

Oliver Schmidt

Diegetische Räume

Überlegungen zur Ontologie filmischer Welten am Beispiel von ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND (2004) und INCEPTION (2010)

1 Einleitung

«Raum» als Konzept lässt sich in vielfältiger Weise auf das Medium Film und die von ihm hervorgebrachten Phänomene anwenden. So spricht man von *Bildräumen*, von *narrativen Räumen*, vom *szenographischen Raum* oder vom *Handlungsraum* eines Films.¹

Ich möchte mich im Folgenden auf diejenigen Raumphänomene im Film konzentrieren, die von den Figuren eines Films wahrgenommen und reflektiert werden können, die also handlungsmotivierenden Charakter haben und als Teil der Filmwelt, das heißt der Diegese, zu betrachten sind. Bestimmte Filme erzählen ihre Geschichte jedoch nicht alleine auf *einer* Realitätsebene, sondern auch in Träumen (INCEPTION), in Erzählungen von Figuren (THE FALL, 2006), in Medien wie Fernsehserien (PLEASANTVILLE, 1998), in Romanen (THE FOUNTAIN, 2006) oder Computersystemen (THE MATRIX, 1999; TRON, 1982), in einem Film im Film (THE PURPLE ROSE OF CAIRO, 1985; INLAND EMPIRE, 2006) oder sogar im Jenseits (WHAT DREAMS MAY COME, 1998; THE OTHERS; 2001).

Auch wenn diese unterschiedlichen Wirklichkeitssphären nicht für alle Figuren der Handlung unmittelbar zugänglich sind, so haben sie doch ihre Ursache in der Filmwelt selbst, sie werden sozusagen aus dieser «erzeugt», etwa durch einen Autor, eine träumende Figur oder ein Medium. Wir haben es hier also mit separaten Handlungsräumen zu tun, die zwar von der *narrativen Wirklichkeit* eines Films abgetrennt sind,² die aber trotzdem durch ihren «Erzeuger» bzw. den Prozess der

«Erzeugung» mit ihr in Verbindung stehen. Solche Handlungssphären bezeichne ich im Folgenden als *diegetische Räume*, da sie – wenn auch abgetrennte – Teilbereiche der Diegese darstellen. Sie prägen den grundsätzlichen Charakter der Diegese, und zwar als *Struktur vernetzter Räume* im Film.

Diegetische Räume können unterschiedlichen Gesetzmäßigkeiten gehorchen und dabei je eigene *Ontologien* ausbilden,³ die sich hinsichtlich ihrer Erscheinungsweise, ihrer Ereignishaftigkeit und ihres Erlebnishorizonts unterscheiden können. Sie gewinnen dadurch für den Zuschauer ein eigenes ästhetisches Erfahrungspotenzial, das sie von alltäglichen, aber auch von konventionellen filmischen Erfahrungsräumen unterscheidet – man denke hier etwa an das Doppelgängermotiv oder an Diskontinuitätsphänomene von Raum und Zeit, die häufig in Bewusstseinsräumen wie Träumen oder Halluzinationen einer Figur zu beobachten sind.

Dass solche Phänomene oftmals die Ontologie diegetischer Räume selbst verändern, zeigt anschaulich Spike Jonzes BEING JOHN MALKOVICH (1999): Im sieben-einhalften Stockwerk eines Hochhauses findet der Büroangestellte Craig Schwartz (John Cusack) hinter einem Aktenschrank eine kleine versteckte Tür in der Wand. Jeder, der in den dahinter liegenden Tunnel hineinkriecht, befindet sich für einige Minuten im Bewusstsein des Schauspielers John Malkovich. Als Malkovich dies selbst einmal versucht und damit seine eigene Gedankenwelt betritt, erzeugt er eine Art diegetischen Kurzschluss.⁴ Er erlebt einen absurden Raum, der von Kopien seines Selbst – als Männern, Frauen, und Kindern – bevölkert wird. In diesem Raum zu existieren bedeutet also notwendigerweise als «John Malkovich» zu existieren (Abb. 1–4).

Im Gegensatz zu anderen Medien wie dem Buch oder der Malerei besteht das Potenzial des Films in dieser Hinsicht also darin, dass solche «anderen» Räume nicht nur erzählt, sondern dass sie als raumzeitliche Gefüge für den Zuschauer wahrnehmbar, erlebbar und im Zuge der Handlung auch «begebar» werden. Dieses Moment des scheinbar unmittelbaren «In-der-Welt-des-Films-Seins» verschiebt

1 Zu einer entsprechenden Differenzierung des Raumbegriffs im Film siehe Oliver Schmidt: *Filmische Räume. Zur textuellen Bindung räumlicher Systeme im Film*. In: John Bateman/Matthis Kesper/Markus Kuhn (Hg.): *Film, Text, Wirklichkeit. Beiträge zur Textualität des Films*. Marburg 2011 [in Vorbereitung].

2 Zum Begriff der narrativen Wirklichkeit siehe Dominik Orth: Der Blick auf die Realität. Fokalisierung und narrative Wirklichkeit in WICKER PARK, À LA FOLIE ... PAS DU TOUT und RASHÔMON. In: *Rabbit Eye – Zeitschrift für Filmforschung* 001, 2010, S. 60–75, unter: http://www.rabbiteye.de/2010/1/orth_blick_auf_realitaet.pdf (Letzter Aufruf: 20. August 2010).

3 «Ontologie» umfasst nicht nur die physikalischen Bedingungen, sondern alle Aspekte, die das *Sein und Werden* innerhalb eines Raumgefüges bestimmen. Man könnte hier auch von der *Logik des Raums* sprechen, die axiomatisch festlegt, was «existieren» in diesem Raum bedeutet. Dazu gehört die Frage nach der Kausalität von Ereignissen, Integrität und zeitlichen Kontinuität des Seins sowie der Eindeutigkeit personaler Identität.

4 Womit in dieser Szene in selbstreflexiver und ironischer Weise gespielt wird ist die Referenzialität und Erlebensperspektive von diegetischen Räumen. Wenn Malkovich durch das Loch in der Bürowand in sein eigenes Unterbewusstsein eintaucht, stellt sich die Frage, wie sich dieser Raum überhaupt konstituiert. Dabei wird die Dichotomie von Wahrnehmendem und Wahrgenommenen ad absurdum geführt. Man könnte hier eine Analogie zum optischen Experiment zweier einander gegenübergestellter Spiegel ziehen, die eine unendliche Verdoppelung von sich spiegelnden Elementen erzeugen (*Mise en abyme*). In der beschriebenen Szene wirkt sich dieses Prinzip jedoch nicht nur optisch aus, sondern schlägt sich ganz real in der Ontologie des erlebten Raums selbst nieder.



1–4 Gestörte Ontologie des Raums in BEING JOHN MALKOVICH

den Fokus bei der Untersuchung der Diegese weg von ihrer allgemeinen abstrakten Charakterisierung – ihrer Ausstaffierung als erzählte Welt oder ihre Schichtung als extra-, intra- oder metadiegetische Ebenen – und hin zu einer genauen Analyse der *spezifischen Räumlichkeit*, die einzelne diegetische Räume im Film audiovisuell ausbilden. Im Zentrum steht dabei das Erfahrungspotenzial, das sie dem Zuschauer auf diese Weise eröffnen.

Dabei ist es nicht nur dieses konkrete Erleben einer «anderen» Räumlichkeit, das das Medium Film dem Rezipienten ermöglicht. Auch die Grenzen zwischen den als ontologisch getrennt gedachten Räumen können sukzessive aufgelöst, für einzelne Personen durchlässig gemacht oder gänzlich verwischt werden. Das Ergebnis ist nicht etwa der Zusammenbruch der filmischen Raumillusion, sondern es sind neue synthetische, oft widersprüchliche Räume mit einer eigenen Phänomenologie, auf die der Zuschauer mit seinen kognitiven Aktivitäten und seinem medialen Erfahrungsschatz reagiert.

Es handelt sich also auch bei solchen ontologisch hybriden Räumen, in denen sich Vorstellung und Wirklichkeit, Vergangenheit und Gegenwart, virtuelle und reale Welt, Diesseits und Jenseits vermischen, um Räume, die gleichfalls für den Zuschauer wahrnehmbar und erlebbar bleiben und in dieser Hinsicht tatsächliche Räume darstellen. Im Genre des Horrorfilms ist es beispielsweise das *haunted house*, das als ein singulärer transitorischer Raum normalerweise den Übergang vom Diesseits zum Jenseits verhandelt und dabei eine eigene Phänomenologie ausbildet.

