

Westfälische Wilhelms-Universität Münster

AUTOREN

Franziska Lenschen u. Jannis Fughe

TITEL

Filmische Zeit. Diegetische Temporalität aus filmnarratologischer Perspektive am Beispiel von Nolans INCEPTION

ERSCHIENEN IN

Filmnarratologie Revisited. Theorien – Zugriffe – Potenziale (= Paradigma. Studienbeiträge zu Literatur und Film 3/2020), S. 20–25.

URL

https://www.uni-muenster.de/Germanistik/ffm/Paradigma/paradigma3/lenschen_fughe_filmischezeitdiegetischetemporalitaetausfilmnarratologischerperspektiveambeispielvonnolansinception.html

EMPFOHLENE ZITIERWEISE

Lenschen, Franziska u. Jannis Fughe: „Filmische Zeit. Diegetische Temporalität aus filmnarratologischer Perspektive am Beispiel von Nolans INCEPTION“. In: *Filmnarratologie Revisited. Theorien – Zugriffe – Potenziale* (= Paradigma. Studienbeiträge zu Literatur und Film 3/2020), S. 20–25.

IMPRESSUM

Paradigma. Studienbeiträge zu Literatur und Film
ISSN 2567-1162

Westfälische Wilhelms-Universität Münster
Abteilung Neuere deutsche Literatur
- Literatur und Medien -
Germanistisches Institut
Schlossplatz 34
48143 Münster

Herausgeber: Andreas Blödorn, Stephan Brössel

Redaktion: Stephan Brössel, Alexandra Schwind, Patrick Zemke

3. Filmische Zeit. Diegetische Temporalität aus filmnarratologischer Perspektive am Beispiel von Nolans INCEPTION

Franziska Lenschen, Jannis Fughe

Zeit und Film: Zur Differenzierung von Zeitebenen und Problematisierung filmisch dargestellter Welt

Zeit ist eine Grundkategorie der Narratologie. Gérard Genette unterteilt Zeit in seinem *Discours du récit* (1972) in Ordnung, Dauer und Frequenz einer Erzählung. Markus Kuhn weist darauf hin, dass Genettes Ansatz in weiten Teilen auch auf die Analyse audiovisueller Medien übertragen werden kann (vgl. Kuhn 2013: 195). Kuhn führt aus, dass der zentrale Unterschied zwischen der Kategorie ‚Zeit‘ innerhalb der klassischen auf schriftlich-literarische Texte fokussierten Narratologie im Vergleich zur Filmnarratologie im Fehlen der Tempusmarkierung des Verbs bei audiovisuellen Medien liege – zumindest sofern diese nicht auf Sprache zurückgreifen würden (vgl. Kuhn 2017: 52). Stephan Brössel weist auf eine doppelte Verschränkung von Film und Zeit hin. Einerseits sei Zeit werkimmanent zu bestimmen, stehe andererseits aber auch in einem wechselseitigen Verhältnis zur Zeiterfahrung außerhalb des analysierten Mediums (vgl. Brössel 2015: 179). Zu kategorisieren ist sie als objektiv-physikalische Zeit und als subjektiv-erfahrene (erlebte, erinnerte, geträumte usw.) Zeit, wobei sich in einem allgemeinen Verständnis objektive Zeit und inneres Zeitbewusstsein überlagern können (vgl. ebd.: 180). Die doppelte Verschränkung könne anhand von vier verschiedenen Zeitdimensionen beschrieben werden: (1) Die ‚filmmediale Zeit‘ betrifft die Dauer bzw. Abspielzeit eines Films (vgl. ebd.: 181). Auch Vor- und Abspann sind Teil der filmmedialen Zeit. (2) a) Die ‚repräsentierte Zeit‘ ist von der Textoberfläche ableitbar und meint die Situierung des Geschehens eines Films in einem raumzeitlichen Zusammenhang (vgl. ebd.: 182). Sie umfasst die Gesamtheit des filmisch präsentierten Universums inklusive seiner inhärenten Zeitlichkeit. Dabei beschränkt sich diese Dimension nicht auf die erzählte Geschichte, da das ‚Universum‘ die Welt insgesamt (mit ihren Merkmalen, Gesetzmäßigkeiten, Beschränkungen) umfasst (vgl. ebd.: 185). ‚Repräsentierte Zeit‘ bezeichnet die Zeit der Geschichte und die Zeit der dargestellten Welt. (2) b) Als ‚repräsentierende Zeit‘ ist der Gestaltungsakt zu verstehen, mit dem die repräsentierte Zeit innerhalb des Films dargestellt wird (vgl. ebd.: 182). Im Bereich des Spielfilms gehen repräsentierte und repräsentierende Zeit in der Regel in narrativen Formen auf: Während (3) a) die ‚erzählte Zeit‘ die Zeitspanne bzw. Dauer der erzählten Geschichte eines Films umfasst (vgl. ebd.: 184 f.), ist mit der (3) b) ‚Erzählzeit‘ diejenige Zeit gemeint, die der eigentliche Akt des Erzählens der Geschichte einnimmt (vgl. ebd.: 185). Als letzte Dimension nennt Brössel die (4) ‚Geschichte des Films/Zeit(kontexte) als Geschichte(n) des Films‘ (vgl. ebd.: 188), die in diesem Artikel ausgeklammert bleibt.

