

Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse,
Norbert M. Schmitz (Hg.)

BILDVERSTEHEN

Spielarten und Ausprägungen der
Verarbeitung multimodaler Bildmedien

büchner BEWEGTBILDER

Bildverstehen

Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse,
Norbert M. Schmitz (Hg.)

Bildverstehen

Spielarten und Ausprägungen der
Verarbeitung multimodaler Bildmedien



B Ü C H N E R

Besuchen Sie uns im Internet:
www.buechner-verlag.de



FACHHOCHSCHULE KIEL
University of Applied Sciences

muthesius
kunsthochschule



FORSCHUNGSGRUPPE
BEWEGTBILDWISSENSCHAFTEN
KIEL

ISBN (Print) 978-3-941310-79-7

ISBN (ePDF) 978-3-941310-80-3

Copyright © 2017 Büchner-Verlag eG, Darmstadt

Umschlaggestaltung: Büchner-Verlag eG, Darmstadt

Das Werk, einschließlich all seiner Teile, ist urheberrechtlich durch den Verlag geschützt. Jede Verwertung ist ohne die Zustimmung des Verlags unzulässig. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie, detaillierte bibliografische Angaben sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Inhalt

Dank.....	7
Einleitung	8
<i>Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse & Norbert M. Schmitz</i>	
The Cinematic Relation: Singular Thought, Mental Files, and Film	16
<i>Enrico Terrone</i>	
Ein mediumzentriertes Kommunikationsmodell.....	31
<i>Lars Elleström</i>	
Images on the Move – and Others that Stay Put: The Cognitive Semiotics of Lifeworld Mediation.....	62
<i>Göran Sonesson</i>	
The Borders of Metalepses and the Borders of the Image	93
<i>Jacobus Bracker</i>	
Simulation and Synesthesia.....	110
<i>László Tarnay</i>	
Videospiele als Zeitkristallisationsmaschinen: Aspekte einer temporalen Bildtheorie	136
<i>Serjoscha Wiemer</i>	

Gedächtnis und Figuration:

Temporale Immersion und ludische Erlebnisfiguration

im Computer- und Videospiel..... 162

Lars C. Grabbe & Patrick Rupert-Kruse

Predictive Thinking in Virtual Worlds:

Video Games and the Bayesian Brain 189

Federico Alvarez Igarzábal

Design und virtuelle Kommunikation:

Eine designwissenschaftliche Studie zur digitalen

Kommunikation in Fernbeziehungen 205

Tobias Held

Autoren..... 237

Dank

Die Idee zu einer Tagung zum Thema des Bewegtbildes reicht bis in das Jahr 2011 zurück und entwickelt sich mittlerweile zur festen Größe innerhalb der deutschen Forschungslandschaft.

Als außerordentliche wissenschaftliche Kooperation zwischen Fachhochschule Kiel, Muthesius Kunsthochschule in Kiel sowie der Christian-Albrechts-Universität wurden Konzept und Ausrichtung der Tagung seit 2011 durch Dr. Lars C. Grabbe, Prof. Dr. Patrick Rupert-Kruse, Prof. Dr. Norbert M. Schmitz und Prof. Dr. Hans J. Wulff konstant weiterentwickelt und mit internationalen Diskursen verknüpft.

Besonderer Dank gilt hier der Fachhochschule Kiel, die das Tagungskonzept der „Forschungsgruppe Bewegtbildwissenschaft Kiel“ (FBK) seit 2011 finanziell fördert und darüber hinaus Tagungsraum und -technik großzügig zur Verfügung stellt.

Mit diesem vierten Band wird die eigenständige wissenschaftliche Buchreihe im Büchner-Verlag Darmstadt konsequent und leidenschaftlich weitergeführt. Für die Umsetzung bedanken wir uns herzlich bei der Fachhochschule Kiel und der Muthesius Kunsthochschule in Kiel, welche den Druck dieser Publikation finanziell ermöglichen.

Besonderer Dank gilt natürlich den Autoren, die mit ihrer Forschung und Inspiration die notwendigen Impulse für eine Publikation gelegt haben.

Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse & Norbert M. Schmitz
im Januar 2017

Einleitung

Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse & Norbert M. Schmitz

Im Zentrum des vorliegenden Bandes steht der Versuch, die auf das Verstehen hinführende Verarbeitung von Medienbildern in ihren grundlegenden Strukturen zu erfassen. Schließlich spielen in der menschlichen Wahrnehmung, Prozessierung und Speicherung bewegter Bildtypen – seien sie interaktiv oder nicht – die Systeme des Mentalen und Körperlichen eine zentrale Rolle für das spezifische Bild-Verstehen: Der Rezipient entschlüsselt verschiedenste Zeichenrelationen des Symbolischen, Ikonischen oder Indexikalischen, erlebt multimodale Medienartefakte bis hin zur *sensomotorischen Interdependenz* (Grabbe, Rupert-Kruse und Schmitz 2013), lässt sich vom teilweise immersiven Realismus digitaler Bilder überwältigen (Prince 1996) oder koppelt sich mental und sensorisch an filmische Inputs (Ohler 1994; Wulff 2002; Wuss 1993) oder interaktive Computer- und Videospiele, welche kohärente Funktions- und Handlungskreisläufe zwischen Artefakt und User stabilisieren können (vgl. Fritz 1997: 190–193).