Die Frage nach der Qualität diegetischer Räume hängt dabei auch von den medien-spezifischen Repräsentationsmöglichkeiten des Films und den rezeptiven Aktivitäten des Zuschauers ab. Daher soll zunächst der Begriff der Diegese in Hin-

blick auf die audiovisuelle Wahrnehmbarkeit von Wirklichkeit im Film genauer betrachtet werden. Hierzu werden verschiedene Raumkategorien aufgestellt, wobei ich zwischen *mental*en Raummodellen des Textverstehens und der Wahrnehmung unterscheide und Raum generell als ein wahrnehmbares *Kohäsionsgefüge* beschreibe. Auf dieser Basis werde ich auf die ontologischen und phänomenologischen Qualitäten einzelner diegetischer Räume eingehen. Zum Schluss werde ich an zwei Beispielen – Michel Gondrys *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND* (*VERGISS MEIN NICHT*, 2004) und Christopher Nolans *INCEPTION* (2010) – aufzeigen, wie im Film ontologische Raumgrenzen überschritten und dadurch wiederum neue filmische Raumphänomene generiert werden können.

Im Zentrum stehen hierbei folgenden Fragen: Wie lassen sich verschiedene diegetische Räume unterscheiden? Welches Potenzial hat das Medium Film in der Darstellung und Erlebarmachung von «anderen» Raumontologien? Und welche Rolle spielen dabei Grenzüberschreitungen für das Erleben filmischer Räume? Ich werde dabei argumentieren, dass die spezifische Räumlichkeit, die einzelne Filme ausbilden, in erster Linie nicht ein Aspekt des Erzählens oder der Bedeutungsgenerierung ist, sondern des Wahrnehmens und Erlebens – Filme werden gesehen und nicht gelesen.

2 Diegetische Räume

Etienne Souriau hat die Weltkonstruktion im Film bereits 1951 mit dem Begriff des *diegetischen Raums* zu fassen versucht und damit klar gemacht, dass die spezifische Zugänglichkeit filmischer Welten an ein Moment der räumlichen Erscheinung gebunden ist.⁵ Raum ist für Souriau somit diejenige Kategorie, über die die Welt eines Films analysierbar wird. Auffallend ist jedoch, dass die literaturwissenschaftliche Forschung den Diegese-Begriff lediglich als abstraktes Modell fiktiver Textwelten aufgegriffen hat – als Ebenenmodell (Genette), als alternative *possible world* (Ryan), als Typologie erzählter Welten (Martinez/Scheffel) oder als Aspekt des Textverstehens (Bunia).⁶ Als solch ein erzähltheoretischer Terminus hat der Begriff der Diegese wiederum Eingang in die filmwissenschaftliche Forschung gefunden, ohne jedoch dabei eine medien-spezifische Umdeutung erfahren zu haben. Auch seine Verflechtungen mit dem Raumbegriff blieben bisher theoretisch weitgehend unberücksichtigt.

5 Etienne Souriau: Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie [1951]. In: *montage AV* 6, 2, 1997, S. 140–157, hier S. 144.

6 Vgl. hierzu exemplarisch Gérard Genette: *Die Erzählung*. Paderborn 2010; Marie-Laure Ryan: *Possible-Worlds Theory*. In: David Herman/Manfred Jahn/Marie-Laure Ryan (Hg.): *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. London 2010, S. 446–450; Matias Martinez/Michael Scheffel: *Einführung in die Erzähltheorie*. München 2009; Remigius Bunia: *Faltungen. Fiktion, Erzählen, Medien*. Berlin 2007.

Wenn ein zentraler Aspekt der Medienspezifik des Films aber darin besteht, dass seine fiktiven Welten nicht über den kommunikativen ‹Flaschenhals› einer sprachlichen Codierung zugänglich sind, sondern durch den audiovisuell erlebbaren Raum der Leinwand, dann stellt sich die Frage, wie der Begriff der Diegese vor dem Hintergrund der scheinbar unmittelbaren kognitiven Zugänglichkeit des fiktiven Raums der Filmwelt für den Zuschauer modifiziert werden muss.

Mein Vorschlag ist, die Diegese im Film als ein primär räumliches Phänomen zu betrachten, das sich sowohl aus Aspekten des Textverstehens als auch aus Aspekten der Wahrnehmung konstituiert und sich aus einem bzw. mehreren diegetischen Teilräumen zusammensetzt. Diegetische Räume bilden somit eigenständige, für den Zuschauer wahrnehmbare Realitätsebenen aus, die zwar zunächst als ontologisch getrennte Räume zu denken sind, die aber in manchen Fällen durchaus miteinander interagieren können. Sie bilden in dieser Hinsicht eigene ‹Wirklichkeiten› aus, und dies im wörtlichen Sinne, als ein je eigener zeitlicher Wirkungs- und Ereigniszusammenhang, der von einer Figur (zumindest potenziell) wahrgenommen und reflektiert wird und indem sie sich verhalten und handeln kann. Unterschieden werden kann zwischen folgenden diegetischen Räumen:

1. Die narrative Wirklichkeit (die Realität des Films),
2. imaginierte Wirklichkeiten (Träume, Phantasien, Psyche einer Figur),
3. parallele Wirklichkeiten (verschiedene Weltverläufe oder Universen),
4. fiktive Wirklichkeiten (Film im Film, Erzählungen, mediale Räume),
5. fingierte ‹wirkliche› Wirklichkeit (der angebliche Produktionsraum wird sichtbar),
6. metaphysische Wirklichkeiten (Jenseits, Hölle, ein metaphysisches ‹Anderswo›),
7. verschiedene Zeitebenen der narrativen Wirklichkeit (die ineinander fließen oder durch eine zeitreisende Figur als eigenständige Handlungsräume erfahren werden) sowie
8. singuläre transitorische Grenzräume (in denen der Übergang zwischen einzelnen Realitätsebenen verhandelt wird, etwa das *haunted House* als eigenständiger Übergangsraum zwischen Diesseits und Jenseits).

Filme können auf jeder dieser Ebenen einen eigenen ontologischen Ereignis- und Handlungsraum aufspannen, als *Ereignishorizont* mit einer bestimmten Regelmäßigkeit und als ein *intentionales Feld menschlichen Handelns*.⁷ Der klassische Hollywood-Film beschränkt sich weitgehend darauf, lediglich eine Ebene, nämlich die

⁷ Vgl. hierzu Hans J. Wulff: *Darstellen und Mitteilen. Elemente einer Pragmasemiotik des Films*. Tübingen 1999, S. 203; sowie Oliver Schmidt: ‹Der letzte räumt die Erde auf!› Handlungsraum, Figurenstabilität und Spuren des Experimentellen im Animationsfilm WALL-E. In: *Rabbit Eye – Zeitschrift für Filmforschung* 001, 2010, S. 76–94, unter: http://www.rabbiteye.de/2010/1/schmidt_handlungsraum_wall_e.pdf (Letzter Aufruf: 20. August 2010).

der narrativen Wirklichkeit, als einen konsistenten homogenen Raum der Handlung zu etablieren.

Das Überschreiten oder Auflösen von Grenzen zwischen verschiedenen diegetischen Räumen führt hingegen zu Fragen, die besonders die Filmfiguren als wahrnehmende und im Raum handelnde Individuen betreffen: Wo bin ich? Nach welchen Regeln laufen hier Ereignisse ab? Welche Handlungsmöglichkeiten habe ich hier? Und schließlich: Bin ich hier noch dieselbe Person, die ich glaube zu sein? Das heißt, es geht um Fragen der Referenzialität, der Ereignishaftigkeit, der Handlungsmöglichkeit und der Identität in und von diegetischen Räumen sowie um ihre audiovisuelle Erscheinungsweise, in der diese Aspekte für den Zuschauer synthetisch zusammenfließen.

Die Darstellung homogener, konsistenter und kontinuierlicher Räume stellt in dieser Hinsicht also lediglich eine der vielfältigen Möglichkeiten der Wirklichkeitsdarstellung im Film dar. Das ästhetische Potenzial des Films scheint vielmehr gerade in der Darstellung und Erlebarmachung von diskontinuierlichen, nicht-euklidischen bis hin zu absurden Räumen zu liegen, deren ästhetische Qualität sich nicht in eine rein sprachliche Form übersetzen lässt und daher auch nicht allein auf semantischer Ebene erfassbar ist.

