

## «Inception»

### Credits

Produktionsjahr 2010 Produktionsland USA	Dominick «Dom» Cobb Leonardo DiCaprio
Dauer 148 Minuten Altersfreigabe FSK 12	Saito Ken Watanabe
Regie Christopher Nolan	Arthur Joseph Gordon-Levitt
Drehbuch Christopher Nolan	Mal Marion Cotillard
Kamera Wally Pfister	Ariadne Ellen Page
Schnitt Lee Smith	Eames Tom Hardy
Musik Hans Zimmer	Stephen Miles Michael Caine

### Verfügbarkeit

**DVD / Blu-ray / Streaming** Amazon, Netflix, iTunes, u.a.

### Drehbuch

[www.raindance.co.uk/site/scripts/Inception.pdf](http://www.raindance.co.uk/site/scripts/Inception.pdf)

### Filmtext

### Unterrichtsmaterial

#### Kapiteleinteilung DVD

Kapitel 1	00:00:00	Kapitel 8	01:10:33
Kapitel 2	00:09:55	Kapitel 9	01:20:10
Kapitel 3	00:19:38	Kapitel 10	01:28:56
Kapitel 4	00:29:40	Kapitel 11	01:39:40
Kapitel 5	00:39:32	Kapitel 12	01:49:12
Kapitel 6	00:49:39	Kapitel 13	01:58:27
Kapitel 7	00:58:48	Kapitel 14	02:09:13

## «Inception»

### 1 Eintauchen

**Erleben** > Wir tauchen in vielfältigste Erlebniswelten ein: Bereisen ferne Länder; besuchen unbekannte Kulturen; entdecken vergangene Zeiten; machen neue und teils «unmögliche» Erfahrungen, versetzen uns in das Leben anderer Menschen; empfinden starke, manchmal verwirrende oder sogar erschreckende Emotionen.

**Entdecken** > Bewegte Bilder besitzen eine hohe Autorität. Wir wollen glauben, was wir sehen. Filmlesen bedeutet zunächst affektiv einzutauchen und ungeschützt zu erleben. Filme können so zum Erfahrungsraum werden, und zumindest unsere Emotionen sind echte Emotionen. Letztlich entstehen Filme jedoch nicht auf der Leinwand, sondern in unseren Köpfen. Filme sind dadurch immer auch eine spontane additive Imagination – ein individueller kreativer Prozess. Die mediale Erfahrung wird damit zur eigenen Erfahrung.

**Mögliche Fragen** > Was habe ich erlebt? – In welche Figuren will/kann ich mich hineinversetzen? – In welche nicht? – Wie sieht die Story aus der Sicht der einzelnen Figuren aus? – Welches Gefühl bleibt? – Wie verändert sich das Erleben beim zweiten Sehen?

#### Beobachtungen

Hubschrauber-Szene  
 Frage nach Gedankeneinpflanzung - Woher kommen unsere Gedanken? - Was löst unsere Gedanken aus?  
 Das Eintauchen wird gefördert durch bedrohliche Musik, Motorengeräusche, Farbgebung: dunkel, tief, grau, braun  
 Szenerie: Stadtwüste, Team schwebt aber darüber hinweg, ist erhaben - das Ende ist nicht absehbar, evtl. könnte es eine Katastrophe sein  
 Paradoxe Situation: Gedanken klauen wird als einfach dargestellt - Gedanken einpflanzen (was in der Realität vorkommt) dagegen als unmöglich oder sehr schwierig  
 «Der Verstand des Subjekts kann den Ursprung des Gedankens immer zurückverfolgen.» Frage nach Subjekt & Objekt - Die Welt als Wille  
 Film kreiert eigene Semantik  
 «Wahre Inspiration kann man nicht fälschen.»

#### Exemplarische Szenen

Kapitel 3

## «Inception»

### 2 Die Differenz zwischen zeigen und wahrnehmen

**Erleben** > Wenn wir in die Erfahrungswelten des Films eintauchen, nehmen wir unsere eigenen Erfahrungen mit. Wir treten zu den Filmfiguren in eine Beziehung und machen einen Film durch Einbezug unserer eigenen Persönlichkeit zu unserem Film.