Die Rezeption von Filmen, begriffen als über eine ausgedehnte Werk-Zeit verfügende Bewegtbilder, veranlasst uns dazu, im zeitlichen Verlauf der Rezeption ein mentales Modell in Interaktion mit unterschiedlichen und durch Filminhalte aktivierten Wissensbeständen zu generieren, aufgrund derer während der Rezeption die Genrezugehörigkeit bzw. spezifische kulturelle Dispositionen bestimmt und intrinsische Figurenmotivationen oder -Emotionen mental modelliert und schließlich emotional nachempfunden werden können (vgl. Ohler 1994: 32–37; Eder 2008). Diese mentalen Konstrukte bilden zudem die Grundlage für kognitive Inferenzschlüsse, um z.B. die weitere Handlung eines Filmes oder einer Serie – selbst über mehrere Folgen hinweg – zu imaginieren oder als mentale Hypothese zu sta-

bilisieren. Dies gilt auch für die Neuformulierung oder den Regelbruch bezogen auf die Erwartungen des Publikums z.B. im experimentellen Kino oder bestimmten künstlerischen Filmen, bei denen vorgegebene Strukturen neu geordnet bzw. etabliert werden. In Bezug auf interaktive Medien besteht eine grundlegende Funktion des bewegten und digitalen Computerspielbildes darin, sich mit diesem in einem kybernetischen Feedbackloop und Funktionskreislauf zu verschalten – einer Schleife von Spielereingaben und Programmausgaben, sogenannte „Input-/Output-Loops“ (Klimmt 2006: 71).

Das bedeutet also, dass erst im wechselwirksamen Systemzusammenhang von körperlicher Partizipation, sinnlicher Adressierung und kognitiver Organisation sowohl phänomenale als auch semiotische Dimensionen des Verstehens und Erlebens prozessual emergieren und hierdurch die spezifischen Verarbeitungs- und Speichervorgänge medialer Inputs unterschiedlich geprägt werden können.

Im Fokus des vorliegenden Bandes steht folglich der Versuch aus interdisziplinärer Perspektive einige der überaus vielfältigen und komplexen Interaktionen zwischen Bildern und den Prozessen der Wahrnehmung und Verarbeitung explorativ zu erfassen und über den Rückbezug auf ihre Verbindung mit somatischen und mentalen Prozessen näher zu analysieren und zu spezifizieren. Damit gehen dann Fragen nach einer phänomenologischen und/oder semiotischen Analyse von Perzeptions- und Rezeptionsprozessen multimodaler dynamischer Artefakte einher sowie nach der diagrammatischen und zeitlichen Struktur bewegter Bildtypen wie Filmen oder Computer- und Videospielen, da diese sich in einem zeitlichen Verlauf präsentieren und damit während der Rezeption ständig in einen höherstufigen mentalen Bedeutungszusammenhang zeitlich konsistent überführt werden müssen. Daran knüpft die Frage nach der Rolle der sensorischen Prozessierung interaktiver Bewegtbilder und den damit verbundenen kybernetischen Steuerungsprozessen an, die zwischen den Bildern und den Spielenden wirken, und als zentraler Teil ihrer spezifischen Rezeption angesehen werden müssen.

Bereits in den vorhergehenden Publikationen der Buchreihe „Bewegtbilder“ wurde stets durch die Herausgeber und zahlreichen Autoren betont, dass für eine Bestimmung des Bildverstehens das komplexe mediale Systemgefüge aus Kognition, Sinnlichkeit, Reprä-