Die Raumsemantik versucht zwar, bestimmte semantische Tiefenstrukturen im Raum der Diegese sichtbar zu machen. Ihr Vorteil, dass sie sich ebenso auf einen Roman, ein Gemälde oder einen Film anwenden lässt, ist jedoch auch ihr größtes Manko: Sie unterliegt einer gewissen Medienblindheit, insofern sie zwischen verschiedenen Medien nur hinsichtlich ihrer innersemiotischen Besonderheiten unterscheidet, nicht jedoch hinsichtlich der Phänomene, die verschiedene Medien grundsätzlich hervorbringen können und die ihre jeweilige mediale Ästhetik ausmachen. Gerade auf diese medienästhetische Besonderheit des Films bei der Darstellung von ‹Raum› – ihre *differentia specifica* – kommt es mir im Folgenden an.

Eine dezidierte Gegenposition zu einer semiotischen Analyse filmischer Räume bildet ein wahrnehmungstheoretischer Ansatz, der, wie Lambert Wiesing es deutlich macht, auch für eine bestimmte grundsätzliche Ausrichtung der kulturwissenschaftlichen Forschung steht:

«Bilder besitzen demnach nämlich sichtbare Eigenschaften, welche nicht in Sinn, Bedeutung oder Text transformiert werden können und welche sich daher einer Wissenschaft, die sich ausschließlich um die Erforschung von symbolisiertem Sinn bemüht, entzieht.»⁸

Es geht mir also in erster Linie nicht um die Bedeutung, die einzelnen Orten, Räumen oder Bereichen innerhalb der Filmwelt zukommt, sondern um Raumeindrü-

⁸ Lambert Wiesing: *Artifizielle Präsenz. Studien zur Philosophie des Bildes*. Frankfurt am Main 2005, S. 35.

cke der Filmwelt, die nur im Medium Film möglich sind und daher als genuin filmische Phänomene betrachtet werden müssen. Wir haben es im Film also mit audiovisuellen Erfahrungsräumen zu tun, die einen Blick in die Wirklichkeit des diegetischen Raums eröffnen. Konstruiert wird diese Wirklichkeit als mentales Raummodell im Kopf des Zuschauers.

3 Mentale Raummodelle des Textverstehens und der Wahrnehmung

Unter «mentalen Modellen» versteht man in der Kognitionsforschung interne Repräsentationen von Strukturen oder Sachverhalten der Außenwelt, wie sie etwa von Philip N. Johnson-Laird ausführlich beschrieben wurden.⁹ Mentale Modelle sind also vorgestellte Rekonstruktionen von Wirklichkeit, die sich aus den wahrgenommenen Strukturbeziehungen ergeben.

Da es sich beim Film jedoch nicht um die wirkliche, sondern um eine fiktive Wirklichkeit handelt, die nur indirekt über die audiovisuelle Wahrnehmung des Bildraums zugänglich ist, scheint es sinnvoll, bei audiovisuellen Medien zwischen zwei verschiedenen Prozessen der räumlichen Modellbildung, wie sie Klaus Rehkämper vorgeschlagen hat, zu unterscheiden: der Bildung von *mentalen Modellen des Textverstehens*, die auch bei rein sprachlich vermittelten Erzählungen wie einem Roman wirksam sind, und von *mentalen Modellen der Wahrnehmung*, die bei visuelle Medien zusätzlich zur Anwendung kommen:

«Wenn z.B. Erwartungen, die sich aus dem bisherigen Modell ergeben, mit neuen Information, die der Text bereitstellt, in Konflikt geraten, dann wird das Modell entsprechend geändert, so dass es wieder konsistent wird. [...] In der visuellen Wahrnehmung hingegen ist es nicht möglich, die aktuell dargebotene Information mit dem momentanen Modell zu vergleichen oder etwa damit «herumzuspielen», um verschiedene Alternativen auf ihre Stichhaltigkeit zu überprüfen. [...] Dies erklärt die Tatsache, dass visuelle Illusionen selbst bei Vorwissen oder bei zusätzlichen Informationen nicht verschwinden, sondern stabil bleiben.»¹⁰

Während mentale Modelle beim Textverstehen, so Rehkämper, Repräsentationen des Inhalts seien, scheinen mentale Modelle in der visuellen Wahrnehmung eher wie Filter zu agieren, durch die wir die physikalische Welt eines visuellen Mediums betrachten würden.

9 Philip N. Johnson-Laird: Mental Models. In: Stuart C. Shapiro (Hg.): *Encyclopedia of Artificial Intelligence*. New York 1992, S. 932.

10 Klaus Rehkämper: Raum in Bildern und Wahrnehmung. In: Christina Lechtermann/Kirsten Wagner/Horst Wenzel (Hg.): *Möglichkeitsräume. Zur Performativität von sensorischer Wahrnehmung*. Berlin 2007, S. 107–121, hier S. 119f.

Beim Textverstehen rekonstruiert der Rezipient also auf der einen Seite den ausgesagten Inhalt, das heißt die räumliche Gestaltung und Anordnung der Handlungsorte, im Sinne eines *spatial mental model*, wie es in der Kognitionsforschung formuliert wird.¹¹ Dies gilt in gleicher Weise für das Lesen eines Romans wie für das Sehen eines Films und ist ein Prozess der permanenten Bildung von Hypothesen darüber, wo was wann geschieht und wie diese Orte «tatsächlich» räumlich zueinander in Beziehung stehen. Er integriert dabei auch Raumareale, über die der literarische bzw. filmische Text nichts aussagt, um ein Modell des Gesamttraums zu konstruieren, in dem sich die Handlung vollzieht. Hierzu gehört auch das Lokalisieren anderer Wirklichkeitsebenen und deren Verhältnis zueinander: Gibt es hier andere diegetische Handlungsräume wie Träume, parallele Wirklichkeiten oder verschiedene Zeitebenen? Und welche Szenen gehören zu welcher Ebene? Das räumliche Modell, das der Rezipient dabei gedanklich konstruiert, ist jedoch nicht als ein vollständiger, metrischer Raum zu begreifen, sondern eher als eine möglichst widerspruchsfreie Topologie räumlicher Relationen.

Unabhängig von der Bildung solcher Modelle des reinen «Verstehens» von Rauminformationen, sieht sich der Zuschauer beim Film zu jedem Zeitpunkt mit der Aufgabe konfrontiert, die audiovisuellen Informationen innerhalb des Bildkaders zu einem räumlich wahrnehmbaren Kohäsionsgefüge zusammenzubinden. Unter *räumlicher Kohäsion* verstehe ich die Art und Weise, wie einzelne räumliche Elemente im Filmbild als zusammenhängende Teile eines gemeinsamen Raumsystems erscheinen. Damit ist gemeint, dass audiovisuelle Elemente vom Zuschauer überhaupt als Teil eines «zusammenhängenden» Raumgefüges wahrgenommen werden, im Gegensatz zu einer rein assoziativen Collage von Bildelementen, wie man sie häufig als Darstellung von Visionen oder Bewusstseinströmen einzelner Figuren findet.

Die räumliche Kohäsion wirkt sogar über die Begrenzung des einzelnen Bildfilms hinaus auch in den montierten szenischen Raum hinein, da der szenischen Raum zwar durch die Montage fragmentiert, aber dennoch an die Einheit von Ort und Zeit gebunden, die für den Zuschauer auf der Leinwand bis zu einem bestimmt Grad selbst kognitiv erlebbar ist. Aber selbst der als kohäsiv wahrgenommene sze-

11 Vgl. Barbara Tversky: Spatial Mental Models. In: *The Psychology of learning and Motivation* 27, 1991, S. 109–145. Eine Adaption dieses Konzepts ist etwa Edward Branigans Konzept des *master space*. Der *master space* einer Szene wird konstruiert aus der transitiven Serie von räumlichen Ansichten, die über Diskursrelationen zueinander in Beziehung gesetzt werden: Wenn A sich links von B befindet, und B links von C, dann befindet sich auch A links von C. Dass der *master space* lediglich ein mentales Raummodell darstellt und keine vollständige Repräsentation des Handlungsraums, wird deutlich, wenn man bedenkt, dass die Diskursrelationen zwischen den einzelnen sichtbaren Raumfragmenten im Film nicht immer eindeutig bestimmbar sind und dass der *master space* mal mehr, mal weniger konkrete geometrische Formen annehmen kann. Der Extremfall sind dabei Raumansichten, die sich nicht mehr zu einem *master space* synthetisieren lassen und die Branigan *impossible spaces* nennt. Vgl. Edward Branigan: *Narrative Comprehension and Film*. London/New York 1992, S. 56.

