie oben angeführt, nur etwa fünf Minuten im Flugzeug gedauert zu haben. Selbst wenn man auf Traumbene eins die für die Ereignisse geschätzte Zeit verzehnfachen würde (auf demnach eintausend Minuten oder mehr als sechzehn Stunden – was sich narrativ eigentlich gar nicht mehr begründen lassen würde), so wäre die Dauer des Traums des Teams immer noch unter einer Stunde. Auf Basis dieser Analyse sind Cobb und Saito demnach im Flugzeug erst über neun Stunden nach den anderen Teammitgliedern aufgewacht. Deren emotionale Reaktion auf das Erwachen von Cobb und Saito, von denen man weiß, dass sie umgerechnet seit mehr als einhundertfünfzig Jahren im Limbus festsitzen (wieso ist DiCaprio dort immer noch jung, während Saito deutlich gealtert ist?) scheint unter dieser Voraussetzung – gelinde gesagt – stark unterkühlt. Aber es liegt offensichtlicher Weise in der Natur der Sache, dass komplexe Narrative auch anfälliger für logische Fehler sind¹²² und so ist es nicht verwunderlich, dass gerade Filme, die vom Publikum erwarten, dass es sich intensiv mit der narrativen Filmlogik auseinandersetzt, auch besonders intensiv nach Logikfehlern durchleuchtet werden.

Eine Zeitdehnung an sich ist – wie zuvor bereits erwähnt – im Film ungewöhnlich und trägt mit Sicherheit dazu bei, dass *Inception* als komplexe Erzählung wahrgenommen wird. Ein weiterer narrativer Komplexitätsfaktor ist der Umstand, dass die „Ablaufgeschwindigkeit“ der einzelnen Traumbenen im Großen und Ganzen konstant bleibt und man als Zuseher eben jene bereits

¹²² Vgl. William Brown, „Complexity and simplicity in *Inception* and *Five Dedicated To Ozu*.“ in *Hollywood puzzle films*, hrsg. von Warren Buckland, 125-139, AFI film readers (New York: Routledge, 2014), 133.

angesprochenen Dialoghinweise der Charaktere benötigt, um sich die unterschiedliche Story-Dauer der verschiedenen Traumebenen wieder ins Gedächtnis zu rufen.

Eine stilistische Ausnahme stellt hier der Fall des Vans von der Brücke dar, der bei [01:45:25] beginnt (siehe Abbildung 14) und etwa fünfundzwanzig Minuten Spielfilmdauer in Anspruch nimmt, da er in extremer Zeitlupe gezeigt wird. Derlei Actionszenen werden in Hollywood gerne und oft in Slow Motion inszeniert, von dem her könnte man Nolan an dieser Stelle einen recht konventionellen Zugang vorwerfen. Allerdings ist diese Zeitlupendarstellung in *Inception* tatsächlich narrativ begründet¹²³ und daher nicht nur ästhetische Effekthascherei. Denn um die unterschiedlich schnell verrinnende Zeit zwischen den Traumebenen auch visuell einzufangen, gibt es im Grunde nur eine Möglichkeit: Nolan muss die Szenen einer tieferen Traumebene in schnellerer Abspielgeschwindigkeit als die Szenen einer höheren Traumebene darstellen. Wenn eine der beiden Ebenen in normaler Abspielgeschwindigkeit gezeigt wird, muss sich Nolan demnach entscheiden, ob er auf einer höheren Traumebene zum stilistischen Mittel der Zeitlupe oder auf einer tieferen Traumebene zum stilistischen Mittel der Zeitraffung greift. Diese Entscheidung ist relativ leicht zu treffen: während die Zeitlupe ein in Action-Sequenzen etabliertes stilistisches Mittel ist, würde eine Zeitraffung, die eher in Naturdokumentationen zur Anwendung kommt, keine sinnvolle Rezeption der unteren Traumebenen mehr ermöglichen (vergleiche hierzu noch einmal das Gedankenexperiment unter ¹²⁴).

4.3.3 Frequenz

Nach der chronologischen Beziehung zwischen Plot- und Story-Ereignissen, sowie dem Verhältnis zwischen Erzählzeit und erzählter Zeit, soll als dritte zeitliche Kategorie nach Genette noch das Verhältnis der Anzahl der Plot- zu der Anzahl der Story-Ereignisse betrachtet werden. Im Normalfall wird in einem Film einmal gezeigt, was sich einmal in der diegetischen Welt zugetragen hat. Man spricht in diesem Fall von „singulativem Erzählen“. Um

¹²³ Vgl. Geoff King, „Unraveling the Puzzle of *Inception*.“ in *Hollywood puzzle films* (s. Anm. 61), 65.

¹²⁴ Weikang Sun, „*Inception* in Real-Time“.

inhaltliche Wiederholungen zu vermeiden, können wiederkehrende Story-Ereignisse auch nur einmal exemplarisch im Plot gezeigt werden. Dies würde unter „iteratives Erzählen“ fallen.¹²⁵

Komplexe Narrative, die das Publikum zu einer ständigen Neubewertung der bereits gesehenen Ereignisse anregen möchten, spielen gerne mit der dritten Möglichkeit: ein Story-Ereignis wird im Plot mehrfach aufgegriffen. Diese Variante wird als „repetitives Erzählen“ bezeichnet (und in Bezug auf die Kategorie der Dauer wird hierdurch wiederum eine Zeitdehnung erreicht). Repetitives Erzählen ist vor allem dann narrativ sinnvoll, wenn dasselbe Ereignis entweder aus einer anderen Perspektive oder mit einer anderen Informationsdichte noch einmal präsentiert wird.¹²⁶ Beispiele für multiperspektivische Ansätze sind etwa *Rashomon – Das Lustwäldchen*¹²⁷ oder *8 Blickwinkel*¹²⁸. In beiden Filmen werden dieselben Story-Ereignisse aus der subjektiven Sicht verschiedener Charaktere präsentiert – damit fallen diese Filme auch in die Kategorie des unzuverlässigen Erzählens (siehe Kapitel 3.2). Beispiel für eine öfter wiederholte Szene mit immer höherer Informationsdichte wären etwa die verschwommenen Analepsen in *Spiel mir das Lied vom Tod*¹²⁹, die zwar jedes Mal das gleiche Story-Ereignis zeigen, aber mit jeder Wiederholung im Plot etwas klarer (weniger verschwommen) und länger.

Ähnlich wird auch in *Inception* verfahren. Erneut bietet sich für eine narrative Analyse die Eröffnungssequenz an. Die bereits ausführlich diskutierte Prolepse dauert etwas mehr als zwei Minuten von [00:00:40] bis [00:02:47]. Da Nolan allerdings in seinem Hollywood-Blockbuster das Risiko, dass Teile des Publikums der narrativen Logik nicht folgen können, so weit als möglich minimieren möchte, wiederholt er (chronologisch korrekt, siehe Kapitel 4.3.1) Teile dieser Szenen zwischen [02:15:25] und [02:15:40] (siehe Abbildung 15). Eine vollständige Wiederholung der Zwei-Minuten-Sequenz erscheint nicht nötig, es reichen diese fünfzehn Sekunden an wiederholtem Filmmaterial, um sicherzugehen, dass das Publikum nun die Ereignisse aus der Anfangssequenz

¹²⁵ Vgl. Keutzer et al., *Filmanalyse*, 214.

¹²⁶ Vgl. ebd., 215.

¹²⁷ Akira Kurosawa, *Rashomon - Das Lustwäldchen: Rashômon* (1950).

¹²⁸ Pete Travis, *8 Blickwinkel: Vantage Point* (2008).

¹²⁹ Sergio Leone, *Spiel mir das Lied vom Tod: C'era una volta il West* (1968).