sensation und Verkörperung adressiert werden sollte, da erst durch die Integration dieser Komponenten die Erlebnisdimensionen und Sinnhorizonte (interaktiver) audiovisueller Artefakte sinnvoll beschreibbar werden. Folglich formieren sich erst im Zusammenspiel von sinnlicher Adressierung, kognitiver Organisation und leiblicher Partizipation sowohl phänomenale als auch semiotische Prozesse des Verstehens oder Erlebens, durch welche die spezifischen Verarbeitungs- und Speichervorgänge medialer Impulse geprägt werden. Die wissenschaftliche Zielsetzung des vorliegenden Bandes ist demgemäß die Analyse der vielfältigen und komplexen Interaktionen zwischen den Bildern, ihren technischen Medienstrukturen und den Prozessen der Wahrnehmung und Verarbeitung, die über ihre Verbindung mit leiblichen und mentalen Prozessen erfasst und analysiert werden können. Dabei sind im Rahmen einer solchen Zugriffsweise beide, also sensorische wie geistige Phänomene nicht als Gegensätze zu verstehen, sondern Bestandteile einer einheitlichen körperlich-materiellen Struktur als biologisch-anthropologischer Voraussetzung sämtlicher Wahrnehmungsakte und ihrer Interpretation. Jedes Medium korrespondiert mit diesen, um als solches funktionieren zu können. Schon der Film und erst recht die neuen Medien kennzeichnen sich dadurch, dass durch Verzeitlichung und durch Einbeziehung weiterer Sinnesmodalitäten eine immer höhere Wahrnehmungs- und Zeichenkomplexität erreicht wird, welches als spezifische Herausforderung einer Bewegtbildwissenschaft gelten darf.

Die Tagung „Moving Images 2015. Perception – Reception – Interaction. Varieties and Characteristics of Media Image Processing“, deren interdisziplinäre Vorträge den Ausgangspunkt dieser Publikation liefern, bildete die fünfte Veranstaltung der Tagungs- und Publikationsreihe „Bewegtbilder“, die von der *Forschungsgruppe Bewegtbildwissenschaft Kiel* unter Beteiligung der Fachhochschule Kiel und der Muthesius Kunsthochschule Kiel organisiert wurde. In jenem Jahr fand sie erstmalig international und bilingual (in Deutsch und Englisch) statt, da die Veranstalter eine Notwendigkeit der Integration unterschiedlicher internationaler wissenschaftlicher Standpunkte zum Thema „Bewegtbilder“ im Kontext einer bildwissenschaftlichen Auseinandersetzung sahen und noch sehen. Dies war und ist insofern

zentral, da neueste internationale Erkenntnisse zu diesem Themenbereich vor und mit Akademikern aus aller Welt in Deutschland präsentiert und diskutiert werden können. Dieser Austausch sollte einem wissenschaftlichen Denken, Forschen und Vernetzen über Ländergrenzen hinweg dienen und insbesondere einen Beitrag dazu leisten, auch Standpunkte der deutschen Forschung einem internationalen Publikum zugänglich zu machen.

Die vorliegende Publikation will vor allem die Multi- bzw. Interdisziplinarität der enthaltenen Beiträge und Perspektiven betonen, da die Herausgeber durch die Auswahl der Ansätze keinen homogenen Diskurs zu den Themengebieten abbilden wollen, sondern teilweise direkt auf Heterogenität und sogar Kontrapunkte setzen, um die Vielfältigkeit der Näherungen und Interpretationen der unterschiedlichen Autorinnen und Autoren zu unterstreichen. Und dieses – für die Herausgeber fruchtbare und erforderliche – Vorgehen spiegelt sich auch in der Vielfalt und Dynamik der Texte des aktuellen Bandes wieder.

Im Artikel *The Cinematic Relation: Singular Thought, Mental Files, and Films* diskutiert Enrico Terrone die Rezeption von Filmen über das Konzept der *mental files*. Mental files sind dabei als Strukturen zu verstehen, die es uns erlauben, Informationen über bestimmte Verbindungen zwischen dem Subjekt und bestimmten Objekten der Wahrnehmung zu speichern. Terrones Argumentation zielt nun drauf ab, dass in der Filmwahrnehmung eine sogenannte *twofileness* auftritt, in welcher sich die Wahrnehmung und damit die rezeptive Verarbeitung der (dargestellten) Objekte mit der Wahrnehmung des Films als Artefakt überlagert. Diesen neuartigen Ansatz zur Erklärung filmischer Darstellung konterkariert Terrone schließlich mit aktuellen filmphilosophischen Ansätzen von u.a. Gregory Currie, Noël Carroll und Berys Gaut.

Lars Elleström will in *Ein medienzentriertes Kommunikationsmodell* ein neues Modell von Kommunikation vorschlagen, um ein möglichst klares theoretisches System zur Verfügung zu stellen, anhand dessen sich die Prozesse der Kommunikation beschreiben, erläutern und analysieren lassen. Denn obwohl es bereits zahlreiche gelungene und nützliche Ansätze gibt, in denen die grundlegenden Merkmale der Kommunikation beschrieben und analysiert wurden, sind dort

dennoch einige notwendige Aspekte unzureichend beleuchtet worden: Etwa das Verhältnis verbaler und nonverbaler Sinngehalte, die materiellen und mentalen Aspekte der Medialität, vorsemiotische wie semiotische mediale Merkmale des Mediums und damit die grundlegenden medialen Differenzen, die für die unterschiedlichen kommunikativen Kapazitäten wesentlich sind.