nische Raum kann im Film aufgebrochen werden: Wenn beispielsweise die Hauptfigur Diane Selwyn in David Lynchs *MULHOLLAND DRIVE* (2001) in einer Schuss-Gegenschuss-Montage nicht eine andere Person, sondern sich selbst erblickt, dann kann der Zuschauer dies zwar im Sinne des Textverstehens als narrativer Zeitsprung interpretieren, aber wahrgenommen wird es zunächst als ein widersprüchliches räumliches Gefüge auf der Szenenebene, bei der mit der angenommenen Einheit von Ort und Zeit, genauer: mit der Kontinuität personaler Existenz im Raum, gebrochen wird (Abb. 5–6). Dass es sich hierbei nicht um einen Zeitsprung, sondern tatsächlich um einen – wenn auch gestörten – diegetischen Raum handelt, legen dabei die anderen mysteriösen und unerklärlichen Begebenheiten in der Handlung des Films nahe, die in einem unvermittelten Identitätswechsel aller Figuren im letzten Viertel des Films kulminieren. Wie schon in Lynchs vorherigen Filmen so scheint auch die Filmwelt von *MULHOLLAND DRIVE* und damit die Logik des Handlungsraums von einem onnipräsenten «mystery»¹² bestimmt zu sein, das in immaterieller oder personifizierter Form immer wieder in die Ereignisse der Filmwelt eingreift.



5–6 Widersprüchlicher szenischer Raum in *MULLHOLLAND DRIVE*

Am stärksten ist die räumliche Kohäsion jedoch im Filmbild selbst. Alles, was innerhalb des Kaders gezeigt wird, wird zunächst als Teil eines zusammenhängenden Raums angenommen und wahrgenommen. Hier gibt es keine Lücken und diffusen Zonen, die der Zuschauer kognitiv auffüllen müsste.¹³ Der Bildraum einer Einstellung ist also immer ein «vollständiger» Raum, in dem alles mit allem in einem raumzeitlichen Verhältnis steht. Das Spiel mit der Kohäsion des Bildraums kann daher andere ästhetische Formen annehmen als auf der Ebene des szenischen Raums oder des reinen Textverstehens eines Films.

Zudem lassen sich mentale Modelle der Wahrnehmung – im Gegensatz zu mentalen Modellen des Textverstehens bzw. des logischen Schließens – auf der Ebene des Filmbildes und teilweise auf der Ebene des szenischen Raums nur bedingt willentlich bzw. logisch beeinflussen. Aus diesem Grund bleiben auch optische

12 Lynch, zitiert nach Chris Rodley: *Lynch on Lynch*. London/Boston 1997, S. 227.

13 Lediglich an seinen Rändern muss der Zuschauer den visuell evidenten Onscreen space und den als Hypothese angenommenen Offscreen space miteinander koordinieren. Eine Sonderform stellt in diesem Zusammenhang der Splitscreen dar, bei dem mehrere separate Kohäsionsgefüge im Bildraum inszeniert und durch «Ränder» voneinander getrennt werden.



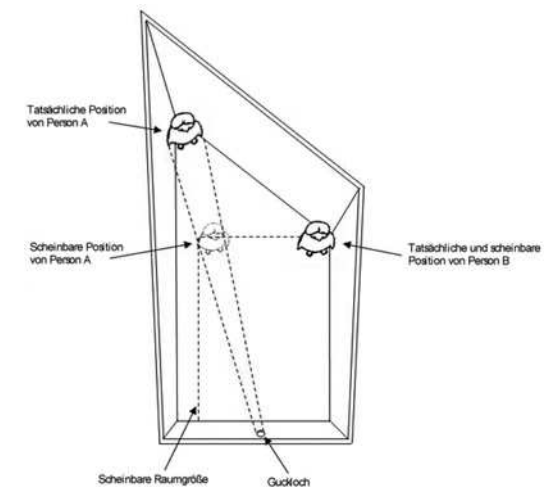
7–9 Ontologie des *Ames-Raums*

Täuschungen oder visuelle Illusionen selbst bei Vorwissen des Betrachters als ambivalente räumliche Erscheinungen weiter bestehen, unabhängig davon, ob dieser Effekt sich in einem Ereignis der Diegese begründet oder ob er lediglich als Bildphänomen auf der Leinwand für den Zuschauer erlebbar ist.

Ein klassisches Beispiel für ein widersprüchliches, aber dennoch kohäsives Raumgefüge ist der so genannte *Ames-Raum* (Abb. 7–9). Hierbei handelt es sich um eine 1946 von Adelbert Ames entwickelte Versuchsanordnung, die sich dem Betrachter von einem vorgegebenen Blickpunkt (Guckloch) als ein ganz normales Zimmer darstellt. Sieht man nun eine Person von der einen hinteren Ecke in die andere gehen, verändert sich aber ihre Größe, und sie erscheint einmal als Zwerg, einmal als Riese. Tatsächlich ist der Raum trapezförmig konstruiert und geometrisch so gestaltet, dass aus der richtigen Blickposition optisch nichts auf seine tatsächliche Form hinweist und so die Illusion eines rechteckigen Zimmers entsteht (Abb. 10).

Auch wenn beim Ames-Raum-Experiment keine Filmkamera verwendet wird, so ist die Wahrnehmungssituation des Betrachters durch das fixe Guckloch doch eine ähnliche. Er muss aus den sichtbaren Rauminformationen ein mentales Raummodell entwerfen, das sich vom profilmischen – im Falle des Ames-Raum: realen trapezförmigen – Raum grundlegend unterscheidet und eine eigene Ontologie ausbildet.

Solche Ames-Räume, die als diegetische Handlungsräume inszeniert



10 Konstruktion des *Ames-Raums*



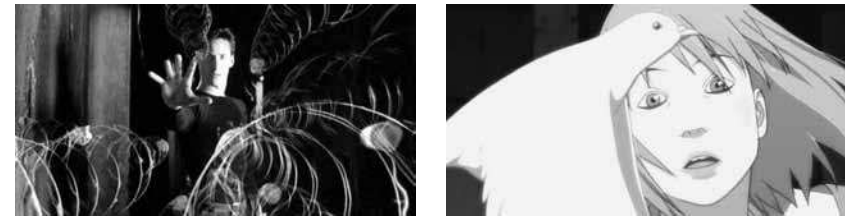
11–12 Ames-Räume in ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND UND THE CELL

werden, finden sich etwa in ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND (2004) in Form eines hybriden Raums einer Kindheitserinnerung sowie in Tarsem Singhs THE CELL (2000): Hier betritt die Psychologin Cathrine (Jennifer Lopez) durch eine spezielle Technologie der Gedankenverschmelzung das Unterbewusstsein eines im Koma liegenden Serienkillers, um den Aufenthaltsort seiner letzten noch lebenden Geisel in Erfahrung zu bringen (Abb. 11–12).

«Kohäsiv» meint hier also, dass alle dargestellten Elemente räumlich miteinander zusammenhängend erscheinen und dadurch ohne Probleme im Raum lokalisierbar sind. «Widersprüchlich» sind diese Räume aber deswegen, weil nicht alle diese Relationen gleichzeitig wahr sein können.

Auch in THE MATRIX (1999) finden sich mehrere Szenen, in denen der Bildraum als ein solches ambivalentes Kohäsionsgefüge auf diegetischer Ebene inszeniert wird: In einer der so genannten *bullet-time*-Sequenzen schießen mehrere Agenten auf den Protagonisten Neo (Keanu Reeves), die Projektile stoppen kurz vor seinem Gesicht, obwohl sie sich offensichtlich noch in Bewegung befinden, was an den Luftverwirbelungen in den Schusskanälen hinter den Kugeln zu erkennen ist (Abb. 13). Die Zeit scheint für alle(s) außer für Neo eingefroren zu sein. Er betrachtet die Kugeln vor seinen Augen neugierig und nimmt sogar eines der Projektile aus der Luft prüfend zwischen seine Finger, bevor die Szene in normaler Geschwindigkeit weiterläuft und er sich aus dieser, eigentlich tödlichen, Situation befreit. In dieser Szene wird ein Raum erlebbar, in dem einige Indikatoren anzeigen, dass die Zeit angehalten ist, andere wiederum, dass die Zeit weiterläuft, ohne dass der Raum als kohäsives Interaktionsgefüge für die handelnde Figur oder den Zuschauer auseinander fallen würde. Auch wenn der Zuschauer weiß, wie diese Illusion technisch realisiert worden ist, bleibt sie als ambivalenter Raum für ihn weiterhin erlebbar.