An anderer Stelle geht Brüssel detaillierter auf das Konzept filmischer Echtzeit ein. Dabei weist er darauf hin, dass Filme, die diesem Konzept entsprechen, einen Weltentwurf zeichnen, in dem verschiedene semantische Räume präsentiert werden. Die einzelnen semantischen Räume würden sich dabei jeweils durch disjunkte Zeitmodelle auszeichnen (vgl. Brüssel 2019: 1). Beim Wechsel von einem semantischen Raum in den anderen erleben Figuren die Abweichung des Zeitmodells ganz bewusst als Abweichung von ihrer Alltags-Zeiterfahrung innerhalb der Diegese. Zeitmodelle werden also stets in Differenz zur diegetischen Normalzeit erlebbar. Brüssel modelliert einen (offenen) Typenkatalog, der verschiedene Varianten des innerfilmischen Aufeinandertreffens unterschiedlicher Zeitmodelle auflistet (vgl. ebd.: 7 ff.):

- (1) *Retardierendes Zeitmodell*: Zeit vergeht in einem semantischen Raum gemessen an der Normalzeit langsamer.
- (2) *Akzelerierendes Zeitmodell*: Zeit vergeht in einem semantischen Raum gemessen an der Normalzeit schneller.
- (3) *Zyklisches Zeitmodell*: Bestimmte Zeitsegmente wiederholen sich. Die Zeitschleife wird von den Figuren als Abweichung von der unmarkierten singulären chronologischen Abfolge von Zeit innerhalb der diegetischen Realität erlebt.
- (4) *Manipulatives Zeitmodell*: Einzelne Figuren, die einem semantischen Raum zugeordnet sind, können auf die Gesetzmäßigkeiten ihres Zeitmodells gestalterisch einwirken.
- (5) *Kryptisches (Null-)Zeitmodell*: In einem semantischen Raum ist das Zeitmodell nicht näher bestimmbar und geheimnisvoll gestaltet oder es herrscht eine Form der Aufhebung von Zeit vor. Das Zeitmodell ist dennoch in sich schlüssig.
- (6) *Paradoxales Zeitmodell*: Die Zeit in einem semantischen Raum folgt widersprüchlichen Gesetzmäßigkeiten, die nicht aufgelöst werden können. Teilweise weist dieses Zeitmodell eine Kopplung an eine figural-subjektive Metadiege auf. (→ ‚Verstörendes Erzählen‘ im Film)

Zeit als bedeutungstragende Größe in INCEPTION

Christopher Nolans Actionthriller INCEPTION (USA/UK, 2010) erzählt die Geschichte von Dominick ‚Dom‘ Cobb und seines Teams, die mit Hilfe des sogenannten ‚Traumharings‘, eine Inception durchführen. Eine Inception meint die Einpflanzung eines Gedankens in das Unterbewusstsein des Subjekts. Der Film etabliert die Möglichkeit, einen Traum im Traum zu betreten. Die Figuren sprechen diesbezüglich von verschiedenen *Traumleveln*. Eine Inception sei jedoch nur auf einem weiteren Level