Mit dem Unterschied zwischen statischen und bewegten Bildern beschäftigt sich Göran Sonesson in dem Text *Images On the Move – and Others that Stay Put: The Cognitive Semiotics of Lifeworld Mediations*. Sonesson sieht Film nicht einfach als eine weitere Art von Bildern an, sondern argumentiert, dass die Erfahrung der Filmwahrnehmung als grundsätzlich verschieden von der Bildwahrnehmung zu verstehen ist. Andererseits führt er gleichermaßen über theoretische Reflexionen und Experimente aus, dass einzelne Bilder *virtuelle Narrative* beinhalten können und daher in ihrer performativen Aktualisierung durch imaginative Prozesse in gewisser Weise mit einer Filmsequenz vergleichbar sind. Dabei müssten aus Sicht der Herausgeber solche Überlegungen wieder rückgebunden werden an die temporale und vor allem narrative Struktur des klassischen Bildes, will man nicht in die schlichte Dichotomie atemporaler und temporaler Gattungen bzw. Medien zurückfallen, welche die Ästhetik der frühen Moderne des späten 18. Jahrhunderts prägte.

In *The Borders of Metalepses and the Borders of the Image* beschäftigt sich Jacobus Bracker mit den Grenzen des bewegten Bildes. Ein Instrument, mit dem diese Grenzen übertreten bzw. verletzt werden können, ist die Metalepse, eine Situation, in der zwischen unterschiedlichen Ebenen der Narration gewechselt wird. Bracker macht in seinem Artikel den Blick einer Film-, Serien- oder Videospiel-Figur als direkte Adressierung der Rezipierenden als visuelle Form der Metalepse aus. Wie eine solche Metalepse einerseits Immersion brechen und andererseits verstärken kann, wird anhand unterschiedlicher Beispiele diskutiert.

László Tarnay widmet sich in *Simulation and Synesthesia* der evolutionären und ökologischen Grundlage menschlicher Wahrnehmung im Zusammenhang mit der Entwicklung der Medien. Dieser zusammenhängende Prozess hat die Art und Weise der Medienwahrnehmung radikal verändert und einen Wechsel von Repräsentation hin

zur Simulation induziert, der sich an der Materialität und Medialität aktueller Medientechnologien ablesen lässt.

Die temporale Dimension von Video- und Digitaltechnologien fokussiert Serjoscha Wiemer in seinem Artikel *Videospiele als Zeitkristallisationsmaschinen: Aspekte einer temporalen Bildtheorie*. Er beschäftigt sich mit der Möglichkeit von Videospielen, zeitliche Prozesse in Wahrnehmungsprozesse zu transformieren, wodurch innerhalb einer medienästhetischen Betrachtungsweise zeitliche Prozesse der Bildkonstitution und der Bildwahrnehmung in den Fokus rücken. Wiemer entwickelt hier eine temporale Ästhetik, die sich auf die Beziehungen zwischen Bildern sowie zwischen Körper und Bild konzentriert, um eine weiterführende Analyse und Interpretation von Videospielen zu ermöglichen.

Auch Lars Grabbe und Patrick Rupert-Kruse untersuchen in *Gedächtnis und Figuration: Temporale Immersion und ludische Erlebnisfiguration im Computer- und Videospiel* das komplexe Verhältnis von bewegtem Bild, dessen Wahrnehmung und den Stellenwert des Gedächtnisses innerhalb der Medienrezeption. Orientierend an phänomenologischen Theoriemodellen der Zeit untersuchen sie das Spannungsverhältnis zwischen der Temporalität von Performativität und der ludischen Ebene des Computer- und Videospiels sowie den rezeptiven Zeitstrukturen des Users.

Federico Alvarez Igarzábal untersucht in *Predictive Thinking in Virtual Worlds: Video Games and the Bayesian Brain* eine zeitbasierte Form des Feedbacks. Dabei geht es ihm um den Umgang mit dem Horizont der Unbekannten, denen sich die Spielenden jedes Mal gegenüber sehen, wenn sie ein neues Spiel oder ein neues Level ‚betreten‘. Durch das Erlernen der rudimentären spielinternen Regeln und Mechanismen sind sie aufgrund der bayesianischen Struktur des Gehirns in der Lage, Vorhersagen über weiteren Verlauf des Spiels und der benötigten subjektiven Fähigkeiten zu treffen – und das Spiel zu meistern.