**Entdecken** > Nicht nur der Film ist eine Projektion – auch wir sind eine Projektion, die sich im Film spiegelt. Dabei überformen wir mit unserer Erfahrung die Erfahrungen der Filmfiguren. Deshalb müssen wir uns ständig fragen: Was erzählt der Film wirklich? Und wer erzählt? Der Kamera kommt hier eine herausragende Bedeutung zu. Ihre Position und Bewegung gibt Aufschlüsse über Erzählperspektiven. Wir müssen bereit sein, unsere subjektive Wahrnehmung nicht für absolut zu halten. Müssen uns immer wieder ganz auf das einlassen, was uns der Film anbietet. Beim Filmlesen entsteht ein Dialog zwischen mir, dem Film und anderen Filmlesern. Dieser Dialog wird bei Literaturverfilmungen zur besonderen Herausforderung.

**Mögliche Fragen** > Wer erzählt? – Gibt es mehrere, wechselnde Erzähler? – Welches sind unsere Leerstellen? – Welche Positionen werden uns angeboten (bsp. von Hauptfigur aus oder auf die Hauptfigur hin)? – Mit welchen Mitteln werden uns diese Positionen angeboten? – Was wird uns gezeigt, und was ergänzen wir?

#### Beobachtungen

Verfolgung von Cobb in Mombasa - ab 0:36:00  
Wer verfolgt Cobb? Befindet er sich hier in einem Traum oder in der Realität?

#### Exemplarische Szenen

Kapitel 4

## «Inception»

### 3 Mittel der Bildgestaltung

**Erleben** > Filme sind allgegenwärtig und spielen für unsere Wahrnehmung der Welt und unseres Lebens eine dominante Rolle. Das Filmerlebnis lebt stark von einem meist unbewussten, temporären Kontrollverlust: Ich mache fremde Bilder zu meinen eigenen. Der vergleichsweise geringe Abstraktionsgrad – ich sehe Bilder und höre Töne wie im «echten Leben» – und das vorgegebene Rezeptionstempo – ein Film «wird gezeigt» – verstärken dieses Gefühl der Fremdsteuerung.

**Entdecken** > Filme sind gemacht. Sie haben Filmemacher, welche die Bilder herstellen und kontrollieren. Die wichtigsten Mittel der Bildsprache, die es im Filmlesen zu entdecken gilt: Kamerabewegungen und -positionen, Farb- und Lichtregie, Einstellungsgrößen.

**Mögliche Fragen** > Wenn wir uns die Kamera personal vorstellen, welche Standpunkte nimmt sie ein? – Wie wird die Kamera bewegt? – Erkennen wir ein Farb- und Lichtkonzept? – Welches sind die vorherrschenden Einstellungsgrößen? – Gibt es auffällige Ausnahmen? – Wichtig: Mit dem «Wie» der Bildgestaltung muss immer auch die Frage nach dem «Warum» verbunden werden.

#### Notizen

Wir befinden uns anfangs auf Augenhöhe im Hubschrauber, sind mittendrin - danach verliert sich der Hubschrauber in der Szenerie  
Farbe/Licht: grau, Technik, Stahl, düster, Regen, laut

#### Exemplarische Szenen

Kapitel 3

## «Inception»

### 4 Die Figur und ihre Rolle

**Erleben** > Im Film kann die Identifikation mit den Figuren so weit gehen, dass wir deren weitere Handlungen und deren Motivation über den Film hinaus verhandeln. Wir behandeln Figuren des Films – besonders stark in Serienformaten – als reale und uns sehr vertraute Menschen. Wir sind uns häufig nicht bewusst, dass wir beim Film an einem Rollenspiel teilnehmen.