Ein ganz ähnlicher filmischer Erfahrungsraum findet sich in der Kurzfilm-Kompilation THE ANIMATRIX (Segment: BEYOND, 2003), und zwar als moderne Version des *haunted house* (Abb. 14). Hier öffnet ein altes eingezäuntes Fabrikgelände nicht den geisterhaften Zugang zum Jenseits, sondern zu einem fehlerhaft programmierten Bereich der Matrix. Die Regeln von Raum und Zeit sowie die Ereignishaftigkeit und Kausalität scheinen hier nicht korrekt zu funktionieren: Räume der Vergangenheit mischen sich hier mit Räumen der Gegenwart. Manche Ereignisse

13–14 Diegetisches Erleben extremer *Slow-motion*-Räume in THE MATRIX UND THE ANIMATRIX: BEYOND

wie eine vorbeifliegende Taube scheinen in traumhafter Zeitlupe oder frieren gänzlich ein, wie eine auf dem Boden geworfene und gerade zerspringende Flasche. Eine Gruppe Teenager nutzt die traumhaften Möglichkeiten dieses Raums auch für kleine Kunststücke, indem sie in die Luft springen und die Schwerkraft, kurz bevor sie den Boden berühren, plötzlich aufheben.

Das Erfahrungspotenzial der *bullet-time*-Sequenzen in THE MATRIX und im Kurzfilm THE ANIMATRIX – BEYOND ergibt sich nicht allein dadurch, dass sie als ambivalente Räume für den Zuschauer wahrnehmbar und erlebbar sind, sondern auch dadurch, dass sie die Erlebens- und Handlungsperspektive einer Figur widerspiegeln, nämlich das willentliche Beeinflussen zeitlicher und räumlicher Aspekte innerhalb des jeweiligen szenischen Raums. Man könnte hier also von einer *Diegetisierung ästhetischer Mittel* sprechen, das heißt vom Erleben und – im Falle Neos sogar vom Erzeugen – einer extremen Slow motion durch eine Figur der Diegese. Es spielt keine Rolle, ob die dargestellten Räume innerhalb der narrativen Wirklichkeit real sind oder sich lediglich in Träumen oder einer alternativen Realität wie der der Matrix abspielen. Als mentale Modelle der Wahrnehmung ergeben sie sich direkt aus der *Evidenz des Bildes*. Durch das Textverstehen wird lediglich ihr ontologischer Status im Verhältnis zur filmischen Realität festgelegt.

Diese Unterscheidung in Raummodelle des Textverstehens und der Wahrnehmung ist beim Film also insofern von Bedeutung, als die Zugänglichkeit zur Wirklichkeit im Film anders verhandelt wird als etwa im Roman. Neben der narrativen Vermittlung kommt beim Film also auch eine audiovisuelle Vermittlung der Wirklichkeit zum Tragen, die nicht an einen Erzähler gebunden ist, sondern an die audiovisuelle Präsenz auf der Leinwand. Mir scheint es daher plausibel, die konkret wahrnehmbare Evidenz des Bildes selbst als ein Moment der Konstruktion von Wirklichkeit im eigentlichen Wortsinne zu betrachten, nämlich als das gedankliche Konstruieren eines gemeinsamen Wirkungsgefüges, in das die dargestellten Elemente und handelnden Figuren eingebunden sind. Hierin besteht meines Erachtens ein wesentlicher Unterschied zu rein sprachlich repräsentierten Welten, die nur auf der Ebene des Textverstehens mentale Raummodelle ermöglichen.

Es besteht also ein grundlegender Unterschied, ob man Informationen *über* den Raum logisch zueinander in Beziehung setzt, oder ob man Informationen *im* Raum wahrnimmt, und zwar als ein vollständiges kohäsives Raumgefüge, in dem alles mit allem räumlich zusammenhängt. Im ersten Fall «versteht» man einen Raum, im zweiten «sieht» und «erfährt» man ihn, auch wenn er zuweilen seltsame, unlogische oder absurde Formen annimmt.

Relevant werden die bisherigen Überlegungen immer dann, wenn der Zuschauer mit ambivalenten, widersprüchlichen Rauminformationen im Filmbild konfrontiert wird, die situativ zu artifiziellen Modellen diegetischer Räume führen. Ich möchte dies im Folgenden an zwei Beispielen deutlich machen, an Michel Gondrys *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND* (2004) und Christopher Nolans *INCEPTION* (2010). In beiden Filmen geht es um Figuren, die in diegetischen Bewusstseinsräumen agieren, und um die Beeinflussung der Ontologie dieser Bewusstseinsräume durch einzelne Personen und andere Realitätsebenen.

4 Räume in Auflösung: *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND*

ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND ist ein Liebesfilm, in dem sich der Protagonist Joel Barish (Jim Carrey) alle Erinnerungen an seine Ex-Freundin Clementine (Kate Winslet) durch ein neuartiges technisches Verfahren aus seinem Kopf löschen lassen will. Während der Prozedur, die ein Technikerteam bei ihm zu Hause mittels einer computergesteuerten Neuronaleinduktion im Schlaf durchführt, durchlebt er noch einmal zentrale Stationen ihrer Beziehung mit all ihren Höhen und Tiefen. Als ihm jedoch klar wird, wie wertvoll ihm bestimmte gemeinsame Erinnerungen sind, versucht er im Traum, Clementine vor der fortschreitenden Löschung zu bewahren und sie in Erinnerungen seiner Kindheit zu «verstecken». Joel und Clementine flüchten dabei durch Erinnerungsräume, die zunehmend ihre Konsistenz verlieren: Gesichter von Personen erscheinen ausradiert (Abb. 15), Bücher haben nur noch weiße Seiten (Abb. 16) und schließlich faltet sich sogar der Raum selbst hinter den beiden Flüchtenden zusammen und hinterlässt lediglich ein schwarzes Nichts (Abb. 17), vor dem Joel und Clementine nur der erneute «Sprung» in eine andere von Joels Erinnerungen rettet (Abb. 18).

In *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND* lässt sich eine ganze Reihe ästhetischer Strategien beobachten, die gegen die konsistente Erscheinung des Raums im Filmbild arbeiten. Das Ergebnis sind diegetische Räume, deren Ontologie für den Zuschauer zwar verwirrend, aber dennoch direkt erlebbar ist. Auf einige zentrale Aspekte der Phänomenologie dieser Räume möchte ich im Folgenden kurz eingehen und dabei das Augenmerk auf bestimmte *hybride* Raumgefüge legen,¹⁴ die sich aus der Überlagerung verschiedener diegetischer Räume ergeben:

14 Ähnliche diegetische Bewusstseinsräume finden sich auch in *THE CELL* (2000), *VANILLA SKY*



15–18 Räume in Auflösung in *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND*

1. *Räumliche und zeitliche Diskontinuitäten*: Einzelne Handlungsräume in Joels Erinnerungen fügen sich nicht zu einem konsistenten kontinuierlichen Raumzeitgefüge zusammen, sondern erscheinen als disparate singuläre Räume, die spontan betreten und wieder verlassen werden. Eigentlich müsste man hier von einem Konglomerat einzelner diegetischer Erinnerungsräume sprechen, die als Gesamtmenge wiederum den diegetischen Raum von Joels Erinnerungen bilden. Diese einzelnen Erinnerungsräume werden von den Technikern beim Löschvorgang separat angesprochen und entwickeln dadurch auch eine je eigene *Ontologie der Auflösung*. Dabei kann der Zuschauer unmittelbar miterleben, wie Räume zunehmend ihre Kohäsion verlieren und mit welchen ontologischen Konflikten Joel als weiterhin konsistentes Individuum zu kämpfen hat, wenn er sich durch solche Räume bewegt.
2. *Kontingenzphänomene*: In Zusammenhang mit räumlichen und zeitlichen Diskontinuitäten treten häufig bestimmte Kontingenzphänomene auf, die das Sein und Werden in dieser Welt in grundsätzlicher Weise betreffen. So muss Joel während der Löschprozedur in jedem Moment damit rechnen, dass er sich plötzlich in einem anderen Raum seiner Erinnerungen wiederfindet. Ob und welche szenischen Elemente dabei «mittransportiert» werden – wie etwa ein Tisch in einem Restaurant, an dem er eben noch mit Clementine gegessen hat und vor dem er nun allein in seiner dunklen Wohnung steht –, scheint zu-

(2001), *STAY* (2005) oder *INLAND EMPIRE* (2006). Die Darstellung dieser Räume folgt dabei ähnlichen ästhetischen Strategien wie in *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND* und kann als ein allgemeiner Trend zur Inszenierung von heterogenen, hybriden bis hin zu absurden Räumen im Kino der letzten Jahre betrachtet werden. Vgl. hierzu auch Schmidt 2011.