Revue passieren lässt. In Anbetracht der seit der Anfangssequenz vergangenen zwei Stunden und der darin erzählten Story werden nun dieselben Bilder vom Publikum völlig anders rezipiert. Zu diesem Zeitpunkt ist klar, dass diese Szenen im Limbus spielen, Cobb hier ist, weil er Saito aus dem Limbus wieder zurückholen möchte und er zu diesem Zweck das Totem (als Erinnerungsmethode) und eine Pistole (um durch den Tod im Limbus diesem zu entfliehen) mitgebracht hat. Auch die Informationsdichte der Sequenz selbst ist höher, da zwischen [02:15:40] und [02:17:16] nun die Sequenz im Limbus noch fortgeführt wird.

Ein weiteres Beispiel für repetitives Erzählen in *Inception* wäre der Freitod von Cobb und Mal im Limbus, der bereits in Cobbs Traum von [00:43:45] bis [00:43:55] kurz angeschnitten wird. Diese Szenen werden von Nolan ein zweites Mal zwischen [02:04:09] und [02:04:50] verwendet, auch hier erweitert um zusätzliche Szenen, sodass erneut der Informationsgehalt der Szenen bei der Wiederholung größer ist. In diesem Fall kann man allerdings zusätzlich von zwei verschiedenen Perspektiven derselben Szenen sprechen: einmal werden diese aus der Perspektive eines Traums und einmal aus der Perspektive einer figuralen Analepse präsentiert. Durch die unterschiedliche Rahmung der gleichen Ereignisse werden diese unterschiedlich rezipiert. Der Traum von Cobb im zweiten Akt wird so erst durch die figurale Analepse im dritten Akt als tatsächliches Ereignis der Diegese erkannt (und dies auch nur unter der Voraussetzung, dass Cobb ein zuverlässiger Erzähler ist).

Genau genommen müsste man im Fall von *Inception* weiter differenzieren und innerhalb des Begriffs der Diegese noch jenen der (mentalen) Metadiegeese diskutieren. Dass die narrative Modularität in *Inception* (aber auch in einer Vielzahl anderer Filme) nicht nur temporal begründet ist, sondern auch durch die narrative Struktur von Erzählungen innerhalb von Erzählungen (innerhalb von Erzählungen), wird nun in Kapitel 4.4 noch näher betrachtet.

4.4 Mentale Metadiegesen

Filme wie *eXistenZ*¹³⁰ oder *The Thirteenth Floor*¹³¹ (und bis zu einem gewissen Grad auch *Matrix*¹³²) haben mit *Inception* das gemeinsame Merkmal, dass

¹³⁰ David Cronenberg, *eXistenZ*: *eXistenZ* (1999).

narrativ (mindestens) zwei diegetische Ebenen konstruiert werden: die diegetische Realität des Films und die metadiegetische Welt eines Spiels (*eXistenZ*), eines Computerprogramms (*The Thirteenth Floor*, *Matrix*) oder eines Traums (*Inception*). „Ist die Ebenenstruktur etabliert und an den Adressaten kommuniziert, wird sie durch Metalepsen unterlaufen, bevor sich die Ebenen zunehmend vermengen und die Pointe entweder darin besteht, dass diegetische 'reale' Figuren in der metadiegetischen Welt [...] gefangen werden, Gefahren [...] in die 'reale Welt' [...] dringen [...] oder über das Ende hinaus nicht mehr zu entscheiden ist, ob es sich noch um eine filminterne Realität oder [...] eine Fiktion im Film handelt.“¹³³ Gerade dieser letzte Punkt gilt in Hollywood inzwischen auch als Markenzeichen von Nolans Filmen.¹³⁴ Und dass die hier erwähnten, narrativ ähnlich konzipierten Filme übrigens alle aus dem Jahr 1999 stammen, ist durchaus kein Zufall: Christopher Nolan gab in einem Interview an, die Idee zu *Inception* bereits zehn Jahre vor dessen Realisierung (2010) gehabt zu haben, womit es naheliegend erscheint, dass er von den genannten Filmen zumindest beeinflusst wurde.¹³⁵

Der Sammelbegriff für die verschiedenen Ausprägungen der metadiegetischen Innenwelten einer Figur ist jener der „mentalen Metadiegesen“¹³⁶ (die allerdings keinen Komplementärbegriff zur Diegese darstellt, sondern selbst Teil der Diegese ist¹³⁷). So kann etwa in *Inception* jede Traumebene eindeutig einer diegetischen Figur zugeordnet werden, da für jede Traumebene ein Träumender existiert (vergleiche hierzu die Spalte „who dreamed it?“ in Abbildung 10). Mentale Metadiegesen können, müssen aber nicht klassisch gerahmt sein.¹³⁸ So ist etwa Cobbs Traum von [00:43:45] bis [00:43:55] klassisch gerahmt (durch das Gesicht des zuerst schlafenden und danach aufschreckenden Cobb, siehe Abbildung 17), während für die Eröffnungssequenz die Anfangsmarkierung völlig fehlt und die Endmarkierung

¹³¹ Josef Rusnak, *The Thirteenth Floor: The Thirteenth Floor* (1999).

¹³² The Wachowski Brothers, *The Matrix: Matrix* (1999).

¹³³ Kuhn, *Filmnarratologie*, 299.

¹³⁴ Vgl. Sorcha Ní Fhlainn, „‘You keep telling yourself what you know, but what do you believe?’ : Cultural Spin, Puzzle Films and Mind Games in the Cinema of Christopher Nolan.“ in *The Cinema of Christopher Nolan* (s. Anm. 52), 173.

¹³⁵ Vgl. Geoff King, „Unraveling the Puzzle of Inception.“ in *Hollywood puzzle films* (s. Anm. 61), 69.

¹³⁶ Vgl. Dupuis, *Illusion und Wirklichkeit*, 1.

¹³⁷ Vgl. Kuhn, *Filmnarratologie*, 303.

¹³⁸ Vgl. ebd., 286.

im Grunde erst mit Cobbs Aufwachen bei [02:17:32] nachgeliefert wird. Ein solches Vorgehen eines Filmemachers (das von Leiendecker als „retroaktive Traummarkierung“ bezeichnet wird¹³⁹) macht unmissverständlich klar, dass hier mit Kalkül ein komplexes Narrativ etabliert wird, das bewusst in Kauf nimmt, dass das Publikum temporär Szenen auf der imaginären vertikalen Achse der diegetischen Wirklichkeitsebenen falsch zuordnet oder zumindest unsicher ist, auf welcher Ebene eine Szene einzuordnen ist.

In *Inception* werden insgesamt fünf vertikale Ebenen etabliert. Unterhalb der eigentlichen Diegese rund um Saitos Auftrag an Cobb werden die Traumebenen eins bis drei inszeniert und darunter die Ebene des Limbus (vergleiche hierzu noch einmal Abbildung 10). Während Traumebene eins erzähltechnisch damit die mentale Metadiegese (von Yusuf) darstellen würde, wäre der Limbus bereits die mentale Metametametadiegese. Reichlich kompliziert und schwer nachvollziehbar, könnte man auf den ersten Blick meinen. Doch Nolan arbeitet auch auf der vertikalen Modularitätsachse metaphorisch gesprochen mit einem mehrfachen Sicherheitsnetz, um den potentiellen Blockbuster-Status seines Films nicht zu gefährden.

Erstens versucht er die Struktur der vertikalen Ebenen spätestens im zweiten Akt ab ca. [00:55:30] auch visuell abzubilden, indem er einen Lift zeigt (siehe Abbildung 18), der sich bildlich vortrefflich dafür eignet, beim Rezipienten genau jene vertikale Struktur im Kopf entstehen zu lassen, die narrativ hinter dem komplexen Konzept des Traums im Traum des Traums steckt. Auch im dritten Akt taucht der Lift als Metapher noch einmal auf, in Arthurs Traum im Hotel.

Zweitens vermeidet Nolan es (abgesehen von der Eröffnungssequenz, die aber – wie bereits ausgeführt – auch in zeitlicher Hinsicht mit ihrem proleptischen Ansatz ohnehin eher als Ausnahme zu bezeichnen Sinn macht) bis spät im dritten Akt, einen direkten Schnitt zwischen zwei Szenen zu setzen und dabei eine vertikale Ebene auszusparen (siehe hierzu Abbildung 19). Das bedeutet, ein Schnitt erfolgt über mehr als eineinhalb Stunden Laufzeit von der Ebene n immer entweder zur Ebene $n-1$ oder zur Ebene $n+1$. Damit wird dem Rezipienten die Zuordnung der Szenen zur konkreten vertikalen diegetischen bzw. metadiegetischen Erzählung deutlich erleichtert.