möglich: Also in einem Traum im Traum des Traums. Narratologisch betrachtet handelt es sich hier um verschiedene ‚mentale Metadiegesen‘ (vgl. Kuhn 2013: 285 f.)¹. Die von dem Film markierte Realität ist dabei die Diegese, das erste Traumlevel ist die mentale Metadiegeese 1 (M_1), das zweite Level die M_2 und das dritte Level die M_3 usw. Zeit verläuft innerhalb der Diegesen jedoch nicht gleich schnell ab, sondern ist einer bestimmten Gesetzmäßigkeit unterstellt: Zeit innerhalb einer mentalen Metadiegeese (M_n) verläuft im Vergleich zur jeweils diegetisch höheren Ebene (M_{n-1})² um ein zwanzigfaches schneller. Dies wird innerhalb der Diegese damit begründet, dass der Verstand im Traum schneller arbeitet und sich die Zeit deshalb langsamer anfühlt. Während also in der diegetischen Realität zehn Stunden vergehen, vergehen in der M_1 etwas mehr als eine Woche, in der M_2 sechs Monate und in der M_3 über neun Jahre. Im sogenannten Limbus, der als M_4 zu bezeichnen wäre, vergehen dementsprechend 200 Jahre. Diese Konstituierung der Zeit ermöglicht den Figuren innerhalb von mentalen Metadiegesen die Durchführung von zeitaufwändigen Operationen, während gleichzeitig in der diegetischen Realität nur eine kurze Zeitspanne vergeht.

Mit Rückgriff auf Brüssels Typenkatalog kann im Falle von INCEPTION von der Form eines akzelerierenden Zeitmodells gesprochen werden. Dabei wird die Beschleunigung der Zeit innerhalb einer mentalen Metadiegeese im Vergleich zur unmarkierten Normalzeit der diegetischen Realität und zwischen den unterschiedlichen mentalen Metadiegesen durch verschiedene filmische Mittel inszeniert. Drei Beobachtungen sollen hier behandelt werden:

Beobachtung 1: *Die Beschleunigung einer mentalen Metadiegeese gegenüber einer anderen wird durch Parallelmontage und Slow Motion dargestellt.* So stellt die visuelle Erzählinstanz (VEI) beispielsweise die M_2 mittels zeitdeckenden Erzählens und in einer Parallelmontage die höhere Traumebene (M_1) mittels Slow Motion dar (siehe das in Slow Motion dargestellte Herabstürzen des Vans auf der ersten Traumebene). Parallelmontage fungiert hier also als filmisches Mittel, um unterschiedliche Zeitmodelle darzustellen. Konkret wird der Aspekt der Dauer fokussiert. Zeit in der M_1 wird in Relation zur in Normalzeit dargestellten M_2 gedehnt dargestellt. Dabei handelt es sich aber um einen Effekt auf der Ebene des *discours*. Auf der Ebene der *histoire* wird Zeit in der fiktion-internen Realität als Normalzeit gesetzt, wodurch sowohl Zeit in M_1 als auch M_2 (und M_3, M_4) jeweils schneller verläuft. „Effekt ist die filmische Präsentation der Retardierung, obwohl es eigentlich um die Repräsentation der Akzeleration geht, der der Film in einem seiner Realitätssysteme folgt.“ (Brüssel 2019: 8)

¹ Da die jeweiligen Metadiegesen an bestimmte Figuren gebunden sind und Träume dieser Figuren repräsentieren, ist nach Kuhn der Begriff der mentalen Metadiegeese zu verwenden. Kuhn erweitert hier Genettes Begriff der Metadiegeese, da die visuelle Erzählinstanz (VEI), die die Sequenzen zeigt, unabhängig von der filmischen Diegese sei. Eine Metadiegeese unterstehe hingegen einer in der Diegese verankerten audiovisuellen Erzählinstanz. (vgl. Kuhn 2013: 285 f.)

² Die diegetisch ranghöchste Ebene ist somit die Diegese (D) und die diegetisch rangniedrigste Ebene die mentale Metadiegeese 4 (M_4).

Interessant ist dabei ebenfalls, dass die Parallelmontagen zwar Simultaneität erzeugen (wollen), da die Handlungen in den differierenden mentalen Metadiegesen zeitgleich (nur mit unterschiedlicher Geschwindigkeit) stattfinden, sie jedoch innerhalb des Syntagmas *nacheinander* geschaltet sind.