**Entdecken** > Der Film zeichnet seine Figuren mit Bild und Ton. Unsere Haltung zu ihnen und unser Nachvollzug ihrer Handlungen scheint deshalb viel klarer und enger gefasst. Dass im Film Figuren von Schauspielerinnen und Schauspieler dargestellt werden, führt jedoch zu neuen Spielräumen. Derselbe Schauspieler kann beispielsweise das eine Mal Held sein und das andere Mal ein Schurke. Filmische Figuren werden in einem sehr komplexen Prozess durch Schauspiel, Drehbuch und Regie gestaltet. Jede Figur ist auch eine Rolle, die von einem Schauspieler/einer Schauspielerin interpretiert wird.

**Mögliche Fragen** > Gibt es Figuren, die ich anders empfinde, als ich sie eigentlich von der Rolle her empfinden sollte? – Welche Schauspielerinnen/Schauspieler kenne ich aus einer anderen Rolle? – Hat das eine Auswirkung auf die Figur? – Welche Szene empfinde ich als besonders gut oder schlecht gespielt? – Wer könnte dafür verantwortlich sein (Schauspiel, Regie, Drehbuch)?

#### Beobachtungen

#### Exemplarische Szenen

Leonardo di Caprio: ist sein Teenie-Image nie ganz losgeworden, wirkt zu leichtgewichtig, geringe Bandbreite in der Mimik und Gestik, vgl. Titanic, The Revenant, The Great Gatsby, Catch Me If You Can...

Ellen Page als Ariadne: ist die eigentliche Identifikationsfigur, weiss genau so viel wie Cobb, ist ähnlich fasziniert, hinterfragt und durchdringt die Protagonisten aber, vgl. Juno

Saito als alter Mann (2:12:26) erinnert an Yoda (Star Wars), Close-up auf das alte Händepaar, Symbol für das gemeinsame Leben, der psychologischen Wahrheit jenseits aller Verschachtelungen

«Inception»

**5 Dramaturgie und Montage**

**Erleben** > Filme laufen technisch betrachtet linear ab – wir sehen uns «einen Streifen» an. Jedes einzelne Bild erhält in dieser Abfolge einen festen Platz zugewiesen. Im Kino folgen wir diesem Streifen ohne selbst eingreifen zu können. Das Kinoerlebnis ist vergleichbar mit einer Zugfahrt, bei der unser Weg durch eine Trasse vorgegeben ist und wir den Zug nicht selbst steuern.

**Entdecken** > Wir unterscheiden zwischen Erzählzeit und erzählter Zeit. In diesem Spannungsfeld können Filme eine überaus komplexe Dramaturgie entwickeln. Es gibt unter anderem die Heldenreise im klassischen Erzählkino, lineare Echtzeitstrukturen, verschachtelte Vor- und Rückblendenstrukturen, Spiel mit der Erzählperspektiven, rückwärts erzähltes Kino und auch rein assoziatives Spiel ohne ersichtliche Dramaturgie. Der Montage (oft auch verkürzt «Schnitt» genannt) von Bild und Ton kommt herausragende Bedeutung zu. Der «Streifen» entsteht (bis auf wenige, meist experimentelle Ausnahmen) in der Montage.

**Mögliche Fragen** > Wir unterscheiden zwischen Erzählzeit und erzählter Zeit. In diesem Spannungsfeld können Filme eine überaus komplexe Dramaturgie entwickeln. Es gibt unter anderem die Heldenreise im klassischen Erzählkino, lineare Echtzeitstrukturen, verschachtelte Vor- und Rückblendenstrukturen, Spiel mit der Erzählperspektiven, rückwärts erzähltes Kino und auch rein assoziatives Spiel ohne ersichtliche Dramaturgie. Der Montage (oft auch verkürzt «Schnitt» genannt) von Bild und Ton kommt herausragende Bedeutung zu. Der «Streifen» entsteht (bis auf wenige, meist experimentelle Ausnahmen) in der Montage.