¹³⁹ Vgl. Leiendecker, *"They only see what they want to see"*, 61.

Drittens scheint auch die Anzahl der präsentierten vertikalen Ebenen kein Zufall zu sein. Während im ersten Akt die Idee vom Traum im Traum etabliert und somit einleitend mit „nur“ drei Ebenen operiert wird, wird schließlich erst im dritten Akt auf alle fünf Ebenen referenziert. Und genau jene Anzahl von fünf Ebenen scheint auch das Maximum in Bezug auf die kognitive Rezeption der meisten Menschen zu sein (siehe hierzu auch ¹⁴⁰ und ¹⁴¹ bzw. Bordwells und Thompsons Anmerkung, dass mit noch mehr Ebenen der Großteil der Zuseher überfordert wäre¹⁴²).

Viertens wird auf jeder Ebene mit klaren stilistischen Indikatoren gearbeitet, die ein schnelles Zuordnen einer Szene zu einer Traumebene ermöglichen: schwerer Regen und dunkle Atmosphäre mit bläulichem Farbfilter in New York auf Traumebene eins, warme Farbtöne und ausschließlich Indoor-Szenen im Hotel auf Traumebene zwei und weiße Schneelandschaften auf Traumebene drei (siehe ¹⁴³ und ¹⁴⁴, bzw. Abbildung 20).

Bei der Analyse wird demnach schnell klar, dass bei der narrativen Konstruktion von *Inception* nichts dem Zufall überlassen wurde, sondern im Gegenteil penibel darauf geachtet wurde, das Publikum mit der vielschichtigen, modularen Struktur zwar zu fordern, aber nicht zu überfordern. Im Grunde kann daher für *Inception* hinsichtlich der metadiegetischen Ebenenstruktur das gleiche Resümee gezogen werden, wie dies Kuhn in seinem Kapitel zu Mehrebenenfilmen in Bezug auf *La mala Educación – Schlechte Erziehung*¹⁴⁵ formuliert: „So komplex die Ebenenstruktur auch ist, es sind alle Ebenen eindeutig markiert, in ihrer Hierarchie zu bestimmen und alle Meta- und Metametadiegesen jeweils in eine Erzählsituation auf nächsthöherer diegetischer Ebene eingebettet.“¹⁴⁶

Abgesehen vom (selbstverständlich beabsichtigten) Puzzle-Charakter solcher narrativen Strukturen, eröffnen mentale Metadiegesen gerade im Medium des Films eine Vielzahl weiterer Möglichkeiten. Denn dadurch, dass in einer mentalen Metadiegesen die Gesetze der Logik und der Naturwissenschaften der

¹⁴⁰ Vgl. Bordwell, „Christopher Nolan“, 49.

¹⁴¹ Vgl. Kiss, „Narrative Metalepsis as Diegetic Concept in Christopher Nolan’s *Inception*“, 46.

¹⁴² Vgl. David Bordwell und Kristin Thompson, „*Inception*“.

¹⁴³ Vgl. Geoff King, „Unraveling the Puzzle of *Inception*.“ in *Hollywood puzzle films* (s. Anm. 61), 62.

¹⁴⁴ Vgl. Bordwell und Thompson, *Film art*, 310–311.

¹⁴⁵ Pedro Almodóvar, *La mala Educación – Schlechte Erziehung: La mala educación* (2004).

¹⁴⁶ Kuhn, *Filmnarratologie*, 315–316.

diegetischen Realität nicht gelten müssen, ergeben sich für Filmemacher ungeahnte gestalterische Freiheiten¹⁴⁷, die diese auch durchaus zu nutzen wissen - man denke dabei an die „Bullet-Time“ in *Matrix* oder die Kampfszenen mit wechselnden Gesetzen der Schwerkraft in *Inception* (siehe Abbildung 21).

4.5 Kritik an komplexen Narrativen bzw. *Inception*

Sean Cubitt, Professor für Film und Fernsehen an der Universität London, stellt in Bezug auf zeitgenössische komplexe Narrative im Film fest: „[...] *the narration [...] becomes spectacular, as we wait for the moment in which the various unraveled lines are knitted into a satisfying coherence.*“¹⁴⁸ Die einzelnen, anfangs scheinbar oft unzusammenhängenden Module des Films werden demnach in dem Wissen rezipiert, dass der Moment im Laufe der Erzählung kommen wird, an dem sich alles zu einem kohärenten Ganzen erschließt und die modularen Einzelabschnitte des Films in einem kognitiven Prozess korrekt zusammengesetzt werden können. Modulare Filme sind freilich in gewisser Hinsicht auch eine Folgeerscheinung der Krise des zeitgenössischen Kinos: die Rolle des passiven Zusehers, des Voyeurs, ist für viele Zuseher nicht mehr Motivation genug, sich einem Film zu widmen.¹⁴⁹ Das Publikum möchte einen aktiven Part übernehmen und dieser Part ist in modularen Filmen die Rekonstruktion der Story aus dem präsentierten Plot. Nun versucht Hollywood nicht nur regelmäßig, etwa auf visueller Ebene die bahnbrechenden Spezialeffekte der vergangenen Jahre zu toppen oder auf inhaltlicher Ebene neue Superlative in Bezug auf die von seinen heldenhaften Filmcharakteren zu erbringenden Taten zu erfinden, sondern hat auch längst damit begonnen, auf formaler Ebene auszuloten, wie viel narrative Komplexität dem Publikum zuzumuten ist, um die diegetische Kohärenz der Narration noch erfassen zu können. Die Gefahr, die sich dadurch im Entstehungsprozess eines Drehbuchs ergibt, ist, dass dieses letzten Endes alles seiner narrativen Logik unterordnet¹⁵⁰ – mitunter auch die Kohärenz der Story.

¹⁴⁷ Vgl. Leiendecker, *"They only see what they want to see"*, 66.

¹⁴⁸ Sean Cubitt, *The cinema effect*, first paperback ed. (Cambridge, Mass: MIT Press, 2005), 239.

¹⁴⁹ Vgl. Hven, *Cinema and Narrative Complexity*, 10.

¹⁵⁰ Vgl. Cubitt, *The cinema effect*, 240.

Das „Spiel“ mit dem Publikum, dieses auf falsche oder richtige Fährten zu locken, verkommt so zum Selbstzweck, die Story und die logische Glaubwürdigkeit der präsentierten Szenen wird sekundär angesichts der Prämisse, nur möglichst viele narrative Volten zu schlagen, die alle bisher gesehenen Ereignisse in einem immer neuen Licht erscheinen lassen sollen. Ein Paradebeispiel für einen solchen „überkonstruierten“, vordergründig komplex erzählten Film, wäre etwa *Wild Things*¹⁵¹, über den zum Beispiel Thorsten Krüger vom Münchner Filmmagazin „artechock“ (stellvertretend für eine Vielzahl ähnlicher Filme) schrieb: „[...] konstruiert sich hier ein Berg unglaublicher und zunehmend unglaubwürdiger werdender Wendungen und Kniffe zu einem immer höheren und wackeligeren Stapel, der irgendwann unter seiner eigenen Last zusammenbricht.“¹⁵²

Ein modular erzählter Film muss freilich nicht notwendiger Weise die Kohärenz seiner diegetischen Welt aufgeben. Der Science-Fiction-Film *Inception* hat (wie etwa auch *Matrix*, *eXistenZ* oder *The Thirteenth Floor*) mit seiner imaginierten, metadiegetischen Welt den narrativen Vorteil gegenüber anderen Genres, dass er seine eigenen diegetischen „Regeln“ und „Logiken“ aufstellen kann und sich damit nicht nur visuell, sondern auch narrativ mitunter mehr Freiheiten erlauben kann. Freilich muss sich auch eine „nur“ imaginierte diegetische Welt im Rahmen ihrer eigenen postulierten Gesetzmäßigkeiten bewegen, sodass auch Filme wie die genannten durchaus Gefahr laufen können, die Kohärenz ihrer Diegese aus den Augen zu verlieren. Warum etwa verursacht der Fall des Vans in Traumebene eins zwar Schwerelosigkeit auf Traumebene zwei, nicht aber auf Traumebene drei? Wie kann Eames das Aussehen einer anderen Person im Traum annehmen? Oder elementarer, abseits der metadiegetischen Spielwiesen: Wie kann es sein, dass Fischer den mächtigsten Mann des großen Konkurrenzimperiums im Flugzeug nicht erkennt?¹⁵³

Die in Internetforen weit verbreitete Diskussion, ob die oberste diegetische Ebene in *Inception* nicht ebenfalls eine Traumebene darstellt, ist letzten Endes

¹⁵¹ John McNaughton, *Wild Things: Wild Things* (1998).