- mindest am Anfang ebenfalls vom Zufall abzuhängen. Wahrnehmungsauffällig sind solche kontingenten Raumwechsel auch deswegen, weil sie häufig im Sinne des Continuity editing als ein kontinuierlicher kohäsiver Szenenraum inszeniert werden, obwohl sich der Handlungsort faktisch ändert.¹⁵
3. *Identitätsprobleme:* Das Changieren zwischen verschiedenen Räumen, denen eine Figur selbst angehört, führt dabei oftmals zu Begegnungen mit der eigenen Person, was, wie im Fall von BEING JOHN MALKOVICH bereits deutlich wurde, zu absurden Raumontologien führen kann. In ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND begegnet Joel in seinen Erinnerungen mehrfach sich selbst, etwa wenn er sich an sein Beratungsgespräch in der Klinik erinnert. Er scheint in diesem Raum jedoch nicht mit sich selbst interagieren zu können, sondern erlebt ihn eher als eine Art ›begehbare Rückblende‹, die zudem durch Artefakte verfremdet ist. Die Widersprüchlichkeit des Raums ergibt sich hier also nicht nur aus Joels Verdoppelung, sondern ebenso aus der Tatsache, dass der Raum für Joel zwar begehbar, aber nicht interaktionsfähig zu sein scheint. Dieser Punkt ist für die Erscheinung und das Erleben dieses Raums entscheidend, bedeutet ›Im-Raum-sein‹ doch gerade die Möglichkeit zur Interaktion mit anderen Elementen, die sich eben im gleichen Raum befinden. Streng genommen müsste man hier von zwei sich überlagernden diegetischen Handlungsräumen sprechen, die sich zu einem synthetischen kohäsiven Raumeindruck überlagern. Die Verdoppelung von Figuren wird hier also um die Verdoppelung des Raums erweitert und mündet in ein einziges hybrides Raumgefüge auf der Leinwand.
 4. *Verletzung des Kausalitätsprinzips:* Die hybride Verdoppelung des Raumes kommt auch in weiteren Szenen zum Ausdruck, etwa wenn Joel und Clementine sich gedanklich in ihrem Wohnzimmer befinden und überlegen, wie sie Clementine vor der drohenden Löschung bewahren können, worauf es plötzlich im Zimmer anfängt zu regnen. Ursächlich für diese punktuelle Aussetzung des Kausalitätsprinzips ist das ›Sich-Überlagern‹ von zwei verschiedenen Erinnerungen – an das gemeinsame Wohnzimmer und an einen Regentag in Joels Kindheit –, das sich auch hier für einen Moment in einem hybriden Erinnerungsraum manifestiert.¹⁶

15 In INLAND EMPIRE (2006) haben wir es mit einem ähnlichen Phänomen eines kontingenten Wechsels zwischen realen, fiktiven und imaginierten Räumen zu tun, nur dass die Protagonistin Nikki dabei sogar ihre Erinnerungen an das bisher Erlebte, ihre Reflexionsfähigkeit und schließlich sogar ihre Identität einzubüßen scheint.

16 Ein ähnlicher Erinnerungsraum findet sich in der Schlusssequenz von Andreij Tarkowskij's SOLARIS (1972): Hier bleibt der Protagonist Kelvin auf einem fremden Planeten zurück, der selbst eine einzige intelligente Lebensform zu sein scheint. Auf einer einzigen kleinen Insel auf dem ansonsten von einem Ozean bedeckten Planeten findet Kelvin eine Kopie seines Elternhauses. Als er seinem Vater im Inneren des Hauses begegnet, beginnt es auch hier seltsamerweise zu regnen. Man könnte von einer modernen Version des *haunted house* sprechen, wobei jedoch letztlich unklar bleibt, worin die Ursache für die Verfremdung dieses Raums liegt. Trotz der formalen Ähnlichkeit der Raumverfremdung handelt es sich im Gegensatz zu Joels Wohnzimmer nicht um einen men-

5. *Gleichzeitiges Wahrnehmen verschiedener Realitätsebenen:* Eine besondere Form hybrider Räume ergibt sich durch die Überlagerung verschiedener Realitätsebenen. Während Joel sediert in seinem Bett liegt und die Techniker neben ihm die Löschprozedur durchführen, gibt es Momente, in denen Joel die Gespräche der Techniker wahrnimmt und beginnt, sie in sein mentales Raummodell mit einzubeziehen. Er imaginiert sich selbst in seinem Wohnzimmer und hört gleichzeitig die realen Personen sprechen, die er jedoch in seinem Traum nicht sehen kann. Wir haben es also auch hier mit einem hybriden Raumgefüge zu tun, in dem Elemente der realen Handlung (Gespräche der Techniker) mit Elementen aus Joel Erinnerung (an sein Wohnzimmer) in synthetischer Weise zusammenfließen.
6. *Artefakte:* In vielen der bereits angesprochenen Erinnerungsräumen tauchen Raumelemente auf, die in ihrer Erscheinung gestört oder überästhetisiert erscheinen. Selbst Personen können von Artefakten betroffen sein: In einer Szene begegnet Joel in seinen Erinnerungen einem Angestellten der Klinik, dessen Augen jedoch verkehrt herum stehen (Abb. 19). Dem Doktor selbst ebenso wie der Sprechstundenhilfe fehlt sogar das ganze Gesicht. Ähnliche Körperartefakte finden sich auch in INLAND EMPIRE, wo eine Figur, das Phantom, in ähnlicher Weise artifiziell verfremdet erscheint (Abb. 20).



19–20 Körperartefakte in ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND und INLAND EMPIRE

Überästhetisierung betrifft hingegen den Raum als Ganzes und umfasst im Grunde alle bereits angesprochenen Aspekte, bei denen ästhetische Mittel diegetisiert werden und Einfluss auf die Erscheinung und Ontologie des Raums selbst nehmen. Eine exzessive Form der Überästhetisierung zeigt der Film WHAT DREAMS MAY COME (HINTER DEM HORIZONT, 1998). Hier erscheint das Jenseits als ein artifizielles Raumgemälde im Stil des Impressionismus, in dem sich der Protagonist Chris (Robin Williams) auf die Suche nach seiner verstorbenen Frau macht (Abb. 22). Auch in THE CELL erscheint das Unterbewusstsein des Serienkillers, in das die Psychologin Catherine mental eintaucht, als ein artifizeller Raum, der sich aus Veratzstücken zeitgenössischer Kunstwerke konstituiert (Abb. 21). Interessant sind in

talen diegetischen Raum, sondern um einen singulären mysteriösen Erinnerungsraum innerhalb der narrativen Wirklichkeit, der durch den Planeten Solaris erzeugt wird.

21–22 Überästhetisierte diegetische Räume in *THE CELL* und *WHAT DREAMS MAY COME*

beiden Filmen die Handlungsmöglichkeiten, die ein solcher, oftmals als kontingent erfahrener Raum den Figuren eröffnet. Das ständige Reflektieren, wo man sich befindet und was für Ereignisse hier zu erwarten sind, wird zum handlungsleitenden Prinzip. In *THE CELL* ist zudem bemerkenswert, dass in einigen Szenen die Ästhetik des diegetischen Raums sogar die Grenzen zum Nichtdiegetischen durchbricht und das Filmbild selbst zu infizieren scheint: Florale Formen beginnen, den Rand des Filmbildes zu bewachsen.¹⁷

Entscheidend ist, dass alle diese angesprochenen Raumphänomene im Filmbeispiel *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND* von Joel selbst wahrgenommen und reflektiert werden, sie also nicht allein Phänomene auf der Bildebene des Films sind, sondern Erscheinungen des jeweiligen diegetischen Raums der Handlung. Sie prägen somit das Handlungsfeld der Figur, mit dem sie sich in ihrer jeweiligen Situation auseinandersetzen und in dem sie sich zurechtfinden muss.