Beobachtung 2: *Die Beschleunigung einer mentalen Metadiegeese gegenüber einer anderen wird durch Raffungen und Ellipsen dargestellt.* So wird die Geschwindigkeit der repräsentierten Zeit, die sich mit dem Wechsel in eine weitere mentale Metadiegeese immer um ein zwanzigfaches multipliziert, auch an der Erzählzeit deutlich: Es kommt vermehrt zu Raffungen und Ellipsen. Kuhn bemerkt in diesem Zusammenhang, dass die Ellipse als Extremform der Raffung verstanden werden könne (vgl. Kuhn 2013: 214). Er berechnet die ‚narrative Geschwindigkeit‘, indem er den Quotienten aus dargestellter Zeit und Darstellungszeit zieht.³ Die Ellipse hat dabei die höchste narrative Geschwindigkeit. Es ließe sich hier also die These aufstellen, dass die narrative Geschwindigkeit, die mit dem ‚Hinabsteigen‘ in weitere mentale Metadiegesen zunimmt, nicht nur die erzählte, sondern auch die repräsentierte Zeit innerhalb dieser mentalen Metadiegesen abbildet. Anhand der Messung der Darstellungszeiten jeder mentalen Metadiegesen, kann beobachtet werden, dass diese von M_1 über M_2 zu M_3 kontinuierlich abnimmt. Eine genaue Angabe zur dargestellten Zeit liegt nicht vor, ist aber anhand einiger Zeitangaben und vor allem aufgrund des Alterungsprozesses von Figuren ableitbar. Daraus lässt sich schließen, dass Zeit mit dem Übertritt einer Figur in eine weitere mentale Metadiegeese, geraffter erzählt wird und somit die repräsentierte Zeit einer mentalen Metadiegeese als schneller verlaufend dargestellt wird als die der ranghöheren.

Beobachtung 3: *Handlungen dauern in einer mentalen Metadiegeese genauso lange wie sie in der diegetischen Realität dauern würden.* Eine Zeitbeschleunigung innerhalb einer mentalen Metadiegeese ist nur relational zu der ranghöheren Ebene zu sehen. Das bedeutet allerdings nicht, dass die Geschwindigkeit des Zeitverlaufs innerhalb einer mentalen Metadiegeese von den Figuren als abweichend wahrgenommen wird. So kann es sein, dass ein Zeitraum von wenigen Minuten in der diegetischen Realität auf der mentalen Metadiegeese (M_4) von den Figuren als viele Jahre erlebt werden kann, ohne dass sie dies als Zeitraffung erleben. Dies wird zum Beispiel daran deutlich, dass Figuren altern können.⁴ Die Unterscheidung zwischen objektiv-physikalischer und subjektiv-erfahrener Zeit ist hier entscheidend. Der Film verdeutlicht die Gefahr für die Figuren, die diese Differenz mit sich bringt. Da die Figuren bei

³ Mit Blick auf die Zeitdimensionen nach Brüssel wären hier Erzählzeit und erzählte Zeit gemeint.

⁴ Hier ist jedoch auch interessant, dass Zeit in Relation zur Diegeese zwar zum einen beschleunigt abläuft, zum anderen aber auch für das Subjekt gedehnt verläuft. Denn wenn die Figuren zurückkehren, haben sie die subjektive Erfahrung gemacht, älter zu werden. Kehren sie zurück, sind jedoch nur wenige Stunden vergangen. Es könnte natürlich sein, dass sie schneller altern, aber dies wird so nicht vom Film markiert. Zudem muss beachtet werden, dass sie im Traum altern und nicht in der vom Film markierten Realität.

einem längeren Aufenthalt im Limbus die objektiv-physikalischen Zeitrelationen zwischen Traum und Realität vergessen könnten und Zeit subjektiv gesehen nicht als beschleunigt empfinden, könnten sie sich somit dort verlieren. Dieses Problem hängt auch mit der Konstitution des Raumes zusammen. Es ist wichtig, dass INCEPTION nur unter Berücksichtigung einer Verschränkung von Zeit und Raum (Labyrinth, Unterbewusstsein, Projektionen etc.) umfassend analysiert werden kann.