¹⁵² Vgl. Thorsten Krüger, „artechock film: Besprechung Wild Things.“.

<https://www.artechock.de/film/text/kritik/w/within.htm> (letzter Zugriff: 18.6.18).

¹⁵³ Vgl. William Brown, „Complexity and simplicity in *Inception* and *Five Dedicated To Ozu*.“ in *Hollywood puzzle films* (s. Anm. 122), 133.

mühselig. Denn all die Hinweise, die hierfür sprechen würden, könnte man in jedem beliebigen anderen Film auch finden. Da Träume und Filme viele Parallelen aufweisen, könnte jeder Film genauso als Traum eines Regisseurs gesehen werden.¹⁵⁴ Auch die vieldiskutierte letzte Szene, in der abgeblendet wird, bevor man sieht, ob der Kreisel nun fällt oder nicht, ist bei näherer Betrachtung all die Überlegungen nicht wert: denn Cobb könnte sich sowohl in seinem eigenen Traum befinden, als auch in einem Traum von Ariadne oder Mal, denn beiden hat er ja die Funktionalität seines Totem erklärt¹⁵⁵ (wobei speziell bei der Erklärung gegenüber Ariadne wieder sehr offensichtlich wird, dass hier Cobb in erster Linie das Publikum mit Informationen füttert und es eigentlich keinen diegetischen Grund gibt, warum er diese Informationen Ariadne gegenüber preisgeben sollte)! Unabhängig davon ging es Nolan in den letzten Szenen ohnehin um etwas ganz anderes, wie er in einem Interview 2010 mit Jeff Jensen ausführte: *“There can’t be anything in the film that tells you one way or another because then the ambiguity at the end of the film would just be a mistake. [...] I put that cut there at the end, imposing an ambiguity from outside the film. [...] The real point of the scene – and this is what I tell people – is that Cobb isn’t looking at the top. He’s looking at his kids. He’s left behind. That’s the emotional significance of the thing.”*¹⁵⁶

Doch abseits einschlägiger Fan-Diskussionen und diverser logischer Schwachstellen in der präsentierten diegetischen Welt (die wohl in jedem Film in größerem oder kleinerem Umfang zu finden sind) ist noch die Frage interessant, inwieweit der Begriff „komplexes Narrativ“ im Fall von *Inception* abseits des Plots auch für die präsentierte Story zutrifft.

Als Projektionsfläche für die breite Masse dienen dem Film abseits aller Traum-im-Traum-im-Traum-Thematiken völlig klare Grundanliegen seiner Charaktere: Cobb möchte zurück zu seinen Kindern und Saito möchte das Firmenimperium seines Konkurrenten zerschlagen. Auch wenn Schnitt, Bilder und modularer Plot suggerieren, dass es sich um einen ungewöhnlich

¹⁵⁴ Vgl. Jonathan R. Olson, „Nolan’s Immersive Allegories of Filmmaking in *Inception* and *The Prestige*.“ in *The Cinema of Christopher Nolan: Imagining the Impossible*, hrsg. von Jacqueline Furby und Stuart Joy, 44-61, *Directors’ Cuts* (New York: Columbia University Press, 2015), 53.

¹⁵⁵ Vgl. Andrew Kania, „*Inception*’s Singular Lack of Unity Among Christopher Nolan’s Puzzle Films.“ in *The Cinema of Christopher Nolan: Imagining the Impossible*, hrsg. von Jacqueline Furby und Stuart Joy, 175–188, *Directors’ Cuts* (New York: Columbia University Press, 2015), 180–181.

¹⁵⁶ Kiss, „Narrative Metalepsis as Diegetic Concept in Christopher Nolan’s *Inception*“, 40.

komplexen Film handeln muss, kann letzten Endes nicht darüber hinweggetäuscht werden, dass die Story relativ simpel gestrickt ist.^{157, 158}

Rund um das Hauptthema wird ein Sub-Plot mit einer Liebesgeschichte etabliert. Das ist die typische Hollywood-Doppel-Erzählstrategie: auf der einen Seite die spannungsgeladene Action-Story der Außenwelt, auf der anderen Seite die emotionale Story, die sich um die Innenwelten der Hauptfigur dreht.¹⁵⁹ Zusätzlich zu dieser in Hollywood seit langen Zeiten bewährten Vorgangsweise werden noch klassische Hollywood-Action-Elemente wie Verfolgungsjagden oder Mann-gegen-Mann-Kämpfe geboten und mit Leonardo DiCaprio hat man einen zugkräftigen, breitenwirksamen Hollywood-Star, der alleine schon genug Strahlkraft besitzt, um eine gewisse Fangemeinde in das Kino zu locken. Damit sind eine Reihe von Voraussetzungen für den klassisch am Reißbrett vorkalkulierten Hollywood-(Sommer-)Blockbuster gegeben¹⁶⁰ und es kann in dem Sinne keine Rede von interpretationsfreudigem, unkonventionellen Avantgarde-Kino oder einer Narration mit ungewöhnlicher Tiefe sein. Abseits von Cobb und Saito scheint die Mehrzahl der handelnden Charaktere noch nicht einmal triftige Beweggründe für ihr Handeln zu haben! So hält sich Nolan eher an das Prinzip: je komplexer die Makrostruktur deines Films ist, desto simpler sollte deine Mikrostruktur sein.¹⁶¹

Die Bezeichnung „komplexes Narrativ“ bezieht sich freilich laut Definition (siehe Kapitel 3.1) ausschließlich auf die Komplexität des dargebotenen Plots, nicht auf jene der präsentierten Story, womit ein Film wie *Inception* trotz eindimensionaler Charaktere (die mit einem Federstrich durch die Alles-war-ein-Traum-Theorie erklärt werden könnten¹⁶²) und eher mangelhafter inhaltlicher Tiefe für eine Analyse der narrativen Struktur des (zweifelsohne komplex und modular konstruierten) Plots mehr als geeignet erscheint.

¹⁵⁷ Vgl. William Brown, „Complexity and simplicity in *Inception* and *Five Dedicated To Ozu*.“ in *Hollywood puzzle films* (s. Anm. 122), 126.

¹⁵⁸ Vgl. Geoff King, „Unraveling the Puzzle of *Inception*.“ in *Hollywood puzzle films* (s. Anm. 61), 62–63.

¹⁵⁹ Vgl. Bordwell, „Christopher Nolan“, 39–40.

¹⁶⁰ Vgl. Geoff King, „Unraveling the Puzzle of *Inception*.“ in *Hollywood puzzle films* (s. Anm. 61), 63–64.

¹⁶¹ Vgl. Bordwell, „Christopher Nolan“, 49.

¹⁶² Vgl. Andrew Kania, „*Inception*’s Singular Lack of Unity Among Christopher Nolan’s Puzzle Films.“ in *The Cinema of Christopher Nolan* (s. Anm. 155), 181.