Eine Besonderheit besteht zudem in der Tatsache, dass die Erscheinung von Joels Erinnerungsräumen in direktem Zusammenhang mit den verschiedenen Löschroutinen steht, die die Techniker elektronisch von außen steuern. Wir haben es hier also mit Räumen zu tun, deren Ontologie sich nicht aus sich selbst heraus ergibt, sondern von einem anderen diegetischen Raum aus induziert wird. Die narrative Wirklichkeit und Joels fragmentierte Erinnerungswelt stehen somit in einem generativen Verhältnis zu einander, wobei von der Ebene der narrativen Wirklichkeit Einfluss auf den imaginierten Raum in Joels Erinnerung genommen wird. Dabei schlagen sich die einzeln programmierten Löschroutinen der Techniker in Joels Vorstellung in einer eigenen *Ästhetik des Raums* nieder. Der Zuschauer «versteht» somit nicht nur, warum sich Joels Erinnerungen auflösen, sondern «erfährt» diese Auflösung kognitiv, als eine unmittelbare audiovisuelle Denaturalisierung des Raums.

17 Ein ähnliches Moment der Grenzüberschreitung findet sich auch in *FIGHT CLUB* (1999), wo in einer Szene die Handlungsmacht des Protagonisten den Filmstreifen selbst zum Zittern zu bringen scheint, so dass die Lochstreifen an den Bildrändern sichtbar werden.

5 Grenzüberschreitungen und dependente Ontologien: *INCEPTION*

Ein solch generatives Verhältnis verschiedener in sich geschachtelter diegetischer Räume wie in *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND* findet sich auch in Christopher Nolans *INCEPTION*. Ich möchte hier auf zwei Aspekte eingehen, die in *INCEPTION* in noch markanterer Weise ausgestellt werden als in Gondrys Film: Zum einen auf die Tatsache, dass hier Personen die diegetische Grenze zwischen der Wirklichkeit und dem Traum einer anderen Person willentlich und geplant überschreiten können, und zum anderen auf die dependente Ontologie dieser Traumräume, auf die sowohl einzelne Figuren im Traum als auch die Wirklichkeit, in der die träumende Person sich befindet, einwirken.

In *INCEPTION* bricht der Industriespion Dom Cobb (Leonardo DiCaprio) mit seinem Team in das Unterbewusstsein des Großindustriellen Fischer ein, um ihm die Idee einzupflanzen, mit seinem Konzern nicht ein Weltmonopol anzustreben, sondern diesen in viele Tochterfirmen zu zerschlagen. Dazu vernetzen sich Cobb und seine Leute in einem gemeinsamen Traum mit Fischer und gaukeln ihm vor, dass alles, was er erlebt, real ist, um so sein Vertrauen und damit den Zugang zu seinem Unterbewusstsein zu erlangen.

Das Besondere an diesem Auftrag ist, dass Cobb und seine Leute dieselbe Technik mehrfach nacheinander anwenden, um so einen Traum im Traum eines Traums zu erzeugen, mit dem Ziel, bis auf den Grund von Fischers Unterbewusstsein vorzudringen. Hinzu kommt eine weitere Bewusstseinssebene, die sich *Limbus* nennt. Sie stellt eine Region des Unterbewusstseins dar, aus der man nicht ohne weiteres wieder aufwachen kann. Die Handlung spielt sich somit in fünf verschiedenen diegetischen Räumen ab: (1.) die narrative Wirklichkeit, (2.) Traum (Verfolgungsjagd im Van), (3.) Traum im Traum (Hotelzimmer), (4.) Traum im Traum im Traum (Gebirgsfestung), (5.) Limbus.

Ein wesentlicher Unterschied zu *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND* besteht darin, dass diese mentalen diegetischen Räume durch die Protagonisten von außen geplant und willentlich betreten werden können, das heißt sie agieren in einem gemeinsamen mentalen Handlungsraum. Dieser Handlungsraum wird jedoch dadurch verkompliziert, dass die einzelnen Figuren auf jeder der einzelnen Realitätsebenen separat existieren und handeln. Auch hier kommt es also zu Verdopplungsphänomenen, jedoch nicht innerhalb *eines* diegetischen Raums, sondern in fünf parallelen diegetischen Räumen, in denen die Figuren gleichzeitig existieren und ihr Handeln gezielt koordinieren müssen. In *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND* wirkt Joel hingegen eher hilflos wie ein Verirrter in einem Labyrinth, der nur ansatzweise versteht, was mit ihm geschieht und welche Logik den ihn umgebenden Raum bestimmt.



23–26 flexibel Ontologie in INCEPTION: gefaltetes Paris, *Penrose-Steps*.

Der Rückgewinn der Kontrolle über solche diegetischen Räume beschränkt sich in INCEPTION jedoch nicht allein auf die Handlungsmacht der Akteure *innerhalb* dieser Räume, sondern betrifft ebenso die Logik, nach der diese Räume funktionieren. Diese kann von einzelnen Akteuren willentlich beeinflusst werden. Sie agieren in Träumen als «Architekten», die nicht nur materielle Strukturen wie Gebäude erschaffen und verändern können, sondern auch die Logik des Raums *hinter* diesen Strukturen. So faltet das neue Teammitglied Ariadne (Ellen Page) in einer Szene die Innenstadt von Paris so zusammen, dass ein Teil der Stadt kopfüber auf dem anderen steht (Abb. 23–24). In einer andern Szene zeigt Arthur (Joseph Gordon-Levitt) ihr, wie man im Traum die Wirklichkeit «austricksen» kann, indem man unmögliche architektonische Gebilde wie die so genannten *Penrose-Steps* generiert, ein in sich geschlossenes unmögliches Treppenhaus (Abb. 25–26).

Der Unterschied zu rein optischen Illusionen wie dem zweidimensionalen *Penrose-Dreieck* oder den Bildern von Maurits Cornelis Escher besteht darin, dass solche Objekte in INCEPTION als diegetisch existierend inszeniert werden, also als funktionale begehbare Räume, die keineswegs nur eine optische Illusion, sondern tatsächliche wirkliche Strukturen darstellen, die jedoch einer anderen Logik folgen als der sie umgebende Raum. Die Rückführung solcher singulären Räume in die Ontologie der jeweiligen Traumwirklichkeit passiert über die Perspektive, die die Figur zu diesem Objekt einnimmt: Erst der richtige Blick entlarvt die Konstruktionsweise der Treppe, die nun jedoch nicht mehr begehbar ist. In diesem Raum gilt also: Was optisch so erscheint, ist auch tatsächlich so.¹⁸ Wir haben es hier also

¹⁸ Ein Computerspiel, in dem dieses Phänomen zum Spielprinzip gemacht wurde, ist *Echochrome* (SONY, 2008). Hier muss sich der Spieler als Strichmännchen durch dreidimensionale geometrische Architekturen bewegen und dabei Abgründe überwinden, Stockwerke überspringen und unaufhaltsame Stürze abfangen. Der Raum folgt hierbei einer phänomenologischen Ontologie. Im



27–30 Dependente Ontologie. Fliehkräfte im Van (erste Traumbene) erzeugen «schiefe» Räume im Hotel (zweite Traumbene)

mit einer Diegetisierung eines nichtdiegetischen Aspekts zu tun, nämlich der optischen-illusorischen Perspektive eines Betrachters, die zur wahrnehmbaren Wirklichkeit des diegetischen Raums wird.

Die Möglichkeit der Einflussnahme auf die Raumgestaltung führt ähnlich wie bei ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND auch zu Kontingenzphänomenen, etwa wenn Cobbs Unterbewusstsein die Realität des Traums verändert, durch die er sich gerade bewegt, selbst wenn es der Traum einer anderen Person ist. Dabei agiert Cobbs Erinnerung an seine verstorbene Frau Mal wie eine eigenständige Figur, die versucht seine Pläne zu sabotieren und in einer Szene sogar einen Güterzug durch die Straßen von Los Angeles fahren lässt. Ähnlich wie in ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND wird die Gedankenwelt einer Figur hier zu einem hybriden Handlungsraum, in dem reale Personen mit imaginierten (Clementine, Mal) agieren.