Tobias Held geht abschließend in dem Artikel *Design und virtuelle Kommunikation: Eine designwissenschaftliche Studie zur digitalen Kommunikation in Fernbeziehungen* empirisch und explorativ der Frage auf den Grund, inwieweit die zur Aufrechterhaltung einer Beziehung typischen Merkmale des Austauschs von Erlebnissen, Erfahrungen und

Gefühlen telekommunikativ während der Trennungszeit zweier Fernliebender erleichtert oder neu interpretiert werden können. Dabei argumentiert er designtheoretisch aus einer multi-sensuellen Perspektive, um durch einen Konzeptansatz die sogenannte *Online-Intimität* zu induzieren.

Die Herausgeber erhoffen sich mit diesem vierten Sammelband zunächst weitere anregende und vor allem explorative Beiträge für eine autonome Bewegtbildwissenschaft zu versammeln und darüber hinaus erneut aufzuzeigen, dass eine Verbindung mit internationalen Forschungsperspektiven als äußerst gewinnbringend betrachtet werden kann, um Interdisziplinarität aktiv zu fördern und eine moderne und am Medium Bewegtbild arbeitende Medientheorie zu flexibilisieren.

Es sind vor allem dynamische Bildtypen und Medientechnologien (Film, Computer- und Videospiele, immersive und interaktive Medien, VR-Displays etc.), die eine Berücksichtigung körperlich-sensorischer Prozesse innerhalb des analytischen Spektrums erfordern. Bereits im dritten Band *Bildkörper*, dessen inhaltliche Ausrichtung mit dieser Publikation in hohem Maße verbunden ist, konnte aufgezeigt werden, dass sich mediale Relationen als System aus Artefakt und Wahrnehmung verstehen lassen. In dieser Verbindung liegt nach wie vor eine sinnvolle Erweiterung des Analysespektrums begründet, da das körperlich-sinnliche Potenzial innerhalb der Rezeption weiter ausgelotet wird und Medien demgemäß in ihrer körperlichen und die Sinne adressierenden Materialität und Dynamik *verstanden* werden können.

Der vorliegende Band *Bildverstehen* legt folglich den Fokus einerseits auf die Verarbeitung von Medienbildern und andererseits auf die Interaktion von Medialität, Wahrnehmung und Zeichenhaftigkeit, die bei der Perzeption und Rezeption von Medieninhalten aktiv ist.

Literatur

- Eder, Jens. 2008. *Die Figur im Film: Grundlagen der Figurenanalyse*. Marburg: Schüren.
- Fritz, Jürgen. 1997. „Warum eigentlich spielt jemand Computerspiele? Macht, Herrschaft und Kontrolle im Computerspiel.“ In *Handbuch Medien: Computerspiele*, herausgegeben von Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr, 183–196. Bundeszentrale für Politische Bildung.
- Grabbe, Lars C., Patrick Rupert-Kruse und Norbert M. Schmitz. 2013. *Multimodale Bilder: Zur synkretistischen Struktur des Filmischen*. Darmstadt: Böhner.
- Klimmt, Christoph. 2006. *Computerspielen als Handlung: Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote*. Köln: Halem.
- Ohler, Peter. 1994. *Kognitive Filmpsychologie: Verarbeitung und mentale Repräsentation narrativer Filme*. Münster: MAKS Publikationen.
- Prince, Stephen. 1996. „True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory.“ *Film Quarterly* 49 (3): 27–37.
- Wulff, Hans J. 2003. „Empathie als Dimension des Filmverstehens: Ein Thesenpapier.“ *Montage/AV* 12 (1): 136–161.
- Wuss, Peter. 1993. *Filmanalyse und Psychologie: Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozess*. Berlin: Edition Sigma.

The Cinematic Relation: Singular Thought, Mental Files, and Films

Enrico Terrone

Introduction

This paper aims at exploiting the notions of singular thought and mental file in order to explain our engagement with film. In section 1, I will present an account of singular thought and mental files. In section 2, I will explain how such an account can make room for our relation to film. In section 3, I will characterize our relation to films as involving twofileness, that is, the deployment of two kinds of files; a regular file on the one hand, and a series of “cinematic files” on the other hand. In section 4, I will compare the mental file approach with the main account of depiction in contemporary philosophy of film, namely the recognitional theory.

1. Singular Thought and Mental Files

Singular thoughts involve a direct relation to their objects, as when one thinks, in a situation of perceptual confrontation, “That is red.” They receive much attention in current philosophy of mind and language (cf. Jeshion 2010; Recanati 2012).

Singular thought plays an important but unnoticed role in our engagement with films as well. We usually think of films as particular entities to which we are directly related in perception; furthermore, we entertain singular thoughts about the people and things portrayed in film. In this respect, films are no more or less relevant to the topic of singular thought than other things are. But there are distinctive

ways in which we are related by singular thoughts to films and understanding these ways helps us understand how films are understood and appreciated. Crucial to this is the connection between singular thought and mental files, which I will outline below.