Beobachtungen	Exemplarische Szenen
wird insgesamt als schnell empfunden (Actionszenen)	
in den Traumverschachtelungen fällt die Montage besonders auf - Fall des Vans	
schwer verständlich ist am Ende der Altersunterschied zwischen Saito und Dom	
Warum müssen am Ende alle lebend aus dem Van kommen?	
Die Rahmenhandlung ist erst aus der Rückschau erfassbar. Die Montage treibt die Verschachtelung bewusst auf die Spitze	
Es werden 5 Ebenen wahrgenommen: Flugzeug - New York im Regen - Hotel - Gebirgslandschaft im Schnee - Stadtruine & Strand. Ist das Ende ebenfalls ein Traum - also die 6. Ebene?	
Die Ebenen werden durch das Setting, das Wetter und die damit verbundenen Farben optisch voneinander abgehoben	
Das Grundthema ist schnell erklärt, der genaue Handlungsverlauf dagegen ist sehr komplex - auch durch das permanente Wechseln der Traumebenen	

## «Inception»

### 6 Bewusster Umgang mit Fiktionalität

**Erleben** > Die Erlebniswelt des Films ist so stark, dass sie unsere Sicht auf die Realität verändert. Wir machen uns anhand von Filmen ein Bild der Welt, des Lebens und der Menschen. Und wir beurteilen die Realität aufgrund unserer Filmerfahrung. Wir übernehmen damit fiktionale Filminhalte als reale Fakten in unser Weltbild. Deshalb kann das Kino auch als eine moderne Variante von Platons Höhlengleichnis interpretiert werden.

**Entdecken** > Filme sind nicht ausschliesslich Fiktion. Sie bilden immer auch Realitäten ab und schaffen neue Realitäten. Der Film überformt die Wirklichkeit, was für den dokumentarischen Film mindestens so sehr gilt wie für den fiktiven. Zudem ist jeder Film genauso subjektiv wie seine Betrachter. Er wird entgegen dem filmtechnischen Sprachgebrauch durch ein «Kamerasubjektiv» aufgenommen. Analytisches Filmlesen kommt dem Wechselspiel von Fiktionalität und Realität, der gefühlten Objektivität und der tatsächlichen Subjektivität auf die Spur und wird letztlich zu einer Philosophie des Film.

**Mögliche Fragen** > Filme sind nicht ausschliesslich Fiktion. Sie bilden immer auch Realitäten ab und schaffen neue Realitäten. Der Film überformt die Wirklichkeit, was für den dokumentarischen Film mindestens so sehr gilt wie für den fiktiven. Zudem ist jeder Film genauso subjektiv wie seine Betrachter. Er wird entgegen dem filmtechnischen Sprachgebrauch durch ein «Kamerasubjektiv» aufgenommen. Analytisches Filmlesen kommt dem Wechselspiel von Fiktionalität und Realität, der gefühlten Objektivität und der tatsächlichen Subjektivität auf die Spur und wird letztlich zu einer Philosophie des Film.

#### Beobachtungen

#### Exemplarische Szenen

Film beschäftigt lange, weil Realität und Fiktion scheinbar unentwirrbar vermischt werden

Das Spiel mit der Fiktionalität scheint beherrschbar, ist es aber nicht

Vergleiche mit Romantik, aber auch Games

## «Inception»

### 7 Symbolische und metaphorische Bildsprache

**Erleben** > Filme arbeiten gezielt mit ikonographischen Mitteln. Sie bauen – auch aus Erzählokonomie – auf die unmittelbare Wirkung von Symbolen und Metaphern, selbst wenn uns diese nicht bewusst werden. Diese Stilmittel stehen bei Filmen üblicherweise ganz im Dienst der Erzählung und werden häufig gar nicht bewusst wahrgenommen. Sie bringen häufig – ähnlich wie Träume – das Unterbewusste ins Bewusste – das Unsichtbare ins Sichtbare.

**Entdecken** > Stilmittel sind nicht bloss Hilfsmittel der Erzählung. Das oberflächliche Erkennen und Aufzählen dieser Mittel greift deshalb viel zu kurz. Es geht immer auch um die tiefere Frage, weshalb ein Stilmittel angewendet wird; was es mit uns macht; was es erzählt. Die metaphorische und symbolische Ausdrucksweise eines Films ist die sichtbar-unsichtbare Metaebene des Films. Sie kann auch dazu verwendet werden, uns aus Gewohnheiten und Sicherheiten aufzuschrecken, beispielsweise durch gezielte Regelverstöße gegen Stilkonventionen.