5 Fazit und Ausblick

So wahrscheinlich es erstens ist, dass eine große Mehrheit des Filmpublikums nicht zwischen Plot und Story differenziert und so vielgestaltig (siehe Kapitel 3.2) und diskussionswürdig (siehe Kapitel 3.1) der Begriff „Komplexes Erzählen“ zweitens sein mag: im Alltagssprachgebrauch wird man mit dem Gebrauch dieses Begriffs eine Vorstellung hervorrufen, die zumindest in Grundzügen den Kern dessen trifft, was die Narratologie tatsächlich damit beschreiben möchte.

Der Begriff „Modulares Narrativ“ ist da schon deutlich weniger alltagstauglich. Modular bezieht sich hier auf die Segmentierung der Diegese in zeitliche Abschnitte, deren Ordnung, Dauer und Frequenz spezielle Aufmerksamkeit zukommt (siehe Kapitel 4.2), sowohl von Seiten des (Drehbuch-)Autors, als auch von Seiten des Publikums. So entwickelt sich eine Art von Spiel, an dem Rezipienten eines Films aktiv teilnehmen können, indem sie versuchen sämtliche Hinweise, die ihnen der Plot liefert, dazu zu verwenden, um die tatsächliche Story zu rekonstruieren. Lange Zeit in der Filmgeschichte wurden solch narrative Experimente selten, und wenn, dann nicht für ein breites Massenpublikum produziert (siehe Kapitel 2), da die kanonisierte Form der klassischen linearen Erzählung schlicht und einfach den über Jahrzehnte etablierten Sehgewohnheiten des Publikums entsprach.¹⁶³ Diese weitgehend starren Rahmenbedingungen narrativer Konzepte wurden Mitte der 1990er aufgebrochen, als der künstlerische und kommerzielle Erfolg von Quentin Tarantinos *Pulp Fiction* dazu führte, dass Hollywoods Filmstudios modulare Narrative nicht nur als massentauglich ansahen, sondern auch als Chance begriffen, neue Anreize für das Publikum anzubieten. Darüber hinaus wurde den Verantwortlichen in der Filmbranche auch klar, dass sich hier eine perfekte Verkaufsstrategie für den DVD- (bzw. später den BluRay-Markt) eröffnete: die Motivation, ein zweites Mal einen Film anzusehen, ist ungleich höher, wenn das Publikum der Meinung ist, beim ersten Mal nicht alle Einzelheiten der Story bzw. nicht alle Hinweise im Plot korrekt erfasst zu haben. Darüber hinaus locken spezielle Featurettes auf der DVD/BluRay mit noch mehr

¹⁶³ Vgl. George Varotsis, *Screenplay and narrative theory: The screenplectics model of complex narrative systems* (Lanham: Lexington Books, 2015).

Hintergrundinformationen (im Falle von *Inception* wurde für die BluRay etwa mit „Going deeper into the dream“ geworben).¹⁶⁴

Ob und inwieweit etwa auch das kurz vor *Pulp Fiction* weltweit etablierte Internet mit seiner nichtlinearen Struktur oder der Hype rund um Computerspiele mit Rätselcharakter dazu beigetragen haben, dass die junge Generation des Kinopublikums offen war für neue Wege des Erzählens, wird in der Medienforschung durchaus diskutiert.¹⁶⁵ In den letzten 25 Jahren kam es so jedenfalls zur Produktion einer Vielzahl an kommerziell sehr erfolgreichen Filmen, die unter die Kategorie der modularen Narrative einzuordnen sind.

Der kommerziell erfolgreichste von ihnen war bis dato 2010 Christopher Nolans *Inception* (über 88 Millionen Dollar Einspielergebnis¹⁶⁶). Der Entscheidung, modulare Narrative am Beispiel von *Inception* zu diskutieren, lag freilich nicht dessen kommerzieller Erfolg zugrunde, sondern einerseits die lange Tradition von Filmen von Christopher Nolan mit einer sehr speziellen analytischen Sicht auf den Faktor Zeit und andererseits die Korrelation von Inhalt und formaler Struktur im Fall von *Inception*: hier wird die Zeit nicht nur formal zum Fundament des Plots, sondern spielt auch eine zentrale Rolle in der Story.

Bei der Analyse von *Inception* in Hinsicht auf die drei zeitlichen Kategorien nach Genette kommt man zu der Erkenntnis, dass die Kategorie der Ordnung und jene der Frequenz zwar durchaus jene vom klassischen Archeplot abweichenden Tendenzen aufweisen, wie dies bei modularen Narrativen charakteristisch ist. Der Fokus liegt bei *Inception* aber zweifelsfrei einerseits auf der Kategorie der Dauer und andererseits auf der unmittelbar damit zusammenhängenden modularen vertikalen Struktur der mehrfach verschachtelten Traumebenen bzw. Metadiegesen.¹⁶⁷ Diese beiden Faktoren stellen zwar an die Struktur des Plots hohe Anforderungen¹⁶⁸, es muss jedoch

¹⁶⁴ Vgl. Geoff King, „Unraveling the Puzzle of Inception.“ in *Hollywood puzzle films* (s. Anm. 61), 63.

¹⁶⁵ Vgl. Warren Buckland, „Inception’s Video Game Logic.“ in *The Cinema of Christopher Nolan: Imagining the Impossible*, hrsg. von Jacqueline Furby und Stuart Joy, 189-200, Directors' Cuts (New York: Columbia University Press, 2015).

¹⁶⁶ „Box Office Mojo.“. <http://www.boxofficemojo.com/alltime/world/> (letzter Zugriff: 28.6.18).

¹⁶⁷ Vgl. Maria Poulaki, „Puzzled Hollywood and the Return of Complex Films.“ in *Hollywood puzzle films*, hrsg. von Warren Buckland, 35–53, AFI film readers (New York: Routledge, 2014), 44.

¹⁶⁸ Vgl. Fludernik, *Erzähltheorie*, 41.

auch festgehalten werden, dass dieser eine Vielzahl von Anhaltspunkten für das Publikum bereithält, damit jenes die (letzten Endes relativ simpel gestrickte, klassische Hollywood-)Story kognitiv erfassen kann (siehe Kapitel 4) – im Gegensatz zu frühen (oft europäischen) avantgardistischen modularen Filmexperimenten, wie etwa *Letztes Jahr in Marienbad*^{169, 170}.

Inception mag daher ein passendes Beispiel für komplexes Erzählen sein, kann jedoch weder in Hinsicht auf die Komplexität des Plots und schon gar nicht auf jene der Story den Anspruch erheben, neue Maßstäbe gesetzt zu haben. Wenn man etwa die relativ neue Serie *Westworld*¹⁷¹ als Vergleich heranzieht (als Drehbuchautor, Produzent und Regisseur betätigt sich hier wohl nicht ganz zufällig Christopher Nolans Bruder Jonathan Nolan), kommt man unweigerlich zu der Schlussfolgerung, dass modulare Narrative mit *Inception* noch bei Weitem nicht den Zenit des komplexen Erzählens erreicht haben: „*Westworld season 2 episode 10 review: Epic finale makes Inception look linear*“¹⁷² titelte etwa der britische Independent in seiner Episodenkritik. Das Spiel mit der Zeit als narrativer Komponente in all ihren möglichen Ausprägungen, sowie metadiegetischen Elementen rund um alternative und imaginierte innerdiegetische Welten wird hier deutlich exzessiver forciert als in *Inception*. Einerseits kann dieser Umstand dadurch erklärt werden, dass *Westworld* als Serie deutlich mehr Zeit zur Verfügung hat, einen komplexen Plot zu etablieren, als dies bei einem Spielfilm der Fall ist. Andererseits thematisiert so manche Filmkritik (siehe etwa film.at¹⁷³) in ihrer Analyse zurecht das Problem, dass mit *Westworld* dem Publikum ein Komplexitätsgrad zugemutet wird, der dazu führt, dass die Serie eben nicht jene Breite erreicht, wie dies *Inception* mit seiner kalkuliert wohldosierten Komplexität erfolgreich geschafft hat.