One might object that singular thought requires an acquaintance relation to real objects, and it is doubtful whether the objects depicted in a film can generally satisfy this requirement. Can we have singular thoughts about nonexistent fictional characters depicted in a film, or about the real subject portrayed in a documentary where we stand in no direct relation to the subject itself? According to a certain tendency in semantics, pictures in general, and therefore also films, have a very flawed capacity to generate and sustain singular thoughts (cf. Robinson 1978; Zeimbekis 2010). I shall challenge this perspective first by arguing that films are capable of sustaining singular thought and secondly by showing that singular thoughts in film appreciation make a distinctive use of mental file.

For this purpose, I will endorse the now well-developed view that singular thought is “thought from mental files” (Jeshion 2010, 129), taking a mental file to be a “repository of information that the agent takes to be about a single individual” (131).

Peter Strawson (1974, 56) foreshadows the notion of a mental file when he suggests: “Imagine a man as, in part, a machine for receiving and storing knowledge of all items of which he already has some identifying knowledge. The machine contains cards, one card for each cluster of identifying knowledge in his possession.” That is to say that a mental file is a particular mental vehicle that allows us to gather information about a particular individual. As Robin Jeshion puts it, “Mental files bind together our information about the individuals they are about and individuate our cognitive perspective on those individuals” (2010, 129). Though the proper function of a mental file is to bind together information about existing individuals, mental files can be used also to cluster and store information about non-existing ones. Kenneth Taylor (2010, 79) calls “objective” or “referentially successful” the mental files that fulfill their proper function and “objectual” or “referentially fit but not successful” those that do not. Likewise, Recanati (2012, 63) introduces a “normative requirement” according to which the former files are “regu-

lar” and the latter “irregular.” From this perspective, the tokening of a mental file is sufficient to produce an episode of singular thought, even though the file tokened is nothing but an irregular file. The tokening of a mental file is a case of successful singular thought if it picks out a real object in the actual world, but it remains a case of singular thought even if there is no such an object.

Films support singular thought so understood. Arguments against the possibility of having singular thought about depicted individuals (cf. Robinson 1978; Zeimbekis 2010) are, in fact, arguments against the possibility of having absolutely successful singular thoughts about depicted individual. Here, instead, the claim is humbler. I am just assuming that watching a film involves gathering information about the individuals depicted. I will rely on this assumption in order to investigate the peculiarity of the way in which the mental files elicited by films gather information about the individuals depicted.

According to Recanati (2012), a subject can acquire information about individuals in three main ways; namely, perceptual relations, indexical relations, and mediated relations based on testimony and communicative chain. I will analyze each of these relations in order to show that the film experience cannot be reduced to them, even if it reveals important analogies with all of them. Thus, I will argue, the film experience involves a distinctive type of relation between the subject of thought and its objects, namely a cinematic relation.

Let us consider the three basic relations individuated by Recanati. The perceptual relation allows the subject to pick out an object in her surroundings thereby ascribing sensory features to that object. The perception of a particular apple, for example, amounts to picks out that apple in thought and to ascribe sensory features (e.g. red, big, and roundish) to it. Picking out an object in this way involves the production of a perceptual file, which, in its most basic form, is a “proto-file,” that is, a file that “can only host information gained by perceptually attending to the object” (Recanati 2012, 64).

While the perceptual relation puts the subject in immediate contact with the object, the indexical relation and the chain-based relation normally require the mediation of a term or symbol. In the case of an indexical relation, the term is precisely an indexical, that is, a term whose meaning depends on the context in which the term is

uttered. Indexicals are usually expressed by words such as “now,” “here,” “I,” “you,” “this,” “that.” The subject who understands an indexical uttered by a speaker exploits the context of that utterance in order to pick out an object in thought and to acquire information about it. An indexical can elicit a perception thereby allowing the subject to acquire sensory information about the object picked out (“look at this”), but it can also be included in sentences that provide conceptual information about this very object (“this is a hand-made shirt”). Picking out an object by means of an indexical involves producing an indexical file, which is constituted by a relation to that object and a stock of, in principle, both sensory and conceptual information about it. In this sense an indexical file is an upgrade of a perceptual file that allows us to supplement the latter with conceptual information.

In the case of a mediated relation, the term at work is typically a proper name. The subject who understands a name uttered by a speaker exploits a communicative chain in order to pick out an object in thought, and to acquire information about it. In fact, the utterance of the proper name is the ending link of a communicative chain whose starting link involved an immediate contact with the bearer of that name. That chain causally relates the subject who understands the name uttered to the bearer of that name, and if that name is included in a meaningful sentence (e.g. “Napoleon was Emperor of the French”) the subject can exploit the chain-based relation in order to acquire conceptual information about that bearer. Picking out an object in thought by understanding a name produces a chain-based file, which is constituted by a relation to an object and a possible stock of conceptual information about that object.