**Mögliche Fragen** > Gibt es Szenen, die ich als geheimnisvoll empfinde? – Welche Gegenstände erhalten eine herausragende Bedeutung? – Sind mir wiederkehrende Motive aufgefallen?

Beobachtungen

Exemplarische Szenen

## «Inception»

### 8 Mit Filmen wird man nie ganz fertig

**Erleben** > Wir nehmen Filme – zumindest im Kino – kollektiv wahr. Die Filmvorführung schafft ein Gemeinschaftserlebnis. Gleichzeitig erleben wir Filme aber absolut subjektiv. Mehr noch: Wir nehmen sie sogar innersubjektiv wahr: Filme wirken auf uns in unterschiedlichen Zeiten und in unterschiedlichen Stimmungen unterschiedlich. Das bedeutet: Filme verändern sich, weil wir uns verändern.

**Entdecken** > Filme entstehen nicht auf der Leinwand, sie entstehen in einem interaktiven Publikum, sie entstehen in unseren Köpfen, und sie entstehen immer wieder neu. Unterschiedliche Interpretationen sind die zwangsläufige Folge. Die richtige Interpretation kann es deshalb genauso wenig geben wie den objektiv guten Film.

**Mögliche Fragen** > Was passiert, wenn ich den Helden als Bösewicht und den Bösewicht als Helden interpretiere? – Was passiert, wenn ich die weibliche Hauptrolle als männlich und die männliche als weiblich betrachte? – Kann ich mir eine Interpretation vorstellen, die auf den ersten Blick völlig unsinnig erscheint?

#### Beobachtungen

#### Exemplarische Szenen

Es gibt keine eindeutige Heldenfigur - das Unterbewusstsein stürzt ab - der Held ist sein eigener impliziter Gegenspieler und damit auch ein Anti-Held

Zunächst erscheint die Exposition zwar verwirrend, aber gleichzeitig normal - erst im Rückblick vom Ende des Films her gedacht entfaltet sie ihren Symbolcharakter

## «Inception»

### 9 Über Filme reden und schreiben

**Erleben** > Wir haben das Bedürfnis anderen Menschen von unseren filmischen Erfahrungen zu erzählen, scheitern aber häufig daran, die gesehenen Bilder in Worte zu fassen.

**Entdecken** > Die Transformation von Bildern in Worte ist genauso anspruchsvoll wie die Transformation von Worten in Bilder. Die Einsicht, dass Bilder genauso subjektiv und vieldeutig sind wie Worte, und die Entdeckung, dass auch der Film mit Leerstellen erzählt, all dies hat eine befreiende Wirkung auf die Beschreibung von Filmen. Filmleser suchen nicht das lückenlose Sequenzprotokoll, sondern die Erfassung und Vermittlung einer Essenz, sie suchen die Beschreibung eines Films als neue, reflektierte Erzählung. Sie stellen sich aber auch der Herausforderung, ihre Interpretation verständlich und nachvollziehbar zu argumentieren.

**Mögliche Fragen** > An welche Szenen des Films kann ich mich spontan erinnern? – Welche Szenen haben mir besonders gut gefallen? – Welche Szenen haben mir gar nicht gefallen? – Ergeben sich daraus Aufschlüsse über Qualitäten und Mängel des Films? – Was will der Film erreichen? – Erreicht er sein Ziel auch? – Mit welchen Mitteln erreicht er es? – Welche Mittel stehen dem Ziel im Weg?