Innovativ verfährt INCEPTION vor allem durch die Etablierung mehrerer, paradigmatisch verknüpfter mentaler Metadiegesen. Dabei setzt jede mentale Metadiege M_n im Vergleich zur ranghöheren mentalen Metadiege M_{n-1} beziehungsweise zur diegetischen Realität ein akzelierendes Zeitmodell um.⁵

Zeit im Film: Anschlussmöglichkeiten

Während Gegenstand der bisherigen Forschung vor allem die Zeit der Darstellung (vgl. Kuhn 2013 u. Genette 1972) ist, scheint die Zeit der dargestellten Welt noch nicht genügend erforscht zu sein. Auch Lukas Werner merkt mit Blick auf die Narratologie insgesamt an: „Eine eigenständige Theorie der erzählten Zeit [...] gibt es nicht.“ (Werner 2018: 40) Im Rahmen einer Filmnarratologie ist es hier vor allem die Aufgabe, filmische Phänomene begrifflich zu beschreiben und zu analysieren. Brösels genannter Typenkatalog bietet hierfür einen Ansatz, der um weitere Zeitmodelle erweitert werden könnte. Ausgangslage sollte dabei aus filmnarratologischer Sicht die Narration selbst sein, die den Faktor ‚Zeit‘ zum Beispiel explizit thematisieren kann. Die Grundlage einer Analyse von Zeit in der dargestellten Welt sollten deshalb folgende Fragen sein: (1) Wie stellen sich die Gesetzmäßigkeiten von Zeit in der Diegese dar und wie verhalten sich semantische Teilräume hinsichtlich des Faktors ‚Zeit‘ zueinander? (2) Welchem Zeitmodell entspricht die Zeit in der dargestellten Welt? (3) Mit welchen filmischen Mitteln wird das Zeitmodell entworfen? Ein weiterer Aspekt, der künftiger Forschung unterliegen sollte, ist die Verschränkung von Raum und Zeit, die Bachtin unter dem Begriff ‚Chronotopos‘ als „grundlegenden wechselseitigen Zusammenhang der in der Literatur künstlerisch erfaßten Zeit-und-Raum-Beziehungen“ (Bachtin 2008: 7) versteht. Auch an INCEPTION wird deutlich, dass unterschiedliche (semantische, topografische) Räume, unterschiedlichen Zeitgesetzmäßigkeiten unterliegen können. Das Modell des Chronotopos könnte vor allem auch auf Zeitreisefilme angewendet werden (vgl. Tetzlaff 2021).

Filme

INCEPTION (USA/UK 2010, Christopher Nolan).

Forschungsliteratur

Bachtin, Michail (2008): *Chronotopos*. Frankfurt a. M.

⁵ Jedoch ist INCEPTION nicht der einzige Film, der auf diese Weise mit Zeit spielt. Ein Film ebenfalls neueren Datums stellt INTERSTELLAR (ebenfalls von Nolan) dar.

- Brössel, Stephan (2020): „Relativität und Indexikalität von Echtzeit: Zur diegetischen Kopplung divergenter Zeitmodelle im populären Film“. In: Stephan Brössel u. Susanne Kaul (Hg.): *Echtzeit im Film. Konzepte – Wirkungen – Kontexte*. Paderborn, S. 17–42 (im Erscheinen).
- Brössel, Stephan (2015): „Zeit und Film. ‚Zeitkreise‘ in Christopher Nolans *Memento*“. In: Antonius Weixler u. Lukas Werner (Hg.): *Zeiten erzählen. Ansätze – Aspekte – Analysen*. Berlin/Boston, S. 179–204.
- Kuhn, Markus (2017): „Film“. In: Matías Martínez (Hg.): *Erzählen. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Stuttgart, S. 46–55.
- Kuhn, Markus (2013): *Filmnarratologie. Ein erzähltheoretisches Analysemodell*. Berlin/Boston.
- Tetzlaff, Stefan (2021): „Zum Chronotopos der filmischen Zeitreise“. In: Stefanie Kreuzer (Hg.): *FilmZeit – Zeitdimensionen im Film*. München, S. 379–416 (in Vorbereitung)
- Werner, Lukas (2018): *Erzählte Zeit im Roman der Frühen Neuzeit. Eine historische Narratologie der Zeit*. Berlin/Boston.