I argue that the cinematic relation cannot be reduced to these three basic relations. The cinematic relation differs from the perceptual relation since in the former the link between the subject and the object is mediated by a something else, namely the film. In this respect, the cinematic relation is similar to indexical and chain-based relation. Still, the cinematic relation differs from the indexical relation since in the latter the subject can locate the object in her surroundings, namely in her spatiotemporal context, and she picks out that object by means of that context. The cinematic relation does not

allow us to do so. Only mirrors function like indexicals in this respect, not films. Indeed, a mirror is a sort of visual indexical whose implicit semantic rule is the following: the objects that the viewer sees in a mirror are to be located in the spatial region in front of that mirror. But films do not have implicit semantic rules of this sort.

The cinematic relation seems more similar to the mediated relation since they both allow the subject to pick out objects that cannot be located in her surrounding. Nevertheless, the cinematic relation differs from the mediated relation since the former, unlike the latter, provides the subject with sensory information about the object picked out. A film is a symbol (i.e. a publicly accessible representation) that, as such, supplies not only a relation to objects but also sensory information about those objects. By contrast, words like indexicals and names, as such, do not provide any information about the objects to which they refer. “This” does not say anything about this, and “Napoleon” does not say anything about Napoleon. Instead, a film that portrays this or Napoleon provides us with some sensory information about this or about Napoleon. Indexicals and names can only provide information about the objects they refer to if such words are used into sentences. Yet, in this case, the information is conceptual, not sensory. At most, an indexical can provide sensory information by relying on context and perception. Yet, in this case, the sensory information is not provided by the indexical itself as a symbol, but by the perception of the object symbolized that is triggered by the indexical; it is the indexed object itself, not the indexical as a symbol that supplies sensory information to the subject. By contrast, a film is a symbol that, as such, is capable of providing the subject with sensory information about the objects symbolized.

2. Cinematic Files

I call cinematic file a mental file that acquires information from a cinematic relation. A cinematic file allows a spectator to store information about an object that she identifies in a film. If a film depicts

many objects, as most films do, a spectator can produce one distinct cinematic file for each of them.

As argued above, a cinematic file allows a spectator to store sensory information about an object, and, in this sense, a cinematic file is similar to a perceptual file. Yet, there is a crucial difference. On the one hand, a perceptual file also allows a viewer to store information about the location of an object in a system of axes centered at her body, namely in her egocentric system. On the other hand, a cinematic file only allows a spectator to store information about the location of an object in a system of axes centered at a certain viewpoint, which does not correspond to the location of her body.

Depicted objects are not in the region of our spatial system where we see them, and we are perceptually aware that they are not there (cf. Matthen 2005). While the perceptual relation gives the object a unique location in our own spatial system, the cinematic relation only gives the object a location in some spatial system. The same holds for time: while the perceptual relation gives the object a unique location in our own temporal system, namely now, the cinematic relation only gives the object a location in some temporal system (cf. Le Poidevin, 2007).

That is why the cinematic relation, unlike the perceptual relation, does not allow the viewer to establish whether the object really exists and, in case it does, where it is and which it is, and at which moment it occurs. The film spectator can only establish where the object is situated in the framework of the cinematic space, not in the unified spatiotemporal framework in which the spectator herself takes place with her body. That is to say that, in ordinary perception, the questions “where?” and “when?” are answered by perception itself, whereas in the film experience there is no direct perceptual answer to these questions. I call this feature detachment and I argue that this is the hallmark of the cinematic relation, which allows a subject to acquire sensory information about objects but, precisely because of detachment, does not to allow her to locate those objects in her spatiotemporal system.

Detachment asks for an enrichment. The information we acquire through a cinematic relation is not as “epistemically rewarding” (cf. Recanati 2012, 20) as that acquired through a perceptual relation,

since the former relation suffers an epistemic gap. In fact, the cinematic relation allows us to pick out an object from a scene and store information about the sensory features of that object into a file, but we cannot single out the context of the scene in which that object takes place. Thus, we need to enrich a cinematic file with further information, which should allow us to single out the spatiotemporal context of the depicted scene, thereby filling the epistemic gap and exploiting a cinematic relation as if it was a perceptual relation.