Komplexes Erzählen und modulare Narrative für ein großes Publikum sind darüber hinaus keine Phänomene, die sich auf audiovisuelle Medien beschränken. Auch in der belletristischen Literatur waren in den letzten Jahren

¹⁶⁹ Alain Resnais, *Letztes Jahr in Marienbad: L'année dernière à Marienbad* (1961).

¹⁷⁰ Vgl. B. Isaacs, *The Orientation of Future Cinema: Technology, Aesthetics, Spectacle* (Bloomsbury Publishing, 2013). <https://books.google.at/books?id=9m1VAgAAQBAJ>, 114.

¹⁷¹ Jonathan Nolan, *Westworld: Westworld* (2016-).

¹⁷² Christopher Hooton, „*Westworld season 2 episode 10 review: Epic finale makes Inception look linear.*“. <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/reviews/westworld-season-2-episode-10-review-bernard-dolores-ford-a8415061.html> (letzter Zugriff: 25.6.18).

¹⁷³ Vgl. Erwin Schotzger, „4 Gründe, warum WESTWORLD nicht das neue GAME OF THRONES ist.“. <https://www.film.at/4-gruende-warum-westworld-nicht-das-neue-game-of-thrones-ist> (letzter Zugriff: 28.6.18).

und Jahrzehnten durchaus ähnliche Tendenzen wie im Film zu erkennen. Diese hier zu diskutieren würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen, daher nur zwei exemplarische Beispiele.

Sowohl die national erfolgreichen Romane der österreichischen Autorin Judith Taschler (z. B. *Die Deutschlehrerin, Sommer wie Winter*), als auch die international millionenfach verkauften Romane der britischen Autorin Paula Hawkins (*Girl on the Train, Into the Water*) weisen vom Grundmuster sehr ähnliche narrative Konstruktionen auf, wie sie in dieser Arbeit verhandelt wurden: anachronische, repetitive Erzählungen, deren diegetischen Welten durch permanente Perspektivenwechsel und in Kombination mit teils unzuverlässigen Erzählern vom Leser bzw. der Leserin ständig neu bewertet werden müssen. Von den Autorinnen absichtlich falsch gelegte Fährten und ein gewisser Rätsel- bzw. Puzzle-Faktor verfolgen darüber hinaus exakt dieselben Strategien wie in den angeführten filmischen Beispielen.

Nicht nur in der Breite (eben etwa in der zeitgenössischen Literatur) sind zahlreiche weitere Anknüpfungspunkte an diese Arbeit auffindbar, sondern auch in der Tiefe. So hätte man etwa noch Allan Camerons vier Kategorien der modularen Narrative (anachronische, verzweigende, episodische und Split-Screens)¹⁷⁴ näher - auch anhand von filmischen Beispielen - analysieren können. Hierauf wurde jedoch durch die Fokussierung dieser Arbeit auf die tiefergehende Analyse eines einzelnen Films, nämlich *Inception*, verzichtet.

Abschließend lässt sich zu modularen Narrativen und komplexem Erzählen festhalten, dass diese cineastische Entwicklung mit Blick auf die gesellschaftlichen Entwicklungen der letzten Jahrzehnte nur konsequent erscheint. So wie das Leben selbst oft nicht mehr länger in relativ vorgefertigten Bahnen verläuft, so gilt dies nun auch für den Film.¹⁷⁵

¹⁷⁴ Vgl. Cameron, *Modular narratives in contemporary cinema*, 6.

¹⁷⁵ Vgl. Cubitt, *The cinema effect*, 249.

6 Abbildungsverzeichnis



Abbildung 1 - Visuelle Referenzen auf das Thema Zeit



Abbildung 2 - YouTube-Version einer Split-Screen-Variante der simultanen Geschehnisse in Inception



Abbildung 3 - Off-Sound von Kinderstimmen, der erst in den darauffolgenden Szenen "erklärt" wird



Abbildung 4 - Visuelle Codierung des Traums

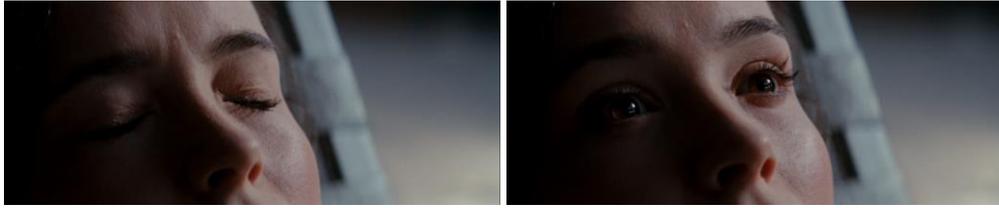


Abbildung 5 - Zweite audiovisuelle Codierung des Traumendes



Abbildung 6 - Dritte audiovisuelle Codierung des Traumendes, inklusive Erklärung einer Off-Stimme



Abbildung 7 - Traumebene eins und zwei arbeiten noch mit audiovisueller Codierung, Traumebene drei nur noch über Audio-Codierung



Abbildung 8 - Traumebene zwei zeigt zuerst die audiovisuelle Codierung, dann noch eine zwischengeschnittene Szene und erst danach Traumebene drei



Abbildung 9 - Verschmelzung extradiegetischer Bilder mit diegetischer Musik

The 5 Levels Of **INCEPTION**

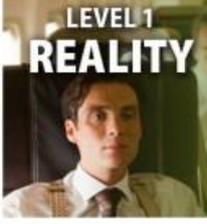
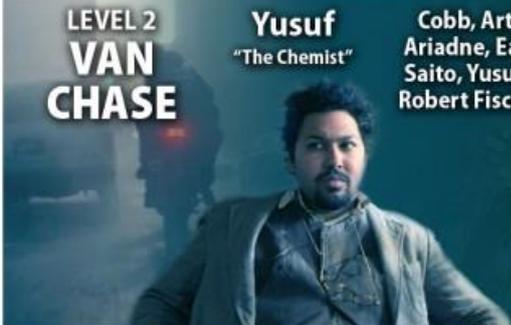
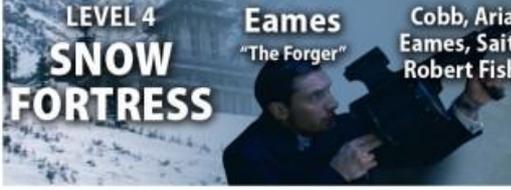
LEVEL	WHO DREAMED IT?	WHO GOES THERE?	WHY ARE THEY THERE?	THE KICK
LEVEL 1 REALITY 	No one... We think	Cobb, Arthur, Ariadne, Eames, Saito, Yusuf and Robert Fischer Jr.	To drug Fischer Jr. and bring his subconscious into a dream.	There isn't one. The timer counts down and the machine shuts off.
LEVEL 2 VAN CHASE 	Yusuf "The Chemist"	Cobb, Arthur, Ariadne, Eames, Saito, Yusuf and Robert Fischer Jr.	Fisher Jr. is kidnapped. They force him to give them random numbers which are used later, and begin planting the idea in his head that his father wants him to break up the company.	Yusuf drives the van off a bridge. That fails. A second Kick occurs when the van hits the water.
LEVEL 3 THE HOTEL 	Arthur "The Point Man"	Cobb, Arthur, Ariadne, Eames, Saito and Robert Fischer Jr.	Fischer Jr. is tricked into believing Browning is a traitor. He joins the team for their next mission.	Arthur blows up an elevator, simulating freefall.
LEVEL 4 SNOW FORTRESS 	Eames "The Forger"	Cobb, Ariadne, Eames, Saito and Robert Fischer Jr.	Fischer Jr. must be taken to the fort, where the idea they wish to plant will finally take hold.	Eames blows up the supports of the fortress, dropping it and causing freefall.
LEVEL 5 LIMBO 	No one It's a shared state	Cobb, Ariadne, Saito, Robert Fischer Jr. and Mal's projection	To get Fischer Jr. and Saito out.	Ariadne and Fischer fall off a building. Cobb and Saito shoot themselves.