Neben diesen figurenbezogenen Möglichkeiten, die Realität eines Traums zu verändern, besteht ein weiterer Einflussfaktor auf die Ontologie dieser diegetischen Traumräume in ihrer «Erzeugung» aus der ihr jeweils übergeordneten Realität.

Es gibt hier eine Art «physikalischen Import» von der Wirklichkeitsebene der schlafenden Personen in den diegetischen Raum des Traums. Als etwa der Van (erste Traumbene), in dem sich die Träumenden befinden, von einer Brücke stürzt, herrscht auf der zweiten Traumbene plötzlich Schwerelosigkeit (Abb. 27–30). Diese tritt hier ohne kausale Ursache als ein metaphysisches Phänomen auf. Auch Fliehkräfte im Van während der Verfolgungsjagd wirken sich auf den Raum der darunter liegenden Traumbene aus. Man könnte diese Phänomene als eine Form der *depen-*

offiziellen Trailer zum Spiel wird dies an dem Slogan deutlich, mit dem das Spiel beworben wird: «When two separate pathways appear to be touching, they are. When a hole is blocked from view, it does not exist. Change the way you perceive the world [...]» (Trailer verfügbar auf youtube.com).

den *Ontologie* diegetischer Räume bezeichnen, bei der physikalische Ereignisse eines Raumes die *Ontologie* eines anderen beeinflussen.¹⁹ Solche akausalen physikalischen Phänomene werden von den handelnden Figuren nicht nur verstanden und reflektiert, sondern sie werden als ganz normale Epiphänomene ihres «Arbeitsalltags» (als Traumspione) in ihre Pläne und ihr Handeln integriert. Wir haben es hier also mit einer metaphysischen Dimension des Raums zu tun, bei der von außen auf die physikalische Welt des jeweiligen Traums Einfluss genommen wird.

In *INCEPTION* ist der Zuschauer trotz dieser Vervielfältigung von Personen und Realitätsebenen ohne allzu große Probleme in der Lage, die verschiedenen diegetischen Räume zu *einem* intentionalen Handlungsraum zusammenzubinden, in dem alle Akteure ihr Handeln auf das gemeinsame Ziel ausrichten, Fischers Unterbewusstsein zu manipulieren, danach geordnet die einzelnen Traumebenen wieder zu verlassen und schließlich ihre Entlohnung in der narrativen Wirklichkeit zu erhalten. Der Handlungsraum des Films, der sich als intentionales Feld menschlichen Handelns durch die verschiedenen diegetischen Traumräume zieht, hat dabei durchaus Ähnlichkeit mit der Architektur eines Gebäudes, in dem sich die Handlung an unterschiedlichen Orten abspielt, nur mit dem Unterschied, dass die Protagonisten auf jeder Etage dieses Gebäudes gleichzeitig existieren. So funktioniert für den Zuschauer die Parallelmontage zwischen den einzelnen Ebenen in ganz ähnlicher Weise wie die Montage paralleler Erzählstränge in einem Episodenfilm wie *BABEL* (2006), der seine Geschichte jedoch nur im diegetischen Raum der narrativen Wirklichkeit erzählt. Denn anders als Filme wie *SPIDER* (2002), *THE MACHINIST* (2004) oder *STAY* (2005), die ebenfalls Bewusstseinsräume inszenieren und vom Kontrollverlust des Individuums in einer kaum noch zu begreifenden Welt erzählen, verfolgt *INCEPTION* eine genau entgegengesetzte Strategie: Mehrfach ineinander geschachtelte diegetische Räume im Bewusstsein einer Figur werden zum Schauplatz einer gewöhnlichen Kriminalgeschichte. Deutlich wird dies auch im Slogan des Films: «Your mind is the scene of the crime».

19 Verfremdet wird dieser physikalische Import zum einen dadurch, dass die Effekte ungerichtet auftreten und den gesamten Handlungsraum eines Traums betreffen, zum anderen dadurch, dass sich die Zeit auf jeder Traumebene exponentiell verlangsamt: Fünf Minuten in der Wirklichkeit entsprechen dabei einer Stunde auf der ersten Traumebene, und schon 20 Stunden auf der zweiten. Im Limbus hingegen dauern sie bereits Jahrzehnte.

6 Fazit

Sowohl *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND* als auch *INCEPTION* erzählen ihre Geschichten nicht allein auf der Ebene der narrativen Wirklichkeit, sondern dehnen ihre *Diegesen* auf mentale Erinnerungsräume bzw. Traumräume aus, in denen sich ein Großteil der Handlung abspielt. Diese Räume folgen einer anderen *Ontologie* als ihre jeweilige narrative Wirklichkeit und bilden dabei eine je eigene *Phänomenologie* des Raums aus, die für den Zuschauer als audiovisuelles Kohäsionsgefüge erfahrbar ist. Während es in *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND* eher Auflösungs- und Kontingenzphänomene sind, die die Logik von Joels Gedankenwelt bestimmen, steht in *INCEPTION* eher der Aspekt der dependenten *Ontologie* im Vordergrund, der deutlich macht, dass die Ereignisse in der Wirklichkeit und die Ereignishaftigkeit des Traums in einem generativen Verhältnis zueinander stehen. Dabei entsteht die *Ontologie* der Räume in beiden Filmen aus einer Überschreitung bzw. Auflösung kategorischer Raumgrenzen, aus einem physikalischen oder personalen «Import» von einem diegetischen Raum in einen anderen.

Was früher für den Agenten- bzw. Spionagefilm andere Kontinente und exotische Orte waren, sind in *INCEPTION* innere Räume mit einer exotischen *Ontologie*. Und was im Liebesfilm normalerweise als Rückblenden der schönsten Momente einer Paarbeziehung inszeniert wird, findet in *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND* für Joel im diegetischen Raum seiner Erinnerungen tatsächlich statt: Er betritt die mentalen Räume seiner Vergangenheit und erlebt schließlich sogar die erste Begegnung mit Clementine noch einmal. Beide Filme bieten dem Zuschauer also insofern ein besonderes Erfahrungspotenzial, als sie typische Genre-Plots in einem ungewöhnlichen komplexen Geflecht von diegetischen Räumen erzählen. Sie tragen auf diese Weise zu einer Renovierung dessen bei, was man als typische *Genre-Diegesen* bezeichnen könnte. Sie erzählen ihre Geschichten also in diegetischen Raumstrukturen, die man im Genre des Liebesfilm oder des *Heist Movie* bisher nicht gesehen hat.

Die Möglichkeit und das Potenzial des Mediums Film besteht in dieser Hinsicht auch darin, solche heterogenen, oftmals hybriden Raumkonstrukte, die sich in entscheidenden Punkten von alltäglichen Raumvorstellungen und Raumerfahrungen unterscheiden, trotz ihrer strukturellen Widersprüchlichkeit für den Zuschauer als ein kohäsives Raumgefüge wahrnehmbar und erlebbar zu machen. Sie stellen ein ästhetisches Moment moderner medialer Grenzerfahrung dar, zu der Thomas Elsaesser bemerkt:

«Grenzerfahrungen sind vornehmlich solche, die unseren Körper und seine Verkörperungen auf die Probe stellen, die Handlungsfähigkeit und Hilflosigkeit ausloten, und uns der Zeit und ihrer offenbaren Unumkehrbarkeit bewusst werden lassen.»²⁰

20 Thomas Elsaesser: «Zu spät, zu früh.» Körper, Zeit und Aktionsraums in der Kinoerfahrung. In: Matthias Brütsch (Hg.): *Kinogefühle. Emotionalität und Film*. Marburg 2005, S. 415–439, hier S. 423.

In den letzten Jahren sind besonders im Mainstream-Kino eine ganze Reihe von Filmen erschienen, die in sehr unterschiedlicher Weise das Ausloten von extremen Raumerfahrungen und das Überschreiten von diegetischen Grenzen praktizieren und dem Zuschauer auf diese Weise ein Wahrnehmungs- und Erfahrungsangebot machen, das das Kino zu einem Ort des Außergewöhnlichen, des Artifizialen und von der Alltagsnormalität Abgehobenen macht. Die Fülle und ästhetische Vielfalt solcher Grenzerfahrungen im aktuellen Kino scheint dabei mittlerweile selbst schon zu einem etablierten Teil unserer Medienkultur geworden zu sein.

II Raumkonstruktionen des Stummfilms und des frühen Tonfilms