Here is where twofileness comes into play. Watching a film does not allow us to locate the depicted objects in our spatiotemporal system, but allows us to locate the depicting object, namely the film itself, in this very system. We perceive the screened film as having a location in our spatiotemporal system, as being exactly where it appears to be. That is, we enjoy a perceptual relation to the screened film, not a cinematic relation. Thus, we produce a perceptual file that refers to the screen as an object in our environment. Our mental file system connects the perceptual file, which relates us to the screen, to the cinematic file, which relates us to the depicted object. Drawing on Richard Wollheim's (1980) characterization of pictorial experience in terms of "twofoldness," I will call such a duality at work in the film experience 'twofileness'. I argue that twofileness can be exploited in order to provide the cinematic file with a cognitive enrichment that overcomes its constitutive detachment.

Recanati (2012, 50) calls "sharing" a mental operation that connects two files whose objects share a certain relational predicate. For example if one sees a flower in a vase, her flower-file and her vase-file will share the predicate "X being in Y" (of course, the flower will share it as a X, the vase as a Y). Twofileness is a special case of sharing in which the files connected are of different types, namely a perceptual file and a cinematic file, and the relational predicate they share concerns the files themselves instead of their objects. The predicate they share has the form "X depends on Y"; the cinematic file shares it as a X, and the perceptual file as a Y. This dependence between files is such as that the cinematic file can be produced only if the corresponding perceptual file has been produced. In other words, the information clustered and stored in the cinematic file comes from the object referred to by the perceptual file.

That being the case, enrichment is possible if the file concerning the screened film supplements the files concerning the depicted objects with information that allows the subject to single out the context of those objects. Still, the information from which such enrichment depends is not sensory information. In principle, you cannot discover how to properly enjoy a film simply by looking at it. What you need is rather information about the history of making of that film.

In sum, the perceptual file concerning the screened film should be upgraded to an indexical file concerning the film as an artifact, i.e. a file that, more or less implicitly, says: "this film has such and such history of making and therefore is to be used in such and such way." Upgrading the perceptual file to an indexical file of this sort can allow the viewer to exploit the corresponding cinematic file in the proper way; for instance, a certain film should be used as a documentary and another one as a fiction movie. The indexical file functions as a sort of meta-file, a user manual that establishes how the film should be used.

Indeed, what I have so far called twofileness should be renamed threefileness, since the types of files at play are in fact three; a cinematic file (or a series there of) concerning a depicted object; a perceptual file concerning the screened film with respect to its sensory features; an indexical file or meta-file concerning the screened film with respect to its history of making. Still, I will keep using the term twofileness since the perceptual file is nothing but a proto-file about the screened film, which is upgraded to an indexical file or meta-file about this very film once it is enriched with non-sensory information. By contrast, cinematic files remain sharply distinct from the indexical file about the screened film, in spite of their dependence on it, since they have distinctive objects, namely the depicted objects.

To sum up, the perceptual file about the film allows the viewer to produce a cinematic file whereby she picks up a depicted object from its immediate surroundings and acquires sensory information about it. This relation between the subject and the depicted object is afflicted by detachment, since the subject cannot locate that object in her surroundings, in her own spatiotemporal system – more specifically, she cannot locate that object in the region of her environment

where it appears to be. Nevertheless, by upgrading the perceptual file about the screened film to an indexical file that functions as a meta-file, the viewer gains information about the history of making of the film. This information enriches the cinematic relation to the depicted object thereby overcoming detachment.

There are two paradigmatic ways in which cinematic files concerning depicted objects can be enriched by a meta-file concerning the picture itself. Firstly, directly referential enrichment, which occurs in the case of televised events or CCTV or documentaries. In this case, the meta-file supplies (more or less precise) information about the place and time in which the depicted scene takes place, thereby allowing the viewer to locate the depicted objects in her spatiotemporal system. In this way the enriched cinematic file can properly play the referential role that is normally played by perceptual file. Secondly, fictional enrichment, which occurs in fiction film. In this case, the mental-file specifies that the depicted objects are to be located in a unitary spatiotemporal system that is different from that in which the viewer actually is. In this way the cinematic file plays an “as if” referential role that corresponds to that played by the chain-based files associated to the names of fictional character. In both cases, types of mental files whose proper function is to enable reference to real objects are exploited within a cultural practice in order to elicit “as if” experiences of referring to fictional object. In Taylor terms, such files are referentially fit but not successful; in Recanati’s terms they are irregular files (see §1 above).

Ultimately, in ordinary perception we answer the questions “where?” and “when?” through perception itself, which informs us that what we perceive is happening here and now, whereas in the film experience we need further information in order to address these questions. On the one hand, in non-fiction films we can answer these questions by exploiting knowledge about the causal chain that has led to the production and screening of the film. Thus, the answer to the question “where?” is “somewhere in our actual world”, and the answer to “when?” is “at some moment in the past” (or “now” if we are watching live television). Instead, in the case of fiction movies, the answer to “where?” is “somewhere in the fictional world”, and the answer to “when?” is “at some moment in the fictional world”.