Abbildung 10 - Die fünf Ebenen von Inception



Abbildung 11 - Nahtloser Schnitt zwischen verschiedenen Zeitebenen



Abbildung 12 - Figurale Analepse Bsp. 1



Abbildung 13 - Figurale Analepse Bsp. 2



Abbildung 14 - Fall des Vans in Slow Motion



Abbildung 15 - Repetitive Szene bei [00:00:55] und bei [02:15:29]



Abbildung 16 - Repetitive Szene bei [00:43:45] und [02:04:44]



Abbildung 17 - Klassische Rahmung einer mentalen Metadiegeese



Abbildung 18 - Der Lift als Metapher für die vertikale Struktur der Metadiegesen



Abbildung 19 - Erster Schnitt, bei dem eine vertikale Ebene (Traumebene zwei) übersprungen wird bei [01:41:33]



Abbildung 20 - Farbliche Markierungen (blau / rot / weiß) der verschiedenen Traumebenen



Abbildung 21 - Gestalterische Freiheiten wie wechselnde Schwerkraftbedingungen durch mentale Metadiegesen

7 Literaturverzeichnis

Beitrag

- Brown, William, „Complexity and simplicity in Inception and Five Dedicated To Ozu.“ in *Hollywood puzzle films*, hrsg. von Warren Buckland, 125-139, AFI film readers. New York: Routledge, 2014.
- Buckland, Warren, „Inception’s Video Game Logic.“ in *The Cinema of Christopher Nolan: Imagining the Impossible*, hrsg. von Jacqueline Furby und Stuart Joy, 189-200, Directors' Cuts. New York: Columbia University Press, 2015.
- Cameron, Allan und Richard Misek, „Modular spacetime in the ‘intelligent’ blockbuster: Inception and Source Code.“ in *Hollywood puzzle films*, hrsg. von Warren Buckland, 109–124, AFI film readers. New York: Routledge, 2014.
- Elsaesser, Thomas, „The Mind-Game Film.“ in *Puzzle films: Complex storytelling in contemporary cinema*, hrsg. von Warren Buckland, 13–41. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2009.
- Engel, Felix und Janina Wildfeuer, „Hearing Music in Dreams: Towards the Semiotic Role of Music in Nolan’s Inception.“ in *The Cinema of Christopher Nolan: Imagining the Impossible*, hrsg. von Jacqueline Furby und Stuart Joy, 233-246, Directors' Cuts. New York: Columbia University Press, 2015.
- Fhlainn, Sorcha Ní, „‘You keep telling yourself what you know, but what do you believe?’ : Cultural Spin, Puzzle Films and Mind Games in the Cinema of Christopher Nolan.“ in *The Cinema of Christopher Nolan: Imagining the Impossible*, hrsg. von Jacqueline Furby und Stuart Joy, 146-163, Directors' Cuts. New York: Columbia University Press, 2015.
- Helbig, Jörg, „Follow the White Rabbit!: Signale erzählerischer Unzuverlässigkeit im zeitgenössischen Spielfilm.“ in *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, hrsg. von Fabienne Liptay und Yvonne Wolf, 131–146. München: Ed. Text + Kritik, 2005.
- Joy, Stuart, „Dreaming a Little Bigger, Darling.“ in *The Cinema of Christopher Nolan: Imagining the Impossible*, hrsg. von Jacqueline Furby und Stuart Joy, 1–16, Directors' Cuts. New York: Columbia University Press, 2015.
- Kania, Andrew, „Inception’s Singular Lack of Unity Among Christopher Nolan’s Puzzle Films.“ in *The Cinema of Christopher Nolan: Imagining the Impossible*, hrsg. von Jacqueline Furby und Stuart Joy, 175–188, Directors' Cuts. New York: Columbia University Press, 2015.
- King, Geoff, „Unraveling the Puzzle of Inception.“ in *Hollywood puzzle films*, hrsg. von Warren Buckland, 57–71, AFI film readers. New York: Routledge, 2014.
- Koebner, Thomas, „Was stimmt denn jetzt? >Unzuverlässiges Erzählen< im Film.“ in *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, hrsg. von Fabienne Liptay und Yvonne Wolf, 19–38. München: Ed. Text + Kritik, 2005.
- Olson, Jonathan R., „Nolan’s Immersive Allegories of Filmmaking in Inception and The Prestige.“ in *The Cinema of Christopher Nolan: Imagining the Impossible*, hrsg. von Jacqueline Furby und Stuart Joy, 44-61, Directors' Cuts. New York: Columbia University Press, 2015.

- Panek, Elliot, „Show, don't tell: Considering the utility of diagrams as a tool for understanding complex narratives.“ in *Hollywood puzzle films*, hrsg. von Warren Buckland, 72–88, AFI film readers. New York: Routledge, 2014.
- Poulaki, Maria, „Puzzled Hollywood and the Return of Complex Films.“ in *Hollywood puzzle films*, hrsg. von Warren Buckland, 35–53, AFI film readers. New York: Routledge, 2014.
- Russo, Paolo, „Pain is in the Mind: Dream narrative in Inception and Shutter Island.“ in *Hollywood puzzle films*, hrsg. von Warren Buckland, 89–108, AFI film readers. New York: Routledge, 2014.
- Wulff, Hans J., „Hast du mich vergessen? Falsche Fährten als Spiel mit dem Zuschauer.“ in *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, hrsg. von Fabienne Liptay und Yvonne Wolf, 147–153. München: Ed. Text + Kritik, 2005.

Buch (Monographie)

- Bordwell, David, *Narration in the fiction film*. Madison: Univ. of Wisconsin Press, 1985.
- , *The way Hollywood tells it: Story and style in modern movies*. Berkeley: University of California Press, 2006.
- Bordwell, David und Kristin Thompson, *Film art: An introduction*, 10. ed. New York, NY: McGraw-Hill, 2013.
- Cameron, Allan, *Modular narratives in contemporary cinema*. Basingstoke England, New York: Palgrave Macmillan, 2008.
- Chatman, Seymour, *Coming to terms: The rhetoric of narrative in fiction and film*, 2nd print. Ithaca, NY: Cornell Univ. Press, 1993.
- Cubitt, Sean, *The cinema effect*, first paperback ed. Cambridge, Mass: MIT Press, 2005.
- Fludernik, Monika, *Erzähltheorie: Eine Einführung*, 4., erneut durchgesehene Auflage. Einführung Literaturwissenschaft. Darmstadt: WBG (Wissenschaftliche Buchgesellschaft), 2013.
- Genette, Gérard, Andreas Knop, Jochen Vogt und Isabel Kranz, *Die Erzählung*, 3., durchges. und korr. Aufl. UTB Literatur- und Sprachwissenschaft 8083. Paderborn: Fink, 2010.
- Hickethier, Knut, *Film- und Fernsehanalyse*, 5., aktualisierte und erweiterte Auflage. Stuttgart: Metzler, 2012.
- Hiltunen, Ari, *Aristoteles in Hollywood: Das neue Standardwerk der Dramaturgie*, 1. Aufl. Bastei-Lübbe-Taschenbuch 94013. Bergisch Gladbach: Bastei-Verl. Lübbe, 2001.
- Hven, Steffen, *Cinema and Narrative Complexity: Embodying the Fabula*. Film Culture in Transition. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2017.
- Isaacs, B., *The Orientation of Future Cinema: Technology, Aesthetics, Spectacle*. Bloomsbury Publishing, 2013.
<https://books.google.at/books?id=9m1VAgAAQBAJ>.
- Keutzer, Oliver, Sebastian Lauritz, Claudia Mehlinger und Peter Moormann, *Filmanalyse*. Film, Fernsehen, Neue Medien. Wiesbaden: Springer VS, 2014.
- Kuhn, Markus, *Filmnarratologie: Ein erzähltheoretisches Analysemodell*. Narratologia 26. Berlin: De Gruyter, 2011.