#### Beobachtungen

#### Exemplarische Szenen

Schlusszene enthält Cliffhanger - fällt der Kreisel um oder nicht - damit entsteht auch eine Leerstelle, über die man zwangsläufig über den Film hinaus nachdenkt. Dasselbe gilt für den Sturz des Vans und die Exposition am Strand

Das Ziel des Films könnte sein, uns im Labyrinth der Erzählung gefangen zu halten, uns in verschiedene Gehirnwindungen zu führen und wieder heraus - Irr-Sinn und Wahn-Sinn

## «Inception»

### 10 Genres und ihre Regeln

**Erleben** > In der Filmbewerbung wie der Filmkritik wird jeder Film mit einem Genre-Etikett versehen: Komödie, Thriller, Action, Science-Fiction, Horror, Parodie, Western...

Diese Etikettierung funktioniert und ist beliebt, weil damit eine bestimmte Erwartungshaltung bei den Kennern des Genres geweckt wird.

**Entdecken** > Wer ein Filmgenre zu definieren versucht, wird entdecken, dass die Grenzen zwischen Genres fließend sind. Und dass praktisch jeder Film hybrid ist, sich also verschiedenen Genres zuordnen lässt. Dennoch hilft der Versuch Genres zu definieren der analytischen Durchdringung des Films. Stilmittel können in der Beschäftigung mit Genres besonders deutlich herausgearbeitet werden. Über den Versuch, ein Genre zu fassen, entdecken wir also formale Mittel neu und dringen in tiefere dramaturgische Dimensionen vor. Zudem hilft die Genre-Beschäftigung bei der gesellschaftlichen und kulturgeschichtlichen Verortung von Filmen.

**Mögliche Fragen** > Kann ich den Film eindeutig einem Genre zuordnen? – Handelt es sich um eine Parodie? – Muss man das Genre kennen, um den Film zu verstehen? – Mit welchen Genreregeln und -klischees arbeitet der Film?

#### Beobachtungen

#### Exemplarische Szenen

Science-Fiction-Action

Schwer einzuordnen ist das Ende: Ist es ein Happy-End, um die Rückkehr in eine harmonische, glückliche Realität oder um das ewige Verharren im Traum, in einem inszenierten Glück - auch die Musik löst diese Widersprüche aus

Die Verschachtelung von Traum und Realität hinterlässt beim Zuschauer Orientierungslosigkeit

Für einen echten Action-Film hat der Film zu viele Sprünge und Brechungen, die retardierend wirken

## «Inception»

### 11 Filmhistorisches Bewusstsein entwickeln

**Erleben** > Das filmhistorische Bewusstsein beschränkt sich im Normalfall auf die «kinoaktive» Lebenszeit des jeweiligen Zuschauers. Filme, die davor entstanden sind, werden als «alt» qualifiziert oder im Dunkel der Filmgeschichte gar nicht wahrgenommen. Filme können nur so weit eingeordnet werden, wie der filmhistorische Horizont reicht.

**Entdecken** > Jeder Film hat seine Filmgeschichte. Das heisst, er baut auf der technischen, formalen, stilistischen und auch erzählerischen Tradition der Filmgeschichte seit 1895 auf. Die meisten Filmemacher beziehen diese Tradition ganz bewusst ein. Sie bauen damit einen zusätzlichen Resonanzraum, der für das grundlegende Verstehen eines Films zwar nicht zwangsläufig notwendig ist, der aber für Mitwisser den Filmlesegenuss erhöht und eine differenziertere Durchdringung und Einordnung des Kunstwerks anbietet. Filmgeschichte bringt Vernetzung und Nachhaltigkeit ins Filmlesen.

**Mögliche Fragen** > An welche andere Filme werde ich erinnert? – Arbeitet der Film inhaltlich oder formal mit eindeutigen Filmzitate? – Ist das Erkennen der Filmzitate für das Verständnis des Films wesentlich? – Sind die Zitate substantiell oder dekorativ? – Erkenne ich stilistische oder inhaltliche Hommagen?

#### Beobachtungen

#### Exemplarische Szenen

«Matrix» der Wachowski-Schwestern

«Femme Fatale» von Brian de Palma

«Das Cabinet des Dr. Caligari» von Robert Wiene

«Der Student von Prag» von Paul Wegener

«Cube» von Vincenzo Natali