- Leiedecker, Bernd, *"They only see what they want to see": Geschichte des unzuverlässigen Erzählens im Spielfilm/ Bernd Leiedecker*. Marburger Schriften zur Medienforschung 55. Marburg: Schüren, 2015; Zugl.: Bochum, Univ., Diss.
- McKee, Robert, *Story: Die Prinzipien des Drehbuchschreibens*. Unter Mitarbeit von Eva Brückner-Tuckwiller, Josef Zobel und Katharina Broich, Überarbeitete 11. Auflage. Berlin: Alexander Verlag, 2016.
- Rimmôn-Qênân, Šûlammit, *Narrative fiction: Contemporary poetics*. New accents. London: Methuen, 1983.
- Varotsis, George, *Screenplay and narrative theory: The screenplectics model of complex narrative systems*. Lanham: Lexington Books, 2015.

Buch (Sammelwerk)

- Buckland, Warren, Hrsg., *Puzzle films: Complex storytelling in contemporary cinema*. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2009.
- , Hrsg., *Hollywood puzzle films*. AFI film readers. New York: Routledge, 2014.
- Furby, Jacqueline und Stuart Joy, Hrsg., *The Cinema of Christopher Nolan: Imagining the Impossible*. Directors' Cuts. New York: Columbia University Press, 2015.
- Liptay, Fabienne und Yvonne Wolf, Hrsg., *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*. München: Ed. Text + Kritik, 2005.

Graue Literatur / Bericht / Report

- Bordwell, David, „Christopher Nolan: A Labyrinth of Linkages.“

Hochschulschrift

- Dupuis, Isabelle. „Illusion und Wirklichkeit: Mentale Metadiegesen im zeitgenössischen Film.“ Master Thesis, Universität Hamburg, 2012.

Internetdokument

- Bordwell, David und Kristin Thompson, „Inception: or Dream a Little Dream within a Dream with Me.“ <http://www.davidbordwell.net/blog/2010/08/12/revisiting-inception/> (letzter Zugriff: 1.3.18).
- „Box Office Mojo.“ <http://www.boxofficemojo.com/alltime/world/> (letzter Zugriff: 28.6.18).
- Fischer, Russ, „Hans Zimmer Explains the Intersection Between Edith Piaf and the Inception Score.“ <http://www.slashfilm.com/hans-zimmer-explains-the-intersection-between-edith-piaf-and-the-inception-score/> (letzter Zugriff: 16.5.18).
- Hooton, Christopher, „Westworld season 2 episode 10 review: Epic finale makes Inception look linear.“ <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/reviews/westworld-season-2-episode-10-review-bernard-dolores-ford-a8415061.html> (letzter Zugriff: 25.6.18).
- Krüger, Thorsten, „artehock film: Besprechung Wild Things.“ <https://www.artehock.de/film/text/kritik/w/within.htm> (letzter Zugriff: 18.6.18).
- Nolan, Christopher, „Inception: Shooting Script.“ (letzter Zugriff: 1.3.18).
- Schotzger, Erwin, „4 Gründe, warum WESTWORLD nicht das neue GAME OF THRONES ist.“ <https://www.film.at/4-gruende-warum-westworld-nicht-das-neue-game-of-thrones-ist> (letzter Zugriff: 28.6.18).

- Shields, Meg, „Alfred Hitchcock and The Terrors of the Bathroom.“
<https://filmschoolrejects.com/alfred-hitchcock-terrors-bathroom/>.
- Sinopoli, Matt und Josh Tyler, „An Illustrated Guide To The 5 Levels Of Inception.“
<https://www.cinemablend.com/new/An-Illustrated-Guide-To-The-5-Levels-Of-Inception-19643.html> (letzter Zugriff: 17.5.18).
- Staiger, Janet, „Complex Narratives: An Introduction.“
<http://www.jstor.org/stable/44019212> (letzter Zugriff: 9.3.18).
- Sun, Weikang, „Inception in Real-Time.“
<https://www.youtube.com/watch?v=MHBLYJ-tKcs> (letzter Zugriff: 13.5.18).

Radio- oder Fernsehsendung

Nolan, Jonathan, *Westworld: Westworld* (2016-).

Schriften eines Autors

Runge, Indra, *Zeit im Rückwärtsschritt. Über das Stilmittel der chronologischen Inversion in MEMENTO, IRRÉVERSIBLE und 5 X 2*, hrsg. von Irmbert Schenk und Hans Jürgen Wulff. Film- und Medienwissenschaft 2. Stuttgart: ibidem, 2012.

Spielfilm

- Almodóvar, Pedro, *La mala Educación - Schlechte Erziehung: La mala educación*. 2004.
- Cronenberg, David, *eXistenZ: eXistenZ*. 1999.
- Dahan, Olivier, *La vie en rose: La Môme*. 2007.
- Daldry, Stephen, *The Hours - Von Ewigkeit zu Ewigkeit: The Hours*. 2002.
- Fincher, David, *The Game: The Game*. 1997.
- , *Fight Club: Fight Club*. 1999.
- Hitchcock, Alfred, *Cocktail für eine Leiche: Rope*. 1948.
- , *Psycho: Psycho*. 1960.
- Kurosawa, Akira, *Rashomon - Das Lustwäldchen: Rashômon*. 1950.
- Leone, Sergio, *Spiel mir das Lied vom Tod: C'era una volta il West*. 1968.
- , *Es war einmal in Amerika: Once Upon a Time in America*. 1984.
- Lynch, David, *Lost Highway: Lost Highway*. 1997.
- , *Mulholland Drive - Straße der Finsternis: Mulholland Dr.* 2001.
- Malick, Terrence, *Badlands - Zerschossene Träume: Badlands*. 1973.
- McNaughton, John, *Wild Things: Wild Things*. 1998.
- Nolan, Christopher, *Memento: Memento*. 2000.
- , *Inception: Inception*. 2010.
- , *Interstellar: Interstellar*. 2014.
- , *Dunkirk: Dunkirk*. 2017.
- Petzold, Christian, *Transit: Transit*. 2018.
- Resnais, Alain, *Letztes Jahr in Marienbad: L'année dernière à Marienbad*. 1961.
- Rusnak, Josef, *The Thirteenth Floor: The Thirteenth Floor*. 1999.
- Schipper, Sebastian, *Victoria: Victoria*. 2015.
- Scorsese, Martin, *Casino: Casino*. 1995.
- Scott, Ridley, *Blade Runner: Blade Runner*. 1982.
- Shyamalan, M. Night, *The Sixth Sense: The Sixth Sense*. 1999.
- Singer, Bryan, *Die üblichen Verdächtigen: The Usual Suspects*. 1995.

Tarantino, Quentin, *Pulp Fiction: Pulp Fiction*. 1994.
The Wachowski Brothers, *The Matrix: Matrix*. 1999.
Travis, Pete, *8 Blickwinkel: Vantage Point*. 2008.
Verhoeven, Paul, *Total Recall: Total Recall*. 1990.
Villeneuve, Denis, *Arrival: Arrival*. 2016.
Weir, Peter, *Die Truman Show: The Truman Show*. 1998.

Zeitschriftenaufsatz

Kiss, Miklós, „Narrative Metalepsis as Diegetic Concept in Christopher Nolan’s Inception.“ *Acta Universitatis Sapientiae: An international scientific journal of Sapientia University* 2012, Nr. 5: 35–54.



Versicherung

Name: Manuel Reisinger

Matrikel-Nr.: 9076247

Fach: Kulturwissenschaften

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Abschlussarbeit mit dem Thema

Modulare Narrative. Komplexes Erzählen im Hollywood-Kino der Gegenwart am Beispiel von Christopher Nolans "Inception"

selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen benutzt habe.

Die Stellen der Arbeit, die anderen Werken dem Wortlaut oder dem Sinn nach entnommen sind, wurden in jedem Fall unter Angabe der Quelle als Zitat oder Entlehnung kenntlich gemacht.

Dies versichere ich auch für gelieferte Zeichnungen, Skizzen oder graphische Darstellungen.

Datum: _____ Unterschrift: _____

(Diese Erklärung ist zusammen mit der Abschlussarbeit einzureichen.)